

Dementujemy fake newsy

Autor: Celina Świebocka

Dementujemy fake newsy - gra planszowa online - aktywności projektowe

Podczas działań projektowych będą takie tematy jak: fake news, manipulacja medialna oraz dezinformacja. Zjawiska te są stałym elementem naszej codzienności, wpływają na nasze decyzje i sposób postrzegania świata. Lekcja pokazuje, jak wiele zmanipulowanych informacji opanowuje Internet i jakie są tego negatywne konsekwencje. Wyjaśnia też, że odbiorcy mają ogromny wpływ na popularność konkretnych fejków oraz podpowiada, jak i gdzie możemy takie wiadomości zweryfikować

Grupa docelowa

- uczniowie klas IV -VIII szkoły podstawowej
- uczniowie szkół ponadpodstawowych

Czas trwania:

- 3 godziny dydaktyczne (3x45min)

Cele operacyjne:

Uczniowie:

- umieją rozpoznać fałszywą i zmanipulowaną informację
- rozumieją, czemu służy tworzenie i rozpowszechnianie dezinformacji oraz kto na tym korzysta
- potrafią współpracować w grupie
- potrafią wspólnie ustalać zasady nowej gry
- w bezpieczny sposób wykorzystują narzędzia TIK

Przedmioty szkolne:

- informatyka, język polski, WOS, język obcy, godzina do dyspozycji wychowawcy, doradztwo zawodowe (inne lekcje przedmiotowe)

Materiały/pomoce:

- tablet/komputer
- linki do materiałów
- quiz ewaluacyjny

Metody nauczania i formy pracy

- dyskusja sterowana, burza mózgów
- praca z klasą, praca indywidualna, praca w grupach

Dementujemy fake newsy

Autor: Celina Świebocka

Przebieg lekcji

Treść/Nazwa i opis ćwiczeń
<p>Część pierwsza – wprowadzenie do tematu fake news</p>
<p>Koordynatorzy wprowadzają uczniów w tematykę działań projektowych. Wszystkie podane przez uczniów skojarzenia ze znaczeniem fake newsów zapisywane są w ankiecie w aplikacji Wooclap lub w Answergarden.</p> <p>W oparciu o zebrane informacje nauczyciel wspólnie z uczniami tworzy definicję fake newsów.</p>
<p>Koordynatorzy zwracają uwagę na to, że atrakcyjność artykułu nie zawsze idzie w parze z jego wiarygodnością. Następnie przedstawiają uczniom narzędzia do weryfikacji informacji (dostosowując ich ilość do wieku uczniów). Uczniowie poznają zaproponowane narzędzia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internetowa baza fake newsów • Stowarzyszenia Demagog • Fakehunter • CyberDefence • Web.archive.org • Citizenevidence pozwala na zweryfikowanie filmów udostępnionych na kanale Youtube. • FotoForensic narzędzie do weryfikacji fotomontażu • Tineye - narzędzie do weryfikacji wiarygodności zdjęć • Google Trends dzięki której możemy sprawdzić, czy dane słowo kluczowe jest coraz częściej, czy coraz rzadziej wpisywane przez użytkowników.
<p>Koordynatorzy dzielą uczestników na 3 lub 4 osobowe grupy. Każda z grup przygotowuje maksymalnie po 3 konsekwencje rozpowszechniania się fake newsów w wymiarze makro (np. reżim totalitarny, propaganda rosyjska) oraz mikro (fake news o koleźce rozpowszechniany w mediach społecznościowych) i zapisuje je w dokumencie na dysku Google (pytania możemy również gromadzić w Jamboard - każdej grupie przypisany jest jeden kolor).</p>
<p>Nauczyciele zapraszają uczniów do dyskusji na temat wiarygodnych źródeł informacji. Pomysły uczniów zapisywane są w aplikacji Answergaden.</p> <p>Koordynatorzy prezentują uczniom założenia gry planszowej.</p>

Dementujemy fake newsy

Autor: Celina Świebocka

Zadaniem każdej klasy/szkoły jest zaproponowanie tytułu gry planszowej oraz znalezienie fikcyjnych i prawdziwych wiadomości związanych z tematem. Nauczyciel udostępnia uczniom linki do zaproponowanych narzędzi w ćwiczeniu 2. Uczniowie wspólnie z partnerami notują w tabeli w [dokumencie Google](#) znalezione w Internecie informacje.

Propozycje tytułu zamieszczają w Twinboard na przygotowanej w tym celu stronie w Twinspace.

Nauczyciele omawiają na spotkaniu online założenia gry planszowej online. Następnie zapoznają uczniów z ustalonymi zasadami.

Wszyscy uczestnicy projektu zostają podzieleni na międzynarodowe/międzyszkolne zespoły w [arkuszu Google](#).

Grupa I - tworzy wspólnie zasady gry w dokumencie Google, które konsultuje z pozostałymi uczestnikami (dyskusja forum). Każda szkoła zapisuje informacje innym kolorem.

Grupa II - przygotowuje ankietę na stronie w Twinspace, w której zamieszcza tytuły gry zaproponowane przez uczestników wszystkich grup i publikuje w "Najnowsze aktualizacje", wyniki głosowania. W tym celu jeden z członków grupy odpowiedzialny za opublikowanie wyników otrzymuje funkcję ucznia administratora. Tylko wówczas może dodać wpis na stronie głównej projektu.

Grupa II - tworzy planszę/plansze do gry w aplikacji Rysunki Google lub w aplikacji Canva.

Grupa III - przygotowuje opakowania kart oraz gry, wykorzystując aplikację Templatemaker.

Następnie ozdabiają opakowania, których zdjęcia zamieszczają w Twinboard na stronie projektu i kolejno przeprowadzają głosowanie na najpiękniejsze opakowanie kart do gry.

Grupa IV- zapisuje przygotowane przez uczniów prawdziwe i fałszywe wiadomości na szablonach Break Newsów w aplikacji [Generator newsów ClassTools](#). Obrazy pobiera i zamieszcza w folderze materiałów w Twinspace projektu.

Chętni uczniowie lub koordynatorzy przygotowują GifVideo z zaprojektowanych newsów.

Jeden z koordynatorów zaprasza pozostałych do współpracy w aplikacji Genially. W przypadku starszych klas do współpracy mogą zostać zaproszeni uczniowie posiadający konta w aplikacji Genially. Uczestnicy wspólnie wybierają szablon gry lub projektują go wspólnie. Dodają do planszy pionki (elementy ruchome), pola do gry, kostkę wirtualną, zasady gry i wideo zawierające treści wiadomości (z kanału YouTube). Następnie udostępniają link do gry w Twinspace projektu.

Dementujemy fake newsy

Autor: Celina Świebocka

Na zakończenie uczestnicy biorą udział w krótkiej ewaluacji działań projektowych w formie quizu w aplikacji Wordwall.

<https://wordwall.net/pl/resource/11462032/dementujemy-fake-newsy-ewaluacja>

<https://wordwall.net/pl/resource/11461633/dementujemy-fake-newsy-ewaluacja>

Szablony do przygotowania gry w wersji online:

- Dokument Google - gromadzenie pomysłów wraz z odpowiedziami i linkami do weryfikacji treści [LINK](#)
- Generator kodów QR Code Monkey [LINK](#)
- Szablon przykładowej planszy do gry do edycji Genially [LINK](#)
- Szablon planszy do gry w Flipitty (przed edycją własnych treści należu utworzyć kopię) [LINK](#)
- Generator newsów ClassTools [LINK](#)
- Generator GifVideo Gifmaker [LINK](#)