



**Co-funded by
the European Union**

Ankieta dla Ucznia po zakończeniu udziału w etapie testowania

Projekt «Innowacje w edukacji szkolnej»
Dofinansowane przez Unię Europejską

Twoje imię i nazwisko:

Nazwa szkoły której jesteś uczniem:

Zaznacz właściwą odpowiedź:

1) Czy podobał Ci się udział w zajęciach dotyczących 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 oceniasz 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 oceniasz 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
- f) nie mam zdania

4) Jak oceniasz jakość GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online (od strony funkcjonalności dla użytkownika)?

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

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

5) Jak oceniasz 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 oceniasz 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 oceniasz 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 oceniasz 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
- d) źle
- e) bardzo źle
- f) nie mam zdania



**Co-funded by
the European Union**

9) Jak oceniasz 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 oceniasz jakość 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online (pod kątem roli ucznia w procesie realizacji lekcji)?

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

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

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

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

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

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

- 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

14) Czy dzięki udziałowi w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online zwiększyła się Twoja wiedza w zakresie zjawiska fake newsów?

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

15) Czy udział w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online pozwolił Ci 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 udział w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online uświadomił Ci konieczność zachowania ograniczonego zaufania do treści z internetu?

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

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

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



**Co-funded by
the European Union**

- e) nie
- f) nie mam zdania

18) Czy dzięki udziałowi w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online zwiększyła się Twoja świadomość i otwartość na różnorodność społeczną?

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

19) Czy dzięki udziałowi w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się Twoje kompetencje kluczowe takie jak kompetencje informatyczne?

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

20) Czy dzięki udziałowi w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się Twoje 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 dzięki udziałowi w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się Twoje 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**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 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

27) Czy dzięki udziałowi w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się Twoje procesy umysłowe takie jak porównywanie?

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

28) Czy dzięki udziałowi w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się Twoje procesy umysłowe takie jak klasyfikowanie?

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

29) Czy dzięki udziałowi w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się Twoje procesy umysłowe takie jak abstrahowanie?

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

30) Czy dzięki udziałowi w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się Twoje procesy umysłowe takie jak rozumowanie?

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



**Co-funded by
the European Union**

f) nie mam zdania

31) Czy dzięki udziałowi w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się Twoje procesy umysłowe takie jak przewidywanie?

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

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

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

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

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

34) Czy dzięki udziałowi w zajęciach z wykorzystaniem GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnego na www.fakestop.online rozwinęły się Twoje 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



**Co-funded by
the European Union**

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

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

36) Czy 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 udział 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 Ci porzucić 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

38) Czy dzięki udziałowi 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 Twoja wiedza w zakresie zjawiska fake newsów?

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

39) Czy dzięki udziałowi w zajęciach na podstawie 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej

Dofinansowane przez Unię Europejską



**Co-funded by
the European Union**

dostępnych na www.fakestop.online zwiększyła się Twoja 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 dzięki udziałowi 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 Twoja świadomość i aktywność obywatelska?

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

41) Czy dzięki udziałowi 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 Twoje zainteresowanie otaczającym światem?

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

42) Czy udział 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 Twoje podejście do wartości uniijnych?

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

43) Czy udział 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 Ci nabyć umiejętności rozpoznawania fake newsów (oceny prawdziwości informacji, wiarygodności źródeł internetowych, sposobów manipulacji)?

- 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

44) Czy udział 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 Ci 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

45) Czy udział 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 Ci nabyć umiejętność oceny prawdziwości informacji?

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

46) Czy udział 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 Ci 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 udział 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 Ci nabyć umiejętność weryfikacji informacji pojawiających się w internecie i ich selekcji?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio



**Co-funded by
the European Union**

- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

48) Czy dzięki udziałowi 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 Twoje 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 dzięki udziałowi 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 Twoje kompetencje kluczowe takie jak kompetencje społeczne i obywatelskie?

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

50) Czy dzięki udziałowi 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 Twoja świadomość i otwartość na różnorodność społeczną?

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

51) Czy dzięki udziałowi 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 Ciebie zagrożenie manipulacją za pośrednictwem fake newsów?

- a) tak



**Co-funded by
the European Union**

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

52) Czy dzięki udziałowi 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 Twoja 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 dzięki udziałowi 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 Twoja samodzielność w zakresie korzystania z nowych metod pracy?

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

54) Czy dzięki udziałowi 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 Ciebie umiejętność koncentracji i zatrzymania uwagi?

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

55) Czy 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?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio



**Co-funded by
the European Union**

- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

56) Czy 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 Twoją aktywność i zaangażowanie?

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

57) Czy 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 zaciekawienia tematem i zadaniami lekcji?

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

58) Czy dzięki udziałowi 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 rozwinęło się u Ciebie krytyczne myślenie?

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

59) Czy dzięki udziałowi 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 Ciebie umiejętności cyfrowe, w szczególności w zakresie korzystania z mediów?

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



**Co-funded by
the European Union**

- e) nie
- f) nie mam zdania

60) Czy dzięki udziałowi 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 Twoja wiedza w zakresie zjawiska fake newsów?

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

61) Czy dzięki udziałowi 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 Twoja 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

62) Czy dzięki udziałowi 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 Twoja świadomość i aktywność obywatelska?

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

63) Czy dzięki udziałowi 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 Twoje zainteresowanie otaczającym światem?

- a) tak
- b) raczej tak
- c) średnio



**Co-funded by
the European Union**

- d) raczej nie
- e) nie
- f) nie mam zdania

64) Czy udział 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 Twoje podejście do wartości unijnych?

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

65) Czy udział 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 Ci nabyć 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

66) Czy udział 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 Ci 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 udział 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 Ci nabyć umiejętność oceny prawdziwości informacji?

- a) tak



**Co-funded by
the European Union**

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

68) Czy udział 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 Ci 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 udział 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 Ci 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 dzięki udziałowi 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 Twoje kompetencje kluczowe takie jak kompetencje informatyczne?

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

71) Czy dzięki udziałowi 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



**Co-funded by
the European Union**

www.fakestop.online rozwinęły się Twoje 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 dzięki udziałowi 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 Twoje kompetencje kluczowe takie jak kompetencje społeczne i obywatelskie?

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

73) Czy dzięki udziałowi 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 Twoja świadomość i otwartość na różnorodność społeczną?

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

74) Czy dzięki udziałowi 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 Ciebie zagrożenie manipulacją za pośrednictwem fake newsów?

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



**Co-funded by
the European Union**

75) Czy udział 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 Twojej aktywności?

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

76) Czy dzięki udziałowi 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 Twoja motywacja do pracy?

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

77) Czy dzięki udziałowi 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 Twoja umiejętność koncentracji i zatrzymania uwagi?

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

78) Czy udział w projekcie „Innowacje w edukacji szkolnej” w ramach którego przeprowadzono zajęcia 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 był dla Ciebie prestiżowy i pomógł Ci we wzroście samooceny?

- 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**

79) 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 Nauczyciel musiał Ci pomagać?

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

80) Czy zakres i sposób 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 był dla Ciebie optymalny/pozytywny?

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

*zgłoś nauczycielowi uwagi na temat przebiegu GRY ON-LINE-SYMULATORA lub danego AKTYWIZUJĄCEGO SCENARIUSZA LEKCJI, zidentyfikowanych trudności i problemów podczas udziału w zajęciach, sugestii/propozycji możliwych poprawek/zmian do danego narzędzia edukacyjnego umożliwiających dokonanie korekt/poprawek

81) Czy udział 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 był dla Ciebie trudny/problematyczny?

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

*zgłoś nauczycielowi uwagi na temat przebiegu GRY ON-LINE-SYMULATORA lub danego AKTYWIZUJĄCEGO SCENARIUSZA LEKCJI, zidentyfikowanych trudności i problemów podczas udziału w zajęciach, sugestii/propozycji możliwych poprawek/zmian do danego narzędzia edukacyjnego umożliwiających dokonanie korekt/poprawek

Dziękujemy za wypełnienie ankiety!!!

Dofinansowane przez Unię Europejską