



**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



Celem projektu było stworzenie, przetestowanie, dopracowanie i upowszechnienie innowacyjnego narzędzia edukacyjnego – GRY ON-LINE będącej swego rodzaju SYMULATOREM służącym do nauki rozpoznawania fake newsów oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z tego zakresu w dydaktyce cyfrowej młodzieży szkolnej w Polsce, Czechach i na Słowacji. Projekt odpowiada na problem fake newsów które stały się zagrożeniem dla wartości na których opiera się Unia Europejska na poziomie edukacji szkolnej.

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

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



Etapu realizacji projektu:

- I Etap: stworzenie wersji wstępnych (testowych) innowacyjnych narzędzi edukacyjnych w postaci **SYMULATORA-GRY ON-LINE** i **20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI** służących do nauki rozpoznawania fake newsów
- II Etap: przetestowanie nowopowstałych narzędzi edukacyjnych w środowisku szkolnym w Polsce, Czechach i Słowacji wśród min. 180 uczniów w celu zweryfikowania ich skuteczności edukacyjnej
- III Etap: opracowania wersji finalnych nowopowstałych narzędzi edukacyjnych na podstawie informacji zwrotnych z etapu testowania
- IV Etap: upowszechnienie nowopowstałych narzędzi edukacyjnych w szeroko rozumianym środowisku edukacyjnym w tych 3 krajach.

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

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



Rezultatem realizacji projektu jest stworzenie i upowszechnienie na szeroką skalę cyfrowego narzędzia edukacyjnego w postaci GRY ON-LINE będącej swego rodzaju SYMULATOREM oraz 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI pełniącego funkcję dydaktyczną w zakresie nauki krytycznego myślenia i umiejętność korzystania z mediów w oparciu o wiedzę w zakresie współczesnego problemu jakim są fake newsy na poziomie edukacji szkolnej (wzmocnienie systemu kształcenia) w Polsce, na Słowacji oraz w Czechach.

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

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



Założenia powstania projektu

Fake newsy stały się narzędziem wojny hybrydowej toczonej przez Rosję w stosunku do Ukrainy oraz poszczególnych krajów UE służącym do manipulacji czy też wpływania na wyniki demokratycznych wyborów.

Manipulacje zawarte w fake newsach służą podważaniu etycznych postaw i zachowań opartych na europejskich wartościach wśród obywateli UE, najbardziej podatna na tego działania jest młodzież.

Dlatego też od najmłodszych lat należy wyposażać młodzież w umiejętność krytycznego myślenia i krytycznego korzystania z mediów a realizacja projektu pozwoliła stworzyć skuteczne narzędzie służące właśnie temu.

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

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



Założenia powstania projektu

Realizacja projektu jest wsparciem dla nauczycieli w procesie nauczania „dając im” gotowe i skuteczne narzędzie edukacyjne.

Tego typu innowacyjne narzędzia cyfrowe w dużo większym stopniu niż klasyczne metody nauczania pobudzają kreatywność uczniów pozwalając im znacznie szybciej rozwijać kompetencje kluczowe.

Narzędzia te rozwijają m.in.

- kompetencje informatyczne takie jak umiejętne i krytyczne wykorzystywanie technologii społeczeństwa informacyjnego (TSI) w życiu codziennym (umiejętność krytycznych i refleksyjnych postaw w stosunku do dostępnych informacji w szczególności w mediach społecznościowych),
- kompetencje społeczne i obywatelskie takie jak kompetencje osobowe, interpersonalne i międzykulturowe obejmujące pełny zakres zachowań przygotowujących uczniów do skutecznego i konstruktywnego uczestnictwa w życiu społecznym dzięki nabyciu umiejętności odróżnienia prawdy od kłamstwa i manipulacji.

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

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



Założenia powstania projektu

Internet stał się narzędziem codziennego użytku z którego ludzie czerpią bieżącą wiedzę o świecie. Dzieci, w szczególności w wieku szkolnym, co dzień zdobywają wiele informacji i są tego świata ciekawe.

Nie wszystkie źródła, z których czerpią wiedzę, są jednak wiarygodne i rzetelne. Wg raportu „Digitalmisinformation/disinformation and children”, (UNICEF 2021r.) zaledwie 2% dzieci ma umiejętność odróżniania prawdziwych treści od fałszywych, a 49,9 % twierdzi, że nie potrafi rozpoznawać fake newsów.

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

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



Założenia powstania projektu

Fake news, a więc nieprawdziwa lub częściowo nieprawdziwa wiadomość, często o charakterze sensacyjnym, publikowana w mediach z intencją wprowadzenia odbiorców w błąd w celu osiągnięcia korzyści finansowych, politycznych lub prestiżowych.

Zjawisko to jest obecne w naszej kulturze aż od starożytności, jednak wraz z rozwojem środków masowej komunikacji jaki nastąpił w XXI w., z której z kolei najczęściej korzysta młodzież, wpływ fake newsów na codzienne życie znacznie się zwiększył.

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

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



Założenia powstania projektu

24.02.2022r. Rosja rozpoczęła brutalną wojnę w Ukrainie. Eksperci szacują, iż liczba uchodźców z Ukrainy doszła do poziomu ok. 8 milionów osób. Z Ukrainy uciekały i wciąż uciekają głównie kobiety z dziećmi, fala uchodźców trafia praktycznie do każdego kraju UE. Znaczna część tych dzieci rozpoczyna edukację formalną w krajach gdzie znaleźli schronienie, nie znając jednak języków narodowych.

Fake newsy stały się elementem wojny prowadzonej przez Rosję przeciwko Ukrainie i krajom UE. Dlatego też niniejszy projekt stanowi odpowiedź na te działania agresora rosyjskiego w obszarze skutecznej edukacji, a narzędzia edukacyjne zostały opracowane również w j. ukraińskim aby dodatkowo pomóc dzieciom ukraińskim które dołączyły do formalnego systemu kształcenia w krajach UE.

Erasmus+



Co-funded by
the European Union

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



Realizacja projektu

Kadra merytoryczna oddelegowana przez Lidera i Partnerów projektu zrealizowała następujące działania:

1) **stworzono innowacyjne narzędzie edukacyjne–GRE ON-LINE** będącej swego rodzaju SYMULATOREM służącym do nauki rozpoznawania fake newsów. SYMULATOR jest interaktywnym narzędziem służącym do rozpoznawania prawdziwych i fałszywych informacji publikowanych i dystrybuowanych w Internecie, głównie dotyczy fake newsów kolportowanych przez Rosję w stosunku do Ukrainy oraz państw UE ją wspierających jak również takich dziedzin życia społecznego jak np. polityka, medycyna czy show-biznes w których fake newsy są najbardziej powszechne. SYMULATOR składa się z 6 historii w których gracz musi na podstawie przedstawionych przesłanek podjąć decyzję czy informacja jest prawdziwa, fałszywa czy wątpliwa.

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

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



Realizacja projektu

W każdej historii dostępne są 2 scenariusze. 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 wytłumaczone zostają przesłanki które powinny były spowodować udzielenie właściwej decyzji. GRA ON-LINE dostępna jest w 5 językach tj. polskim, słowackim, czeskim, angielskim i ukraińskim.

GRA ON-LINE (SYMULATOR) dostępna jest pod poniższym adresem:

www.fakestop.online

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

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



Realizacja projektu

2) opracowano 20 AKTYWIZUJĄCYCH SCENARIUSZY LEKCJI zwiększających wiedzę z zakresu zjawiska fake newsów w dydaktyce cyfrowej młodzieży szkolnej z Polski, Słowacji i Czech. Stworzone SCENARIUSZE służą do ugruntowania wiedzy uzyskanej dzięki skorzystaniu z GRY ON-LINE oraz nabyciu nowych umiejętności i postaw. Opracowane scenariusze pozwalają zgłębić uczniom wiedzę m.in. z zakresu jak rozpoznać fake newsa, mechanizmów ich funkcjonowania, wpływu na człowieka, celów w jakich są tworzone, konsekwencji z jakimi wiąże się ich rozpowszechnianie, poznają fake newsy które funkcjonują w codziennym obiegu, dowiedzą się jakie są powiązania pomiędzy fake newsami a próbami wyłudzenia danych, hasel lub pieniędzy, czym się różni fakt od opinii, czym są teorie spiskowe i jak się przed nimi bronić, czym jest deep fake, czym jest bot a czym troll internetowy, czym są fałszywi followersi, czym są strony phishingowe, czym jest clickbait, gdzie zgłaszać fałszywe informacje, czym są organizacje fact-checkingowe, analizie poddane są faktyczne fake newsy rozpowszechniane przez Rosję wobec Ukrainy i krajów UE oraz takich dziedzin życia społecznego jak np. polityka, medycyna czy show-biznes.

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

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



Realizacja projektu

Scenariusze aktywizują uczniów bazując na zróżnicowanych metodach pracy (burza mózgów, dyskusja, praca indywidualna, praca grupowa, quiz, drama). SCENARIUSZE zawierają wszystkie niezbędne elementy wymagane w konspekcie/scenariuszu lekcji (wg Bortnowskiego).

TEMATY OPRACOWANYCH SCENARIUSZY LEKCJI:

1. Czym są fake newsy
2. Jak powstają fake newsy i kto je tworzy
3. Fake newsy w polityce
4. Kiedy informacja kłamie
5. Prawda czy opinia. Jak odróżnić informację od komentarza
6. Boty, trolle i fałszywe konta – kim naprawdę są nadawcy informacji

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

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



Realizacja projektu

7. Clickbait – kiedy nagłówek kłamie bardziej niż treść
8. Phishing i fałszywe strony – jak fake newsy stają się narzędziem oszustwa
9. Deepfake – czy można ufać temu, co widzimy i słyszymy
10. Teorie spiskowe – jak rozpoznać i jak się przed nimi bronić
11. Dezinformacja w medycynie – fake newsy, które szkodzą zdrowiu
12. Fake newsy rosyjskie wobec Ukrainy i UE – wojna informacyjna
13. Celebryci i plotki – jak fałszywe informacje funkcjonują w show-biznesie
14. Jak sprawdzić źródło informacji. Praktyczne narzędzia i strategie weryfikacji
15. Zgłoś to. Gdzie i jak reagować na dezinformację
16. Fact-checking – jak działają organizacje weryfikujące informacje

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

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



Realizacja projektu

- 17. Algorytmy, bańki informacyjne i cyfrowe echo – jak internet pokazuje tylko to, co chcemy widzieć
- 18. Odporność na manipulację – jak być świadomym odbiorcą informacji
- 19. Kampania uczniowska „STOP FAKE NEWS” – projekt edukacyjny
- 20. Symulacja dezinformacji – gra edukacyjna „Zdemaskuj fake newsa”

Do scenariuszy opracowane zostały zestawy materiałów pomocniczych w postaci słownika pojęć oraz przewodnika metodycznego.

Scenariusze dostosowane są do wieku i rozwoju intelektualnego uczniów, skala trudności tematyki scenariuszy zajęć jest zróżnicowana i adekwatna do postępów uczniów w zakresie zdobywania wiedzy/budowy postaw. SCENARIUSZE zostały opracowane w 5 językach tj. polskim, słowackim, czeskim, angielskim i ukraińskim.

AKTYWIZUJĄCE SCENARIUSZE LEKCJI dostępne są pod poniższym adresem:

www.fakestop.online

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

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



PREZENTACJA GRY ON-LINE (SYMULATORA)

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

PREZENTACJA WYBRANYCH SCENARIUSZY

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

ZAPRASZAMY DO KORZYSTANIA !!!!

www.fakestop.online

Erasmus+



**Co-funded by
the European Union**

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



Dziękuję za uwagę

Erasmus+