Εργαστήριο Εκπαίδευσης Βιβλιοθηκονόμων και Πολιτών στον Πληροφοριακό Γραμματισμό, τον Γραμματισμό των Μέσων, την Αντιμετώπιση της Παραπληροφόρησης και την Παιχνιδοποίηση

Τοποθεσία: MetaDATA LAB, ΤΒΑΣΠ, IHU
Ημέρα: 7 Ιουλίου και 9 Ιουλίου 2026

Ομιλητές:

Ελένη Φίλη, *Ερευνήτρια του Εργαστηρίου ΜεταΔΕΔΟΜΕΝΩΝ του Τμήματος Βιβλιοθηκονομίας, Αρχειονομίας και Συστημάτων Πληροφόρησης του Διεθνούς Πανεπιστημίου της Ελλάδος.*

Χρυσάνθη Θεοδωρίδου, *ΕΔΙΠ, ΤΒΑΣΠ, IHU*

Γεωργία Ζαφειρίου, *Επίκουρη Καθηγήτρια, ΤΒΑΣΠ, IHU*

Στέλλα Ασδέρη, *Βιβλιοθηκονόμος, The Bissell Library, Αμερικανικό Κολλέγιο Ανατόλια*

Εμμανουήλ Γαρουφάλλου, *Καθηγητής Τμήματος Βιβλιοθηκονομίας, Αρχειονομίας και Συστημάτων Πληροφόρησης του Διεθνούς Πανεπιστημίου της Ελλάδος, Διευθυντής του Εργαστηρίου ΜεταΔΕΔΟΜΕΝΩΝ.*

Στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού έργου NEDLib, αναπτύχθηκε ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα για την ενίσχυση των γνώσεων και δεξιοτήτων των βιβλιοθηκονόμων, των εκπαιδευτικών και των πολιτών σε θέματα πληροφοριακού και ψηφιακού γραμματισμού. Το πρόγραμμα βασίζεται στη δημιουργία τεσσάρων εξειδικευμένων εγχειριδίων και στην ανάπτυξη πρακτικών δραστηριοτήτων, τα οποία στοχεύουν στην υποστήριξη των βιβλιοθηκών ως χώρων μάθησης, ενημέρωσης και ενίσχυσης της κριτικής σκέψης των πολιτών. Το εκπαιδευτικό υλικό διατίθεται σε ελεύθερη πρόσβαση, ώστε να μπορεί να αξιοποιηθεί από επαγγελματίες των βιβλιοθηκών και της εκπαίδευσης για την οργάνωση αντίστοιχων δράσεων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων και χωρίζεται σε τέσσερις ενότητες:

1η ενότητα: **Πληροφοριακός Γραμματισμός**: παρουσίαση του σχετικού εγχειριδίου που εστιάζει στις δεξιότητες αναζήτησης, αξιολόγησης και ορθής χρήσης της πληροφορίας. Οι βιβλιοθηκονόμοι, εκπαιδευτικοί και πολίτες γνωρίζουν εργαλεία και μεθόδους που μπορούν να βοηθήσουν τους χρήστες να εντοπίζουν αξιόπιστες πηγές και να αναπτύσσουν κριτική στάση απέναντι στον μεγάλο όγκο πληροφοριών που κυκλοφορεί στο διαδίκτυο.

2η ενότητα: **Γραμματισμός των Μέσων και Ψηφιακός Γραμματισμός**: εδώ εξετάζεται ο τρόπος λειτουργίας των μέσων ενημέρωσης, η δομή και η ιδιοκτησία τους, καθώς και οι δεξιότητες που απαιτούνται για την κατανόηση και την υπεύθυνη χρήση του ψηφιακού περιεχομένου. Μέσα

από πρακτικές δραστηριότητες, οι συμμετέχοντες εξοικειώνονται με την ανάλυση μηνυμάτων των μέσων, την αναγνώριση προκαταλήψεων και την υπεύθυνη χρήση των ψηφιακών πλατφορμών.

3η ενότητα: **Παραπληροφόρηση και τις Ψευδείς Ειδήσεις**: στο αντίστοιχο εγχειρίδιο αναλύονται τα φαινόμενα της παραπληροφόρησης, της χειραγώγησης της πληροφορίας και των σύγχρονων μορφών ψηφιακής παραπλάνησης. Οι εκπαιδευόμενοι ενημερώνονται για τρόπους ελέγχου της αξιοπιστίας μιας πληροφορίας, για τη διασταύρωση πηγών και για την αναγνώριση ειδήσεων που ενδέχεται να είναι παραπλανητικές ή ανακριβείς.

4η ενότητα: **Παιχνιδοποίηση (Gamification):** το σχετικό εγχειρίδιο προτείνει τρόπους αξιοποίησης παιχνιδιών και διαδραστικών δραστηριοτήτων στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μέσα από παραδείγματα και πρακτικές ασκήσεις, οι εκπαιδευόμενοι μαθαίνουν πώς μπορούν να οργανώνουν δραστηριότητες στις βιβλιοθήκες που ενισχύουν τη συμμετοχή των χρηστών και διευκολύνουν τη μάθηση μέσα από την εμπειρία.

Συνολικά, το πρόγραμμα εκπαίδευσης συνδυάζει τη θεωρητική παρουσίαση των τεσσάρων εγχειριδίων με την εφαρμογή πρακτικών δραστηριοτήτων, δίνοντας στους βιβλιοθηκονόμους, στους εκπαιδευτικούς και στους πολίτες τη δυνατότητα να οργανώνουν εκπαιδευτικές δράσεις σε βιβλιοθήκες, σχολεία και κέντρα διά βίου μάθησης και να συμβάλλουν στην ενίσχυση της πληροφοριακής και ψηφιακής παιδείας.