

WWW.NEPASIMAUK.LT

Dezinformacijos
Medžioklė

Edukacinis kompiuterinis žaidimas **Dezinformacijos Medžioklė**

Vadovas mokytojams



Partneriai:



Google

Kas tai?

Dezinformacijos medžioklė yra interaktyvus kompiuterinis žaidimas, kuriame integruotos užduotys skatina kritinį mąstymą bei ugdo įgūdžius naudotis atviros prieigos duomenimis informacijai patikrinti. Šį žaidimą tinka naudoti ir kaip individualią edukacinę priemonę, ir integruoti į istorijos ar pilietiškumo ugdymo pamokas.

Kaip tai veikia?

1/ Žaidimą galima nemokamai atsisiųsti iš čia (Atsisiųsti abu failus):

www.nepasimauk.lt/virtualus-zaidimas

2/ Instaliavus žaidimą kompiuteryje žaidėjai gali iš karto pradėti žaidimą.

Ko žaidimas moko?

- Kritinio mąstymo
- Faktų tikrinimo
- Argumentų stiprumo vertinimo
- Atgalinės vaizdų paieškos
- "Botų" atpažinimo
- Autoriaus tikrinimo ir jo patikimumo įvertinimo
- Šaltinių paieškos ir tikrinimo

Kas tai?

1/ Žaidimas prasideda mokomąja dalimi, kur žaidėjas supažindinimas su žaidimo mechanika.

2/ Žaidimo istorija vyksta pažįstamoje aplinkoje – mokykloje. Tiriamas ekspertas atvyksta į mokyklą pristatyti siūlymo padidinti egzaminų skaičių. Mokiniai susirenka į auditoriją, kur vyks pasiūlymo pristatymas. Ekspertas kviečia mokinius debatams. Būtent čia ir prasideda pagrindinis veiksmas. Ekspertas vieną po kito pateikia 4 argumentus už egzaminų skaičiaus didinimą, ir mokiniai, naudodami įvairius informacijos tikrinimo metodus, turi suprasti, kaip ir kodėl ekspertas yra neteisus arba ar jo argumentai yra netikri. Taip žaidėjas susipažins su dezinformacijos pagrindiniais konceptais ir įrankiais kovoti su ja (pvz., atvirkštine vaizdo paieška, botais, šaltinių tikrinimu). Jei žaidėjas gerai ir laiku atlieka užduotis, jis gali įtikinti mokyklos tarybą ir mokyklos direktorių neorganizuoti daugiau privalomų egzaminų.

• Po kiekvieno eksperto argumento žaidėjas nusikelia į savo prisiminimus, kur labirinte turi ieškoti paslėptų užrašų iš pamokų. Užrašai padės geriau analizuoti informaciją kitame žaidimo etape ir geriau atremti eksperto argumentus.

• Suradus visus užrašus žaidėjas turi rasti klasę, ten nueiti prie lentos ir analizuoti pateiktą informaciją, susijusią su eksperto pateiktu argumentu.

• Išanalizavus visą informaciją žaidėjas tuomet konstruoja savo argumentą.

• Žaidėjai grįžta į aktų salę, ten įvyksta automatizuoti debatai, ekspertas reaguoja į žaidėjo argumentus.

• Tada ekspertas pristato savo kitą argumentą ir žaidėjas vėl nusikelia į prisiminimus.

Ką daryti mokytojui:

1/ Laiko pamokoje pavyks sutaupyti, jei žaidimas jau bus įrašytas kompiuteriuose.

2/ Trumpai pristatyti, apie ką žaidimas, koks jo tikslas.

- Paklauskite mokinių, ar jiems yra girdėtos sąvokos „dezinformacija“, „melagienos“. Trumpai padiskutuokite, ką jos reiškia, kodėl jos šiais laikais aktualios, kokią žalą visuomenei neša melagių sklaida ir dezinformacija.

Dezinformacija:

Neteisingų faktų pateikimas ar piktybiškai skleidžiama melaginga informacija yra dezinformacija. Dezinformacija išsiskiria tuo, kad tai sąmoningas, tikslingas siekis klaidinti ir kelti abejonę.

Melagienos/žalą daranti informacija:

Sąmoningas privačios informacijos paskelbimas siekiant asmeninių ar privačių, o ne viešų tikslų. Sąmoningas tikro turinio aplinkybių, dienos ar laiko pakeitimas.

Šiais laikais informacija plūsta iš daugybės šaltinių: žiniasklaidos, interneto svetainių, tinklaraščių ir socialinių tinklų. Nors socialiniai tinklai tampa pagrindiniu informacijos šaltiniu, juose greitai plinta dezinformacija. Dėl lengvai atkuriamų naujienų formatų sunku atskirti tikrus straipsnius nuo apgaulių. Tikros istorijos iškraipomos politiniais tikslais, senos vaizdo medžiagos naudojamos naujiems įvykiams iliustruoti, dalijamasi redaguotais vaizdais, o trolių ir botų armijos naudojamos atakoms prieš organizacijas ar visuomenės veikėjus.

Daugiau apie dezinformaciją ir kovą su ja galite skaityti Pilietinio atsparumo leidiniuose. Galite juos naudoti savo pamokose:



Propagandos amžius



Kaip neapsigauti

- Papasakokite, kad svarbu kovoti su šiaip fenomenais. Žaidimas būtent to ir mokys – kaip kovoti su netikra informacija, kokius visiems prieinamus nemokamus būdus galima naudoti tikrinant informaciją. Atkreipkite dėmesį, kad visi žaidime pristatomi metodai realiai egzistuoja ir veikia.
- Pristatykite, kad kiekvienas mokinys žaidime taps virtualiu detektyvu – turės nagrinėti informacijos šaltinius ir debatuoti su apsimetėliu ekspertu. Tik taip jie išgelbės savo mokyklą nuo egzaminų skaičiaus padidinimo.

3/ Padaryti trumpą žaidimo aptarimą.

Ko išmokote?

Kokį vieną informacijos tikrinimo metodą/elementą prisimenate?

Kas žaidimo patiko? Kas galėjo veikti geriau?

Patarkite mokiniams:

1/ Atidžiai skaitykite žaidimo instrukcijas.

2/ Neskubėkite ir perskaitykite, ką jums sako ekspertas. Tik taip suprasite jo argumentą ir tik taip bus aišku, ar jūs sugebėjote atremti jo argumentus. Tai ypač svarbu žaidimo pabaigoje, nes ten pasakoma, ar išgelbėjote savo mokyklą nuo egzaminų skaičiaus didinimo.

WWW.NEPASIMAUK.LT

