



Co-funded by
the European Union

Notatka ze Zindywidualizowanego Wywiadu Pogłębionego (IDI)

na temat procesu testowania

Projekt «Innowacje w edukacji szkolnej»

Dofinansowane przez Unię Europejską

Nazwa reprezentowanej szkoły:

Imię i nazwisko rozmówcy (Nauczyciela):

Przedmiot nauczania rozmówcy (Nauczyciela):

Staż pracy pedagogicznej (w latach) rozmówcy (Nauczyciela):

Pytania badawcze:

1. Co Pani/Pan sądzi o GRZE ON-LINE - SYMULATORZE służącym do nauki rozpoznawania fake newsów dostępnym na www.fakestop.online? Czy ma Pani/Pan jakieś ogólne uwagi/spostrzeżenia w tym zakresie? Czy to nowopowstałe narzędzie edukacyjne pełni funkcję dydaktyczną w zakresie nauki krytycznego myślenia i umiejętności korzystania z mediów w oparciu o wiedzę w zakresie zjawiska fake newsów na poziomie edukacji szkolnej?

Odpowiedź:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Co Pani/Pan sądzi o 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej dostępnych na www.fakestop.online? Czy ma Pani/Pan jakieś ogólne uwagi/spostrzeżenia w tym zakresie? Czy te nowopowstałe narzędzia edukacyjne pozwalają uczniom zdobyć wiedzę w zakresie szeroko rozumianego zjawiska fake newsów jak również wypracować postawy/kompetencje społeczne i obywatelskie bazujące na wartościach które stoją u podstaw funkcjonowania UE?

Odpowiedź:

.....

.....

.....

Dofinansowane przez Unię Europejską



.....

.....

.....

.....

3. Czy Pani/Pana zdaniem dzięki zastosowaniu w GRZE ON-LINE - SYMULATORZE służącym do nauki rozpoznawania fake newsów elementów grywalizacji czyli mechanizmów funkcjonujących w grach poprzez atrakcyjną formułę, dynamikę, treści i kontekst (m.in. narzędzie oparte jest na faktycznych fake newsach) wzbudza naturalne zainteresowanie i ciekawość u uczniów co przekłada się na większą skuteczność edukacyjną niż oferują tradycyjne metody nauczania? Czy takie narzędzia edukacyjne w większym stopniu trafiają do młodzieży niż tradycyjne metody nauczania?

Odpowiedź:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Czy Pani/Pana zdaniem dzięki zastosowaniu w 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce młodzieży szkolnej zróżnicowanych metod pracy (burza mózgów, dyskusja, praca indywidualna, praca grupowa, quiz) aktywizują one uczniów, wciągają w przebieg lekcji i pozwalają porzucić postawę biernego odbiorcy jak to bywa w tradycyjnych metodach kształcenia? Czy takie narzędzia edukacyjne w większym stopniu trafiają do młodzieży niż tradycyjne metody nauczania?

Odpowiedź:

.....

.....

.....

.....

.....

5. Zjawisko fake newsów jest jednym z większych zagrożeń dla współczesnego świata bazującego na wspólnych europejskich wartościach gdyż prowadzi do dezinformacji, wprowadza chaos, wpływa na błędne decyzje i postawy wśród obywateli UE a dotyczą tak ważnych obszarów życia jak polityka, medycyna czy showbiznes. Fake newsy stały się też narzędziem wojny hybrydowej toczonej przez Rosję w stosunku do Ukrainy oraz poszczególnych krajów UE służącym do manipulacji czy też wpływania na wyniki demokratycznych wyborów. Na zjawisko fake newsów podatna jest również młodzież. Czy



**Co-funded by
the European Union**

zgadza się Pani/Pan ze stwierdzeniem iż od najmłodszych lat należy wyposażać młodzież w umiejętność krytycznego myślenia i krytycznego korzystania z mediów a GRA ON-LINE - SYMULATOR służący do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów są do tego skutecznym narzędziem?

Odpowiedź:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Czy zgadza się Pani/Pan ze stwierdzeniem iż zdobyta wiedza i umiejętności rozpoznawania fake newsów nabyte przez uczniów podczas zajęć na podstawie GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów zaowocują w przyszłości rezultatem jakim jest zbudowanie postaw opartych na wartościach europejskich które fake newsy często podważają, co będzie bardzo przydatne w ich dorosłym życiu?

Odpowiedź:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7. Czy zamierza Pani/Pan korzystać z narzędzi edukacyjnych w postaci GRY ON-LINE - SYMULATORA służącego do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w codziennej pracy dydaktycznej z młodzieżą szkolną? Czy Pani/Pana zdaniem narzędzia te będą pomocne innym Nauczycielom którzy nie brali udziału w Projekcie w codziennej pracy dydaktycznej z młodzieżą szkolną?

Odpowiedź:

.....

.....

.....

.....

.....

.....