

[WWW.NEPASIMAUK.LT](http://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 medijų ir informacinio raštingumo įgūdžius, skatina naudotis atviros prieigos duomenimis informacijai tikrinti. Mokoma kritiškai vertinti įvairiuose medijos kanaluose pasirodančią informaciją, socialinių tinklų turinį, pasirinkti patikimus informacijos šaltinius. Šį žaidimą galima naudoti kaip individualią edukacinę priemonę arba 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](http://www.nepasimauk.lt/virtualus-zaidimas)

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

## Ko žaidimas moko?

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

## Kas vyksta žaidime?



1/ Žaidimas prasideda įvadine, mokomąja dalimi (apie Pramonės revoliuciją), kurios metu žaidėjas supažindinamas su žaidimo mechanika.

2/ Žaidimo istorija vyksta moksleiviams pažįstamoje aplinkoje – mokykloje. Tiriamas ekspertas atvyksta į mokyklą pristatyti kelių pasiūlymų (pvz. didinti egzaminų skaičių), kurie jo manymu pagerintų mokymosi patirtį ir akademinius rezultatus. Mokiniai susirenka į aktų salę, kur vyks pasiūlymų pristatymas. Ekspertas kviečia mokinius debatams. Būtent čia ir prasideda pagrindinis veiksmas.

3/ Ekspertas vieną po kito pateikia pasiūlymus, o moksleivių pagrindinė užduotis, naudojant įvairius informacijos tikrinimo metodus, išnagrinėti pateiktus šaltinius, kuriais remiasi ekspertas ir įvertinti ar jie patikimi, o gal visgi keliantys įtarimų ir jais negalima pasitikėti. Atlikti tyrimą ir įvertinti informacinių šaltinių patikimumą žaidėjams padės virtualūs užrašai, kuriuos kiekvienas žaidėjas turės rasti žaidime klaidžiodamas virtualių atsiminimų labirintais.

4/ Žaidimo metu moksleiviai susipažins su dezinformacijos ir klaidingos informacijos sąvokomis bei įrankiais padedančiais kovoti su šiais grėsmę keliančiais fenomenais (pvz. šaltinių tikrinimu, atvirkštine vaizdo paieška). Jei žaidėjas teisingai atlieka užduotis, atskleidžia, kad ekspertas remiasi nepatikimais šaltiniais, o jo argumentai silpni, jis gali įtikinti mokyklos tarybą ir mokyklos direktorių nepriimti apsišaukėlio eksperto pasiūlymų.

• Po kiekvieno eksperto pristatyto pasiūlymo žaidėjas nusikelia į savo prisiminimus, kur labirinte turi ieškoti paslėptų užrašų, kurie jam padės analizuoti informaciją kitame žaidimo etape ir atremti eksperto argumentus.

• Suradęs visus užrašus žaidėjas vėl persikelia į klasę, jam tai padaryti padeda žaidimo veikėjas, neoficialiai vadinamas "šešėliuku" ir laikantis lapelį su užrašais. Persikėlus į klasę reikia eiti prie lentos ir analizuoti pateiktą informaciją, susijusią su eksperto pateiktu pasiūlymu.

• Išanalizavęs visą informaciją šaltinių lentoje, žaidėjas debatų lentoje konstruoja savo argumentus būsimai diskusijai.

• Grįžus į aktų salę, joje įvyksta automatizuoti debatai, kur ekspertas reaguoja į žaidėjo argumentus.

• Tada ekspertas pristato savo kitą pasiūlymą ir žaidėjas vėl nusikelia į savo prisiminimus, kur turi ieškoti naujų užrašų.

# Ką daryti mokytojui:

1/ Žaidimą kompiuteriuose įrašyti dar prieš prasidedant pamokai.

2/ Trumpai pristatyti žaidimo turinį ir tikslus.

- Paklauskite mokinių, ar jiems yra girdėtos sąvokos **dezinformacija, misinformacija, melagienos** (angl. fake news). Trumpai padiskutuokite, ką jos reiškia, kodėl šiais laikais jos tokios aktualios, kokią žalą visuomenei daro dezinformacijos ir klaidingos informacijos sklaida.

## **Dezinformacija:**

Informacija, kuri yra melaginga, sąmoningai sukurta ir skleidžiama siekiant pakenkti asmeniui, socialinei grupei, organizacijai ar šaliai.

## **Misinformacija:**

Informacija, kuri yra klaidinga, bet sukurta ir skleidžiama nesąmoningai ir nesiekiant padaryti žalos.

Šiais laikais informacijos labai daug ir ji plūsta iš daugybės šaltinių: žiniasklaidos, interneto svetainių, tinklaraščių ir socialinių tinklų. Nors socialiniai tinklai daugeliui tampa pagrindiniu informacijos šaltiniu, juose greitai plinta ir dezinformacija bei misinformacija. Dėl lengvai atkuriamų naujienų formatų sunku atskirti tikrus straipsnius nuo apgaulių. Tikros istorijos iškreipomos politiniais tikslais, senos nuotraukos ar vaizdo įrašai naudojami 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 šiais fenomenais. Žaidimas būtent to ir mokys – kaip kovoti su netikra, klaidinga informacija, kokius visiems prieinamus nemokamus būdus galima naudoti tikrinant šaltinius ir informacijos autentiškumą. Atkreipkite dėmesį, kad visi žaidime pristatomi metodai egzistuoja ir veikia realybėje.
- Pristatykite, kad kiekvienas mokinys žaidime taps virtualiu detektyvu – turės nagrinėti informacijos šaltinius ir diskutuoti su apsimetėliu ekspertu. Tik taip jie išgelbės savo mokyklą nuo egzaminų skaičiaus padidinimo ir kitų tariamo eksperto pasiūlymų.

### 3/ Padaryti trumpą žaidimo aptarimą.

- **Ko išmokote?**
- **Kokį vieną informacijos tikrinimo metodą/elementą prisimenate?**
- **Kas žaidimo patiko? Kas galėjo veikti geriau?**

## Prieš žaidimą patarkite mokiniams:

1/ Žaidimo pradžioje atidžiai perskaityti instrukcijas.

2/ Neskubėti ir visada perskaityti, ką žaidėjui sako į mokyklą atvykęs ekspertas. Tik taip žaidėjas supras eksperto argumentus ir paaiškės, ar mokinys sugebėjo juos atremti ar ne.

3/ Atidžiai žiūrėti, ką ir kodėl renkasi tiek šaltinių nagrinėjimo/informacinėje, tiek ir debatų lentoje, nes nuo to priklausys ir diskusijos eiga aktų salėje, ir žaidėjo pelnomi taškai.

**WWW.NEPASIMAUK.LT**

