ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΚΟΥΤΙ ΑΠΟΣΥΝΔΕΔΕΜΕΝΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Ψεύτικες ειδήσεις και παραπληροφόρηση

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι όχι μόνο αναγνωρίζουν τις ψεύτικες ειδήσεις αλλά δημιουργούν και τις δικές τους ιστορίες ψευδών ειδήσεων σε μικρές ομάδες. Τις παρουσιάζουν σε άλλους, οι οποίοι προσπαθούν να μαντέψουν τι είναι ψευδές και γιατί. Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι διερευνούν πώς δημιουργούνται οι ψευδείς ειδήσεις, τι κάνει τις παραπλανητικές πληροφορίες να φαίνονται πιστευτές και πώς η συναισθηματική γλώσσα και τα ασαφή γεγονότα μπορούν να επηρεάσουν τους ανθρώπους. Μέχρι το τέλος της δραστηριότητας, οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι κατανοούν καλύτερα πώς να αναγνωρίζουν τις παραπλανητικές πληροφορίες και γιατί είναι σημαντικό να αξιολογούν κριτικά τις πληροφορίες πριν τις πιστέψουν ή τις μοιραστούν.

Ομάδα-στόχος

☑ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με χαμηλές ψηφιακές ικανότητες
☑ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με περιορισμένη τυπική εκπαίδευση ή προσόντα
☑ Ενήλικες με χαμηλή ειδίκευση και χαμηλή συμμετοχή σε ευκαιρίες διά βίου μάθησης/κατάρτισης

Μαθησιακοί στόχοι

Με το τέλος αυτής της δραστηριότητας, οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να:

- Αναγνωρίσουν μοτίβα που χρησιμοποιούνται σε ψεύτικες ειδήσεις, όπως συναισθηματική γλώσσα και υπερβολή
- Εργαστούν σε μικρές ομάδες για να αναλύσουν και να δημιουργήσουν απλές ειδήσεις
- Αναλύσουν μια απλή είδηση σε βασικά στοιχεία
- Προσδιορίσουν τι κάνει τις πληροφορίες πιστευτές ή παραπλανητικές
- Δημιουργήσουν ένα απλό παράδειγμα ψευδών ειδήσεων
- Εξηγήσουν γιατί πρέπει να αμφισβητούνται οι πληροφορίες πριν τις μοιραστείτε ή τις πιστέψετε
- Προβληματιστούν σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι ψευδείς ειδήσεις και η παραπληροφόρηση μπορούν να επηρεάσουν τους ανθρώπους και την κοινωνία

Co-funded by the European Union

CC BY NC SA

Αυτό το έργο συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη του προγράμματος ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων της και ούτε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ούτε ο SEPIE μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Θέμα

Ικανότητες Πληροφοριακής Παιδείας

Διάρκεια

90–120 λεπτά

Επίπεδο

Προχωρημένο

Βήματα υπολογιστικής σκέψης που χρησιμοποιούνται

☑ Αποσύνθεση
☑ Αναγνώριση προτύπων
☑ Αφαίρεση
☑ Αλγοριθμική σκέψη

Μεθοδολογική Προσέγγιση

☑ Παιχνιδοποίηση
☑ Μάθηση με βάση τις προκλήσεις
☑ Συνεργατική μάθηση
☐ Βιωματική μάθηση

Τομείς Αρμοδιότητας

α) Ικανότητες καινοτομίας

- ☑ Δημιουργικότητα
- ☑ Κριτική σκέψη
- ☑ Επίλυση προβλήματος
- ☑ Επικοινωνία
- ☑ Συνεργασία

β) Ικανότητες Πληροφοριακής Παιδείας

- ☑ Ικανότητα πρόσβασης, κατανόησης και κριτικής ανάλυσης πληροφοριών
- ☑ Ερμηνεία ψηφιακού και οπτικού περιεχομένου
- ☑ Επίγνωση της επιρροής και των προκαταλήψεων των μέσων ενημέρωσης

γ) Ικανότητες ζωής και σταδιοδρομίας

- ☑ Ευελιξία και προσαρμοστικότητα
- ☑ Πρωτοβουλία και αυτονομία
- ☑ Κοινωνικότητα και διαπολιτισμική ικανότητα
- ☑ Παραγωγικότητα
- ☑ Ηγεσία και υπευθυνότητα

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να:

- Εντοπίσουν παραπλανητικά στοιχεία στις πληροφορίες.
- Δημιουργήσουν ένα απλό παράδειγμα ψευδών ειδήσεων χρησιμοποιώντας παραπλανητικές τεχνικές επικοινωνίας.
- Αναγνωρίσουν τη συναισθηματική ή υπερβολική γλώσσα στις ειδήσεις.
- Εξηγήσουν γιατί ορισμένες πληροφορίες μπορεί να μην είναι αξιόπιστες.
- Σκεφτούν πώς οι ψεύτικες ειδήσεις διαδίδονται και επηρεάζουν τις απόψεις.
- Συμμετέχουν σε συλλογικές συζητήσεις σχετικά με την αξιοπιστία των πληροφοριών.

Σημειώσεις

- Υλικά
- Έντυπα παραδείγματα πραγματικών και ψευδών τίτλων ειδήσεων
- Φύλλα χαρτιού
- Μαρκαδόροι ή στυλό
- Αυτοκόλλητες σημειώσεις

- Κάρτες ψηφοφορίας

Συστάσεις για τον Διαμεσολαβητή

- Ενθαρρύνετε τη δημιουργικότητα διατηρώντας τα παραδείγματα απλά και κατανοητά
- Αποφύγετε πολιτικά ευαίσθητα, μεροληπτικά ή αμφιλεγόμενα θέματα
- Επικεντρωθείτε στη μάθηση και τον κριτικό προβληματισμό αντί να κρίνετε τις απόψεις
- Χρησιμοποιήστε σαφή και απλή γλώσσα
- Υποστηρίξτε τους ενήλικες εκπαιδευόμενους που αισθάνονται αβέβαιοι ή άβολα να μιλούν σε ομάδες
- Επιλέξτε παραδείγματα που σχετίζονται με καταστάσεις της καθημερινής ζωής που είναι οικείες στους ενήλικες εκπαιδευόμενους

Προσαρμογές προσβασιμότητας

- Επιτρέψτε στους ενήλικες μαθητές να εξηγήσουν τις ιδέες προφορικά εάν η γραφή είναι δύσκολη
- Χρησιμοποιήστε μεγαλύτερο εκτυπωμένο κείμενο όταν χρειάζεται
- Χρησιμοποιήστε οπτικά παραδείγματα και σύμβολα για να υποστηρίξετε την κατανόηση
- Διασφάλιση της ενεργού συμμετοχής όλων των μελών της ομάδας



Ψεύτικες ειδήσεις και παραπληροφόρηση

Βήμα 1. Αποσύνθεση

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι καλούνται να:

- Χωρίσουν μια είδηση σε μέρη (τίτλος, μήνυμα, λεπτομέρειες, πηγή)
- Προσδιορίσουν περί τίνος πρόκειται η ιστορία
- Κατανοήσουν πώς είναι δομημένες οι πληροφορίες
- Συζητήσουν ποια μέρη προσελκύουν τη μεγαλύτερη προσοχή

Στοιχείο Gamification

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι αντιδρούν στις ιστορίες χρησιμοποιώντας απλές ετικέτες (Παράρτημα 1):

- "Πραγματικό";
- "Ψεύτικο";
- ή «Δύσκολο να αναγνωριστεί».

Ενσωματωμένο στοιχείο δημιουργίας

Τι είδους πληροφορίες θα σας έκαναν να πιστέψετε μια ιστορία; Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι αρχίζουν να δημιουργούν μια απλή ιδέα για τη δική τους ιστορία ψεύτικων ειδήσεων επιλέγοντας:

- ένα θέμα,
- έναν τίτλο,
- και ένα σύντομο μήνυμα.

Υποστήριξη διαμεσολαβητή

Ο συντονιστής μπορεί να ρωτήσει: «Ποιο είναι το κύριο μήνυμα;», «Ποιο μέρος τραβάει πρώτα την προσοχή;», «Ταιριάζει ο τίτλος με τις πληροφορίες;»

Αυτό το βήμα βοηθά τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να χωρίσουν μια είδηση σε σαφή και διαχειρίσιμα μέρη, διευκολύνοντας την κατανόηση του τρόπου δομής των πληροφοριών.

Βήμα 2: Αναγνώριση προτύπων

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι αναλύουν παραδείγματα ψευδών ειδήσεων και τα συγκρίνουν με παραδείγματα πιο αξιόπιστων πληροφοριών.

Τους ζητείται να εντοπίσουν μοτίβα που χρησιμοποιούνται συνήθως σε ψεύτικες ειδήσεις, όπως:

- συναισθηματική γλώσσα,
- συγκλονιστικούς τίτλους,
- υπερβολή,

- ασαφή γεγονότα,

- ελλείπουσες πηγές,
- επείγοντα μηνύματα,
- και μη ρεαλιστικούς ισχυρισμούς

Αναγνωρίστε τι κάνει τις ψεύτικες ειδήσεις ελκυστικές ή πιστευτές Εντοπισμός ομοιοτήτων μεταξύ διαφορετικών παραδειγμάτων ψευδών ειδήσεων

Στοιχείο Gamification

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι ψηφίζουν για το αν τα παραδείγματα είναι:

- "Πραγματικό"
- "Ψεύτικο"
- ή «Δύσκολο να αναγνωριστεί»

Ενσωματωμένο στοιχείο δημιουργίας

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι βελτιώνουν τη δική τους ιστορία ψευδών ειδήσεων προσθέτοντας αναγνωρισμένα μοτίβα, για παράδειγμα:

- Ισχυρότερη συναισθηματική γλώσσα,
- Υπερβολικοί ισχυρισμοί,
- Ή ασαφείς πηγές πληροφοριών.

Υποστήριξη διαμεσολαβητή

Ο συντονιστής μπορεί να ρωτήσει: «Τι φαίνεται ύποπτο;», «Γιατί μπορεί οι άνθρωποι να το πιστέψουν αυτό;», «Ποια μοτίβα εμφανίζονται σε πολλά παραδείγματα;»

Αυτό το βήμα βοηθά τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να αναγνωρίσουν μοτίβα σε ψεύτικες ειδήσεις, διευκολύνοντας τον εντοπισμό παραπλανητικών πληροφοριών στην πραγματική ζωή.

Βήμα 3: Αφαίρεση

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι επικεντρώνονται σε βασικά στοιχεία.

Καλούνται να:

- Προσδιορίσουν τι κάνει τις ψεύτικες ειδήσεις πειστικές.
- Αγνοήσουν λιγότερο σημαντικές λεπτομέρειες.
- Επικεντρωθούν στις κύριες παραπλανητικές τεχνικές: συναισθηματική επιρροή, υπερβολή, ασαφή γεγονότα και έλλειψη αποδεικτικών στοιχείων



Co-funded by
the European Union

Ψεύτικες ειδήσεις και παραπληροφόρηση

- Συζητήσουν γιατί οι άνθρωποι μερικές φορές εμπιστεύονται ψευδείς πληροφορίες.

Στοιχείο Gamification
Οι ομάδες επιλέγουν αυτό που πιστεύουν ότι είναι το «ισχυρότερο κόλπο» που χρησιμοποιείται στις ψεύτικες ειδήσεις.

Ενσωματωμένο στοιχείο δημιουργίας και παρουσίασης
Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι οριστικοποιούν τις ιστορίες ψευδών ειδήσεων,
να τα παρουσιάσετε στην ομάδα,
και εξηγήστε γιατί οι άνθρωποι μπορεί να τους πιστέψουν.
Άλλοι ενήλικες εκπαιδευόμενοι προσπαθούν να εντοπίσουν τι είναι παραπλανητικό, ποια μοτίβα χρησιμοποιούνται και ποιες πληροφορίες πρέπει να αμφισβητηθούν.

Υποστήριξη διαμεσολαβητή
Ο διαμεσολαβητής μπορεί να ρωτήσει: «Γιατί να το πιστέψουν οι άνθρωποι αυτό;», «Ποιες πληροφορίες λείπουν;», «Πώς θα μπορούσαμε να ελέγξουμε αν αυτές οι πληροφορίες είναι αληθινές;»

Αυτό το βήμα βοηθά τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να επικεντρωθούν στα πιο σημαντικά στοιχεία των ψευδών ειδήσεων, διευκολύνοντας την κατανόηση του τρόπου λειτουργίας της παραπληροφόρησης και του τρόπου με τον οποίο μπορεί να αναγνωριστεί.

Βήμα 4: Αλγοριθμική σκέψη

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι εισάγονται σε μια απλή διαδικασία βήμα προς βήμα για να ελέγξουν εάν οι πληροφορίες μπορεί να είναι αξιόπιστες ή παραπλανητικές.

Δουλεύοντας σε ομάδες, οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι δημιουργούν έναν βασικό «αλγόριθμο επαλήθευσης» χρησιμοποιώντας ερωτήσεις όπως:

- Ποιος δημιούργησε τις πληροφορίες;
- Ο τίτλος χρησιμοποιεί έντονα συναισθήματα ή υπερβολές;
- Παρέχονται γεγονότα ή αποδεικτικά στοιχεία;
- Μπορούν οι πληροφορίες να ελεγχθούν αλλού;
- Πρέπει οι πληροφορίες να είναι αξιόπιστες ή να αμφισβητούνται;



Co-funded by
the European Union

Στη συνέχεια, οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι εφαρμόζουν τα βήματα επαλήθευσης στα παραδείγματα ψευδών ειδήσεων που δημιουργήθηκαν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

Στοιχείο Gamification

Οι ομάδες ανταλλάσσουν παραδείγματα ψευδών ειδήσεων και δοκιμάζουν η μία τους «αλγόριθμους επαλήθευσης» της άλλης.

Υποστήριξη Διαμεσολαβητή

Ο συντονιστής ρωτά:
«Τι πρέπει να ελέγξουν πρώτα οι άνθρωποι;»
«Τι κάνει τις πληροφορίες πιο αξιόπιστες;»
«Τι πρέπει να κάνουμε πριν μοιραστούμε πληροφορίες στο διαδίκτυο;»

Αυτό το βήμα βοηθά τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν ότι η αξιολόγηση των πληροφοριών μπορεί να ακολουθήσει μια λογική, βήμα προς βήμα διαδικασία.

Ψεύτικες ειδήσεις και παραπληροφόρηση

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ

ΨΕΥΤΙΚΟ

ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΤΕΙ