



**Co-funded by
the European Union**

**Ankieta dla Nauczyciela
po zakończeniu udziału w etapie testowania**

Projekt «Innowacje w edukacji szkolnej»
Dofinansowane przez Unię Europejską

Nazwa reprezentowanej szkoły:

Imię i nazwisko:

Przedmiot nauczania:

Staż pracy pedagogicznej (w latach):

Zaznacz właściwą odpowiedź:

1) Czy podobało się Panu/Pani prowadzenie w zajęć z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

2) Jak ocenia Pan/Pani jakość GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online (od strony kształtu, formuły, składowych elementów)?

- a) bardzo dobrze
- b) dobrze
- c) średnio
- d) źle
- e) bardzo źle
- f) nie mam zdania

3) Jak ocenia Pan/Pani jakość GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online (od strony graficznej)?

- a) bardzo dobrze
- b) dobrze
- c) średnio
- d) źle
- e) bardzo źle

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

f) nie mam zdania

4) Jak ocenia Pan/Pani jakość GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online (od strony funkcjonalności dla administratora)?

- a) bardzo dobrze
- b) dobrze
- c) średnio
- d) źle
- e) bardzo źle
- f) nie mam zdania

5) Jak ocenia Pan/Pani jakość GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online (od strony atrakcyjności)?

- a) bardzo dobrze
- b) dobrze
- c) średnio
- d) źle
- e) bardzo źle
- f) nie mam zdania

6) Jak ocenia Pan/Pani jakość GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online (od strony grywalizacji)?

- a) bardzo dobrze
- b) dobrze
- c) średnio
- d) źle
- e) bardzo źle
- f) nie mam zdania

7) Jak ocenia Pan/Pani jakość GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online (pod kątem zaciekawienia tematem fake newsów)?

- a) bardzo dobrze
- b) dobrze
- c) średnio
- d) źle
- e) bardzo źle
- f) nie mam zdania

8) Jak ocenia Pan/Pani jakość 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online (pod kątem materiałów źródłowych)?

- a) bardzo dobrze
- b) dobrze
- c) średnio

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

- d) źle
- e) bardzo źle
- f) nie mam zdania

9) Jak ocenia Pan/Pani jakość 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online (pod kątem adekwatność przykładowych fake newsów dobieranych do analizy)?

- a) bardzo dobrze
- b) dobrze
- c) średnio
- d) źle
- e) bardzo źle
- f) nie mam zdania

10) Jak ocenia Pan/Pani jakość 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online (pod kątem roli nauczyciela w procesie realizacji lekcji)?

- a) bardzo dobrze
- b) dobrze
- c) średnio
- d) źle
- e) bardzo źle
- f) nie mam zdania

11) Jak ocenia Pan/Pani jakość 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online (pod kątem zaciekawienia tematem fake newsów)?

- a) bardzo dobrze
- b) dobrze
- c) średnio
- d) źle
- e) bardzo źle
- f) nie mam zdania

12) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęło się u nich krytyczne myślenie?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania



**Co-funded by
the European Union**

13) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się u nich umiejętności cyfrowe (w szczególności w zakresie korzystania z mediów)?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

14) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online zwiększyła się u nich wiedza w zakresie zjawiska fake newsów?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

15) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online pozwolił im nabyć umiejętności ich rozpoznawania (oceny prawdziwości informacji, wiarygodności źródeł internetowych, sposobów manipulacji)?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

16) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online uświadomił im konieczność zachowania ograniczonego zaufania do treści z internetu?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania



**Co-funded by
the European Union**

17) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęła się u nich świadomość i aktywność obywatelska?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

18) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online zwiększyła się u nich świadomość i otwartość na różnorodność społeczną?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

19) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się u nich kompetencje kluczowe takie jak kompetencje informatyczne?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

20) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się u nich kompetencje kluczowe takie jak umiejętność uczenia się?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

21) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

www.fakestop.online rozwinęły się u nich kompetencje kluczowe takie jak kompetencje społeczne i obywatelskie?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

22) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się u nich procesy percepcyjno–motoryczne takie jak spostrzegawczość?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

23) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się u nich procesy percepcyjno–motoryczne takie jak wyobraźnia?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

24) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się u nich procesy percepcyjno–motoryczne takie jak uwaga?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

25) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się u nich procesy percepcyjno–motoryczne takie jak pamięć?

- a) tak

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

26) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się u nich procesy umysłowe takie jak analiza i synteza?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

27) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się u nich procesy umysłowe takie jak porównywanie?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

28) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się u nich procesy umysłowe takie jak klasyfikowanie?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

29) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się u nich procesy umysłowe takie jak abstrahowanie?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie



**Co-funded by
the European Union**

f) nie mam zdania

30) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się u nich procesy umysłowe takie jak rozumowanie?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

31) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się u nich procesy umysłowe takie jak przewidywanie?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

32) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online zwiększyło się ich zainteresowanie nowymi mediami?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

33) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online poprawiła się ich samodzielność w zakresie korzystania z nowych technologii?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania



**Co-funded by
the European Union**

34) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się ich umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii informacyjnych i komunikacyjnych–ICT?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

35) Czy według Pana/Pani obserwacji zastosowanie elementów grywalizacji w ramach GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online wzbudziło wśród Uczniów zainteresowanie i ciekawość tym tematem?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

36) Czy według Pana/Pani obserwacji urealnienie tematu fake newsów poprzez wykorzystanie faktycznych massmediów w ramach GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online przekłada się na skuteczność edukacyjną tego narzędzia?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

37) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online pozwolił porzucić im postawę biernego odbiorcy lekcji jak to bywa w tradycyjnych metodach kształcenia i włączyć się w ich przebieg?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania



**Co-funded by
the European Union**

38) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zwiększyła się ich wiedza w zakresie zjawiska fake newsów?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

39) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zwiększyła się ich świadomość w zakresie konieczności posiadania ograniczonego zaufania do treści z internetu?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

40) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zwiększyła się ich świadomość i aktywność obywatelska?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

41) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zwiększyło się ich zainteresowanie otaczającym światem?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania



**Co-funded by
the European Union**

42) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online wpłynął pozytywnie na ich podejście do wartości unijnych?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

43) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online pozwolił nabyć im umiejętność rozpoznawania fake newsów (oceny prawdziwości informacji, wiarygodności źródeł internetowych, sposobów manipulacji)?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

44) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online pozwolił nabyć im umiejętność krytycznej oceny informacji pojawiających się w internecie?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

45) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online pozwolił nabyć im umiejętność oceny prawdziwości informacji?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania



**Co-funded by
the European Union**

46) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online pozwolił im nabyć umiejętność odróżnienia faktu od subiektywnej opinii?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

47) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online pozwolił im nabyć umiejętność weryfikacji informacji pojawiających się w internecie i ich selekcji?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

48) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online rozwinęły się ich kompetencje kluczowe takie jak umiejętność uczenia się?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

49) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online rozwinęły się ich kompetencje kluczowe takie jak kompetencje społeczne i obywatelskie?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania



**Co-funded by
the European Union**

50) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zwiększyła się ich świadomość i otwartość na różnorodność społeczną?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

51) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zmniejszyło się dla nich zagrożenie manipulacją za pośrednictwem fake newsów?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

52) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zwiększyła się ich aktywizacja w zakresie zainteresowania nowymi metodami edukacyjnymi?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

53) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online poprawiła się ich samodzielność w zakresie korzystania z nowych metod pracy?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania



**Co-funded by
the European Union**

54) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zwiększyła się u nich umiejętność koncentracji i zatrzymania uwagi?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

55) Czy według Pana/Pani obserwacji zajęcia na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online wpłynęły na wzrost ich atrakcyjności wśród Uczniów?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

56) Czy według Pana/Pani obserwacji zajęcia na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online wpłynęły na aktywność i zaangażowanie Uczniów?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

57) Czy według Pana/Pani obserwacji zajęcia na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online wpłynęły na wzrost zaciekania tematem i zadaniami lekcji wśród Uczniów?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

58) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online rozwinęło się u nich krytyczne myślenie?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

59) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20

AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online rozwinęły się u nich umiejętności cyfrowe, w szczególności w zakresie korzystania z mediów?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

60) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20

AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zwiększyła się u nich wiedza w zakresie zjawiska fake newsów?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

61) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20

AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zwiększyła się u nich świadomość w zakresie konieczności posiadania ograniczonego zaufania do treści z internetu?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie



**Co-funded by
the European Union**

f) nie mam zdania

62) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zwiększyła się u nich świadomość i aktywność obywatelska?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

63) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zwiększyło się ich zainteresowanie otaczającym światem?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

64) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online wpłynął pozytywnie na ich podejście do wartości uniijnych?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

65) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online pozwolił im nabyć umiejętność rozpoznawania fake newsów (oceny prawdziwości informacji, wiarygodności źródeł internetowych, sposobów manipulacji)?

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

66) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online pozwolił im nabyć umiejętność krytycznej oceny informacji pojawiających się w internecie?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

67) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online pozwolił im nabyć umiejętność oceny prawdziwości informacji?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

68) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online pozwolił im nabyć umiejętność odróżnienia faktu od subiektywnej opinii?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

69) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online pozwolił im nabyć umiejętność weryfikacji informacji pojawiających się w internecie oraz ich selekcji?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

70) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online rozwinęły się u nich kompetencje kluczowe takie jak kompetencje informatyczne?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

71) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online rozwinęły się u nich kompetencje kluczowe takie jak umiejętności uczenia się?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

72) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online rozwinęły się u nich kompetencje kluczowe takie jak kompetencje społeczne i obywatelskie?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

73) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20

AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zwiększyła się ich świadomość i otwartość na różnorodność społeczną?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

74) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20

AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zmniejszyło się dla nich zagrożenie manipulacją za pośrednictwem fake newsów?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

75) Czy według Pana/Pani obserwacji udział Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online wpłynął na wzrost ich aktywności?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

76) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20

AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zwiększyła się ich motywacja do pracy?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie



**Co-funded by
the European Union**

- e) nie
- f) nie mam zdania

77) Czy według Pana/Pani obserwacji dzięki udziałowi Uczniów w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zwiększyła się ich umiejętność koncentracji i zatrzymania uwagi?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

78) Czy podczas realizacji zajęć z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online musiał/a Pan/Pani pomagać Uczniom?

- a) nie w ogóle
- b) nie
- c) tylko trochę
- d) tak
- e) tak cały czas
- f) nie mam zdania

79) Czy dzięki realizacji zajęć z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online poznał/a Pan/Pani zasady działania nowopowstałego narzędzia edukacyjnego pomocnego w zdobywaniu wiedzy w zakresie zjawiska fake newsów oraz budowy postaw i wartości?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

80) Czy dzięki zaangażowaniu w realizację zajęć z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online zdobył/a Pan/Pani nowe/dodatkowe umiejętności i kompetencje stając się ekspertem/ką w zakresie znajomości metody?

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

81) Czy przewodnik metodyczny opracowany w ramach Projektu „Innowacje w edukacji szkolnej” zapewniający wsparcie metodologiczne w zakresie zasad realizacji 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI był dla Pana/Pani przydatny?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

82) Czy zamierza Pan/Pani wykorzystywać powstałe w ramach Projektu „Innowacje w edukacji szkolnej” narzędzia edukacyjne w codziennej pracy dydaktycznej poza grupą testującą?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

83) Czy udział w Projekcie „Innowacje w edukacji szkolnej” był dla Pana/Pani zawodowo (i prywatnie) ciekawym doświadczeniem?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio
- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

84) Jak ogólnie ocenia Pan/Pani swój udział w Projekcie „Innowacje w edukacji szkolnej”?

- a) pozytywnie
- b) neutralnie
- c) negatywnie

Dziękujemy za wypełnienie ankiety!!!

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

DODATKOWE UWAGI

Prosimy o wskazanie ewentualnych błędów/uwag/trudności/problemów/zastrzeżeń oraz ewentualnych sugestii poprawy/zmiany w GRZE ON-LINE-SYMULATORZE służącym do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZACH LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online (jeśli dotyczy)*

GRA ON-LINE-SYMULATOR dostępny na www.fakestop.online	
Miejsce błędu/uwagi/trudności/problemów/zastrzeżeń lub sugestii poprawy/zmiany	Rodzaj błędu/uwagi/trudności/problemów lub ew. sugestii poprawy/zmiany (opis)

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI dostępnych na www.fakestop.online	
Miejsce błędu/uwagi/trudności/problemów/zastrzeżeń lub sugestii poprawy/zmiany	Rodzaj błędu/uwagi/trudności/problemów lub ew. sugestii poprawy/zmiany (opis)
Scenariusz nr 1	
Scenariusz nr 2	
Scenariusz nr 3	
Scenariusz nr 4	
Scenariusz nr 5	
Scenariusz nr 6	
Scenariusz nr 7	
Scenariusz nr 8	

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

Scenariusz nr 9	
Scenariusz nr 10	
Scenariusz nr 11	
Scenariusz nr 12	
Scenariusz nr 13	
Scenariusz nr 14	
Scenariusz nr 15	
Scenariusz nr 16	

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

Scenariusz nr 17	
Scenariusz nr 18	
Scenariusz nr 19	
Scenariusz nr 20	
Przewodnik metodyczny	
Inne	

Inne uwagi/rekomendacje (np. co Pana/Pani zdaniem należałoby poprawić, zmienić, skorygować w GRZE ON-LINE-SYMULATORZE służącym do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZACH LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online (jeśli dotyczy))*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....