



**Co-funded by
the European Union**

Projekt
„Innowacje w edukacji szkolnej”
dofinansowany jest przez Unię Europejską



„Innowacje w edukacji szkolnej”

**Projekt dofinansowany przez Unię
Europejską**

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

Projekt
„Innowacje w edukacji szkolnej”
dofinansowany jest przez Unię Europejską



Tytuł projektu:

Innowacje w edukacji szkolnej

Finansowanie:

Projekt finansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus+, Akcja 2: Partnerstwa strategiczne

Okres realizacji projektu:

31.12.2024r. – 30.12.2026r.

Lider Projektu:

Europejska Fundacja Rozwoju z Nowego Sącza (PL)

Partnerzy projektu:

- **Zakladni skola H. Sienkiewiczze s polskym jazykem vyucovacim z Jablunkov (CZ)**
- **Zakladna skola Janka Krala z Liptovský Mikuláš (SK)**

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

Projekt
„Innowacje w edukacji szkolnej”
dofinansowany jest przez Unię Europejską



SYMULATOR (GRA ON-LINE)

SYMULATOR składa się z 6 historii w których gracz musi na podstawie przedstawionych przesłanek podjąć decyzję czy informacja jest prawdziwa, fałszywa czy wątpliwa. W każdej historii dostępne są 2 scenariusze (łącznie 12 case study). Każda historia ma też wstęp (intro) w postaci animowanego filmu nadający tło wydarzeń. Następnie użytkownik otrzymuje okno z wiadomością oraz interaktywne pola na których może sprawdzić dodatkowe informacje o publikującym informacje oraz źródle treści. Wiadomości te symulują najpopularniejsze portale społecznościowe (Facebook, Instagram, X), komunikatory (WhatsApp, Gmail) oraz portale informacyjne. Gdy użytkownik zapozna się zarówno z samą treścią jak i dodatkowymi informacjami musi podjąć decyzję i ocenić informację. Udzielona odpowiedź jest następnie przeanalizowana przez system i wy tłumaczone zostają przesłanki które powinny były spowodować udzielenie właściwej decyzji.

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

Projekt
„Innowacje w edukacji szkolnej”
dofinansowany jest przez Unię Europejską



SYMULATOR (GRA ON-LINE)

GRA ON-LINE będąca SYMULATOREM została tak opracowana aby stać się skutecznym narzędziem edukacyjnym w zakresie m.in.:

- rozwijania krytycznego myślenia jak i umiejętności cyfrowych w szczególności w zakresie korzystania z mediów,
- zwiększenia wiedzy w zakresie zjawiska fake newsów jak również nabycia umiejętności ich rozpoznawania (oceny prawdziwości informacji, wiarygodności źródeł internetowych, sposobów manipulacji),
- uświadamiania konieczności zachowania ograniczonego zaufania do treści z internetu,
- rozwijania świadomości i aktywności obywatelskiej,
- zwiększania świadomości i otwartości na różnorodność społeczną,
- rozwijania kompetencji kluczowych takich jak kompetencje informatyczne, umiejętność uczenia się, czy też kompetencje społeczne i obywatelskie.

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

Projekt
„Innowacje w edukacji szkolnej”
dofinansowany jest przez Unię Europejską



SYMULATOR (GRA ON-LINE)

Jak skorzystać z platformy? (instrukcja dla Nauczyciela)

Aby rozpocząć korzystanie z Symulatora służącego do nauki rozpoznawania fake newsów należy:

1) Założyć KONTO NAUCZYCIELA

(jednorazowo) wysyłając e-mail na adres office@fakestop.online w treści podając: • swoje imię • swoje nazwisko • nazwę i adres szkoły (czas odpowiedzi do 24h)

2) Zalogować się

po otrzymaniu e-maila zwrotnego z LOGINEM i HASŁEM należy zalogować się w menu LOGOWANIE DLA NAUCZYCIELA na Edukacyjnej Platformie Symulacyjnej

3) Wybrać szkołę

po zalogowaniu należy wybrać SWOJĄ SZKOŁĘ z rozwijanej listy

4) Dodać klasę

należy dodać NOWĄ KLASĘ (podając jej NAZWĘ oraz ROCZNIK) lub należy wybierać już wcześniej utworzoną

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

Projekt
„Innowacje w edukacji szkolnej”
dofinansowany jest przez Unię Europejską



SYMULATOR (GRA ON-LINE)

Jak skorzystać z platformy? (instrukcja dla Nauczyciela)

5) Wygenerować listę uczniów

należy wygenerować LISTĘ UCZNIÓW podając ilość osób w klasie ("ILOŚĆ KODÓW") klikając przycisk "GENERUJ KODY", jeśli klasa została już wcześniej utworzona dostępny będzie podgląd LISTY UCZNIÓW

6) Przekazać kody uczniom

Należy przekazać swoim Uczniom KODY DO LOGOWANIA

7) Pierwsze logowanie uczniów

podczas pierwszego LOGOWANIA uczniowie będą musieli podać swój NICK (czyli pseudonim) – może to być np. imię i pierwsza litera nazwiska

8) Śledzić postępy

za pomocą KONTA NAUCZYCIELA można śledzić postępy Uczniów i w razie problemów pomóc im w trudniejszych zadaniach

Prezentacja Panelu Nauczyciela

https://www.fakestop.online/pl/teacher_login.php

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

Projekt
„Innowacje w edukacji szkolnej”
dofinansowany jest przez Unię Europejską



SYMULATOR (GRA ON-LINE)

Jak skorzystać z platformy? (instrukcja dla Ucznia)

Aby rozpocząć korzystanie z Symulatora służącego do nauki rozpoznawania fake newsów należy:

1) Zgłosić się po kody

Uczeń powinien zgłosić się do swojego NAUCZYCIELA o KODY DO LOGOWANIA

2) Pierwsze logowanie

podczas pierwszego LOGOWANIA w menu LOGOWANIE DLA UCZNIA na Edukacyjnej Platformie Symulacyjnej Uczeń musi utworzyć swój NICK (czyli pseudonim) - może to być np. imię i pierwsza litera nazwiska

3) Postępy nauki

każdy ukończony przez Ucznia Moduł będzie zapisywany w postępach nauki widocznych dla nauczyciela

PREZENTACJA GRY

https://www.fakestop.online/pl/student_login.php

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

Projekt
„Innowacje w edukacji szkolnej”
dofinansowany jest przez Unię Europejską



SCENARIUSZE LEKCJI

Stworzone SCENARIUSZE służą do ugruntowania wiedzy uzyskanej dzięki skorzystaniu z GRY ON-LINE oraz nabyciu nowych umiejętności i postaw.

SCENARIUSZE LEKCJI zostały tak opracowane aby stać się skutecznym narzędziem edukacyjnym w zakresie m.in.:

- zwiększenia wiedzy w zakresie zjawiska fake newsów, świadomości w zakresie konieczności posiadania ograniczonego zaufania do treści z internetu, świadomości i aktywności obywatelskiej, zainteresowania otaczającym światem, pozytywnego podejścia do wartości unijnych
- nabycia umiejętności rozpoznawania fake newsów (oceny prawdziwości informacji, wiarygodności źródeł internetowych, sposobów manipulacji), krytycznej oceny informacji pojawiających się w internecie, oceny prawdziwości informacji, odróżnienia faktu od subiektywnej opinii, weryfikacji informacji pojawiających się w internecie i ich selekcji
- rozwinięcia kompetencji kluczowych (umiejętności uczenia się, kompetencji społecznych i obywatelskich)
- zwiększenia świadomości i otwartości na różnorodność społeczną
- zmniejszenia zagrożenia manipulacją za pośrednictwem fake newsów.

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

Projekt
„Innowacje w edukacji szkolnej”
dofinansowany jest przez Unię Europejską



SCENARIUSZE LEKCJI PREZENTACJA WYBRANYCH SCENARIUSZY LEKCJI DOSTĘPNYCH NA:

<https://www.fakestop.online/pl/scenario.php>

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

Projekt
„Innowacje w edukacji szkolnej”
dofinansowany jest przez Unię Europejską



Dziękuję za uwagę

Erasmus+