



follow me

**Pristop h kritičnemu mišljenju in izobraževanju medijske
pismenosti, ki temelji na igrah**

Metodološke smernice za uporabo igre s kartami Sledi mi v izobraževanju in
mladinskem delu

Uvod

S to brošuro želimo nuditi metodo in navdih za uporabo igre **Sledi mi** kot izobraževalno orodje za kritično mišljenje in izobraževanju medijske pismenosti. Naš cilj je pomagati izobraževalcem in mladinskim delavcem učinkovito naslavljati te teme z izkustveno in zanimivo metodo, tj. skozi igro. Igra **Sledi mi** uči pomembnost razmišljanja preden delimo informacije na spletu in pomembnost preverjanja dejstev. Krepi odpornost učencev proti dezinformiranosti in jim pomaga pri orientaciji samih sebe v današnjem kompleksnem spletnem medijskem svetu.

Prvi del tega dokumenta je namenjen temi učenja preko igre. Naslovili bomo koristi tega pristopa za učence kot tudi za učitelje. Prav tako naslavljamo vprašanje zakaj verjamemo, da je ta metoda koristna za razvoj različnih kompetenc, kot je kritično mišljenje.

V drugem delu si bomo ogledali igro **Sledi mi** bolj podrobno. Šli bomo čez ključne mehanike igre ter razložili kako pomagajo pri razvoju kritičnega mišljenja in spretnosti medijske pismenosti. Prav tako povežemo elemente igre z resničnim (medijskim) svetom.

V tretjem delu navajamo določene aktivnosti in učne načrte s predlogi, kako igro uporabiti v formalnih in neformalnih izobraževalnih priložnostih.

V zadnjem delu nudimo teoretičen pregled z vsemi potrebnimi podatki, ki bi jih naj kot izobraževalec/ka ali mladinski delavec/ka poznal preden začne uporabljati **Sledi mi** in temo kritičnega mišljenja ter medijske pismenosti z vašimi udeleženci.

1 Učenje, ki temelji na igranju

Zabavaj se med tem ko se učiš

Kaj je igra?

Vse igre si delijo štiri skupne karakteristike – cilje, pravila, sistem povratnih informacij in prostovoljna participacija:

- Cilj je lahko interpretiran kot problem, katerega igralci poskušajo rešiti in s tem doseči željen zaključek.
- Pravila so omejitve, ki vplivajo na igralce, ki jih vodijo, da dosežejo željeni cilj.
- Sistem povratnih informacij nenehno obvešča igralce o njihovem napredku med igro in jim prikazuje kako blizu so da dosežejo cilj.
- *Prostovoljna participacija pomeni da vsak igralec prostovoljno sprejme cilj, pravila in povratne informacije.*

Kaj je učenje, ki temelji na igranju?

Učenje, ki temelji na igranju (GBL) je učni pristop, ki dopušča udeležencem, da "raziščejo relevantne aspekte iger in učnega konteksta, katerega oblikuje učitelj/ica". Z drugimi besedami, je igra z definiranimi učnimi cilji in izidi. Po navedbah EdTechReview, je učni pristop, ki je oblikovan, da "uravnoteži tematsko vsebino z igranjem in sposobnostmi igralcev, da zadržijo in uporabijo omenjeno tematsko vsebino za resnično življenje". Igre nam omogočajo, da sprejemamo odločitve, vadimo obnašanje in postopke, katere lahko kasneje apliciramo v situacijah v resničnem življenju.

Pri učenju, ki temelji na igrah, učenci uresničujejo izobraževalne cilje skozi igro, ne pred igranjem. Osnovna ideja GBL je poučevanje s ponavljanjem, neuspehom in doseganjem ciljev – z načeli na katerih so zgrajene igre. To metodo je mogoče uporabiti z uporabo katere koli vrste iger - digitalne, resnične ali namizne igre.

Za učinkovito učenje, ki temelji na igrah, je značilno:

- cilj, za katerega si prizadevamo
- igralec-učenec sprejema odločitve in doživlja posledice svojih dejanj
- okolje brez tveganj, ki omogoča napake in aktivno učenje skozi eksperimentiranje

Učenje, ki temelji na igrah, proti igrifikaciji

Učenje, ki temelji na igrah, se pogosto zamenjuje z drugo priljubljeno metodo, ki se pogosto uporablja v razredu – igrifikacijo. Čeprav sta si podobni, obstaja bistvena razlika. V GBL je 'učni proces posledica igranja igre'; Namesto tega gre pri igrifikaciji za uporabo nekaterih elementov igre v tradicionalnih (ne igralnih) aktivnostih z namenom povečanja angažiranosti

in motivacije. Značke, točke, lestvice najboljših itd. se lahko uporabijo kot zunanja motivacija za nagrajevanje ali dokumentiranje dejavnosti. Značilnosti igerifikacije so običajno del GBL, ne pa obratno.

Vloga izobraževalca

Kakšna je vloga izobraževalca v učnem okolju, ki temelji na igri? Hanghøj (2013) trdi, da učitelji pri spodbujanju učenja skozi igro prehajajo naprej in nazaj med štirimi različnimi vlogami. Te so inštruktor, "playmaker", vodnik in ocenjevalec.

1. Inštruktor načrtuje in sporoča splošne cilje igre povezane s posebnimi učnimi cilji.
2. Playmaker sporoča pravila, naloge, vloge, cilje in dinamiko igre, iz pespektive igralcev. Vzgojitelj mora razumeti, kako se igra igra in kako se odzvati na interakcijo učencev z igro.
3. Vodnik podpira učence pri njihovem prizadevanju za doseganje določenih učnih ciljev, ko igrajo igro in odgovarja na vprašanja, ki jih imajo učenci med igranjem.
4. Ocenjevalec ponovno predstavi ustrezne dogodke v igri in zagotovi kvalificiran odziv na izkušnje učencev z igro. Ocenjevalec gre skozi igro in postavlja vprašanja za vrednotenje/razmislek.

Vendar Hanghøj poudarja, da teh vlog ne bi smeli razumeti kot "idealne primere" ali "normativne cilje" za poučevanje z igrami. So precej hevristične kategorije, ki jih opazujemo z empirično analizo praks učiteljev, ki temeljijo na igrah.

Zakaj uporabljati igre v izobraževanju?

Igre se v izobraževanju uporabljajo že stoletja. Za poučevanje strateškega razmišljanja so šah uporabljali že v srednjem veku, igra Kriegsspiel pa je bila ustvarjena v 19. stoletju, da bi častnike pruske vojske naučili taktike boja. V šolah je trend dela z igrami kot so Minecraft, Dreams, Portal ali Civilization, naraščajoč. Te in številne druge igre se lahko uporabljajo v pedagoški praksi kot podporno orodje, ki dopolnjuje tradicionalne metode poučevanja. Če je igra pravilno izvedena v izobraževalnem okolju, lahko študentom in vzgojiteljem/mladinskim delavcem prinese številne koristi.

Koristi GBL za učence:

- Motivacija
- Dobro zasnovana igra motivira učence in spodbuja nadaljnje učenje.
 - o Ključne kompetence 21. stoletja
- Igre pomagajo graditi spretnosti, kot so prilagajanje hitro spreminjajočemu se okolju, okretnost, reševanje problemov, kritično in analitično razmišljanje, ustvarjalnost in timsko delo.
 - o Premostitev abstraktnega s konkretnim
- Igre učencem pomagajo povezati abstraktne pojme s konkretnimi, s čimer spodbujajo razmišljanje v kontekstu in izboljšajo pomnjenje novo pridobljenega znanja.

Koristi GBL za izobraževalce:

- Obdelava kompleksnih tem in pojavov
 - o Igre spodbujajo zanimanje za temo učne ure in pozitivno vplivajo na učenčev odnos do predmeta.
- Spoznavanje študenta/udeleženca delavnice
 - o Igre omogočajo simulacijo različnih situacij in ogled človeških značilnosti, ki običajno niso vidne. Omogočajo oceno učenčevega vedenja pod stresom.
- olajšanje dela
 - o Igre omogočajo prenos določenega obsega pedagoške dejavnosti z vzgojitelja in njihovega poučevanja na učence in njihovo samostojno dejavnost. V tem primeru vzgojitelj prevzame vlogo moderatorja ali mentorja.

Igre kot izobraževalno orodje 21. stoletja

Poleg velike popularnosti iger (ne samo) med mladimi je učenje na podlagi iger kot izobraževalni pristop usklajeno tudi s spremembami v sodobni družbi, pa tudi z razvojem na trgu dela, saj se odziva na povečano povpraševanje po digitalnih veščinah in kritičnem mišljenju. Današnji študentje bodo imeli veliko število položajev, ki še niso izumljeni. Lahko pa rečemo, da bo življenje in delo v 21. stoletju v veliki meri povezano z uporabo tehnologije, potrebami po reševanju kompleksnih problemov, odpornostjo na spremembe, tolerance do stresa in zmožnostjo učinkovitega odzivanja na hiter razvoj v naših družbah. Oblika izobraževanja bo pomembna prav toliko kot vsebina.

Igre so odlično orodje za gradnjo veščin in kompetenc, potrebnih za 21. stoletje. Premagovanje ovir, reševanje nalog ali ocenjevanje informacij so skupne značilnosti večine iger. Učijo nas razmišljati v kontekstu, razmišljati analitično in kritično, za reševanje problemov. Kritično mišljenje je bistvenega pomena za izgradnjo veščin medijske pismenosti, saj študentom pomaga pridobiti sposobnost razumevanja ne le površinskih, temveč tudi globljih medijskih sporočil. Igre so tudi zelo izkustven medij. Njihova sposobnost, da človeka poglobijo v 'akcijo' je izjemno uporabna za namen izobraževanja. Zagotoviti takšno stopnjo vpetosti v šolsko okolje sploh ni enostavno.

Igre in kritično razmišljanje

Kritično mišljenje je kompleksen pojem in zgodovina njegovega raziskovanja sega 2500 let v preteklost. Od sredine poznega 20. stoletja so se oblikovale različne definicije pojma. Eden od njih opredeljuje kritično mišljenje kot »intelektualno discipliniran proces aktivne in spretno konceptualizacije, uporabe, analize, sinteze in/ali vrednotenja informacij zbranih ali ustvarjenih z opazovanjem, izkušnjami, razmišljanjem, sklepanjem ali komunikacijo, kot vodilo do prepričanja in delovanja.«. Krajše in poenostavljeno, kritično razmišljati pomeni obdelati prejete informacije in temu ustrezno prilagoditi svoje vedenje. Ta definicija nam omogoča, da vidimo, zakaj gredo igre in kritično mišljenje z roko v roki. Ker je proces, ki ga zgornja definicija opisuje kot kritično mišljenje, točno tisto, kar vsak navaden igralec ves čas počne v običajni igri. Če upoštevamo značilne lastnosti iger (glej zgoraj), so te po svoji naravi zgrajene za učenje kritičnega mišljenja. Obstaja problem (cilj), ki ga igralec poskuša rešiti in to počne z obdelavo informacij (prejetih s pravili in povratnimi informacijami), ki usmerjajo

njegova dejanja in proces odločanja. Brez tega stalnega zbiranja informacij in vrednotenja, ki spodbuja prilagajanje vedenja, ne bi mogli doseči cilja igre.

Drug razlog, zakaj so igre primerne za razvoj kritičnega mišljenja (ali skoraj vsakega razvoja različnih spretnosti), se nanaša tudi na njihovo naravo. Igre odpravijo naš strah pred neuspehom, saj je v igrah sprejemljivo, da vedno ne uspe. Vedno lahko poskusite znova. Tako se negativni stres nadomesti s pozitivnim stresom in oseba se lahko bolj osredotoči na učenje kot na delovanje. Nenehne povratne informacije vam omogočajo, da vidite, kako se lahko sčasoma izboljšate. Možnost za uspeh je vedno prisotna. Obeti za uspeh vas motivirajo, da nadaljujete, da se bolj trudite do samega konca, da dosežete želeni cilj.

Druge igre, ki učijo kritično mišljenje in medijsko pismenost

Tukaj je nekaj primerov iger drugih proizvajalcev, namenjenih izgradnji kritičnega mišljenja in medijske pismenosti.

- Pridobite slabe novice

Prevzamete vlogo preprodajalca lažnih novic. Opustite vse pretvarjanja etike in izberite pot, ki gradi vašo osebnost kot brezvestnega medijskega magnata. Igra je orodje osredotočeno na temo medijske pismenosti.

- Pojdi viralno!

POJDI VIRALNO! je 5-minutna igra, ki vam po besedah njenih ustvarjalcev "pomaga zaščititi pred napačnimi informacijami o COVID-19". Spoznali boste nekaj najpogostejših strategij, ki se uporabljajo za širjenje napačnih in zavajajočih informacij o virusu.

- Trg harmonije

Igralec je 'najat' kot glavni uradnik za dezinformacije, katerega naloga je kršiti mir in tišino trga s spodbujanjem notranjih delitev in hujskanjem njegovih prebivalcev med seboj.

2 Igra *Sledi mi*

Sledi mi je igra s kartami, razvita za pomoč vzgojiteljem in mladinskim delavcem pri obravnavanju teme kritičnega mišljenja in medijske pismenosti.

Ko so karte razdeljene, se igralci spremenijo v uporabnike družbene omrežne platforme Duckface. Delijo Novice ali ustvarijo svojo Izvirno vsebino s ciljem, da pritegnejo Sledilce. Paziti morajo na to, kakšno vsebino delijo, saj lahko deljenje informacij, ki niso resnične, stane verodostojnost njih in nato tudi njihovih sledilcev. Igra simulira družbena omrežja. Uči pomembnosti razmišljanja pred delitvijo in pomembnosti preverjanja dejstev. Če se uporablja v izobraževalnem okolju skupaj s temi metodičnimi smernicami, pomaga človeku razumeti, kako delujejo družbeni mediji in kako lahko na spletu odkrijejo dezinformacije.

Zakaj smo razvili Sledi mi?

Dezinformacije imajo vse večji vpliv na našo družbo in vse več ljudi verjame v teorije zarote. Na trgu primanjkuje kakovostnih izobraževalnih orodij, ki obravnavajo teme kritičnega mišljenja in medijske pismenosti. Z igro Sledi mi smo nameravali to vrzel delno zapolniti z razvojem izobraževalnega in privlačnega orodja, ki bi vzgojiteljem pomagalo pri delu s temi temami.

Kako se igra?

Navodila igre lahko s spleta snamete tukaj.

Kako igra deluje?

V tem razdelku bomo šli skozi ključne mehanike igre in razložili, kako razviti spretnosti kritičnega mišljenja in veščin medijske pismenosti. Te elemente igre bomo povezali tudi z resničnim (medijskim) svetom.

Kontekst igre

Igra poskuša posnemati delovanje sodobnih (družabnih) omrežij. V uvodu (glej prvo stran pravil) se takoj upremo na dva velika problema današnjih primerov družabnih omrežij.

- I. Teorije zarote in napačne informacije (žal) so postale tako razširjene na družbenih omrežjih, da lahko te trditve vplivajo na realnost in celo škodujejo. Zgodba o WEnomu in majhnih zajčkih v kleti je navdihnjena iz resničnih življenjskih dogodkov.
- II. Poslovni model (večine) družabnih omrežij je zgrajen na umestitvah oglasov. Ker družbeni mediji služijo denar z oglaševanjem, si prizadevajo, da bi uporabniki čim več časa preživeli na spletu in z burnimi razpravami (konfliktih in prepirih med uporabniki) počnejo prav to. Ker objave, ki ustvarjajo te vroče razprave,

povzročajo veliko angažiranost uporabnikov, jim algoritmi platform družbenih omrežij dajejo prednost. Posledično polarizirajoče teme, potegavščine, ki vzbujajo strah in jezo (in motivirajo uporabnike, da pišejo in berejo dolge komentarje = veliko časa + angažiranosti) in teorije zarote, dobijo nesorazmerno več prostora kot običajne ('dolgočasne') objave.

Igralci lahko izberejo, katero strategijo nameravajo uporabiti v igri – biti odgovoren uporabnik, pozoren na to, kakšno vsebino proizvajajo in delijo ALL so uporabnik, ki daje prednost dobičku (ki ga zastopajo sledilci). Igra je bila razvita tako, da ima prvi (oseba, ki deli samo dejstva) veliko večje možnosti za zmago.

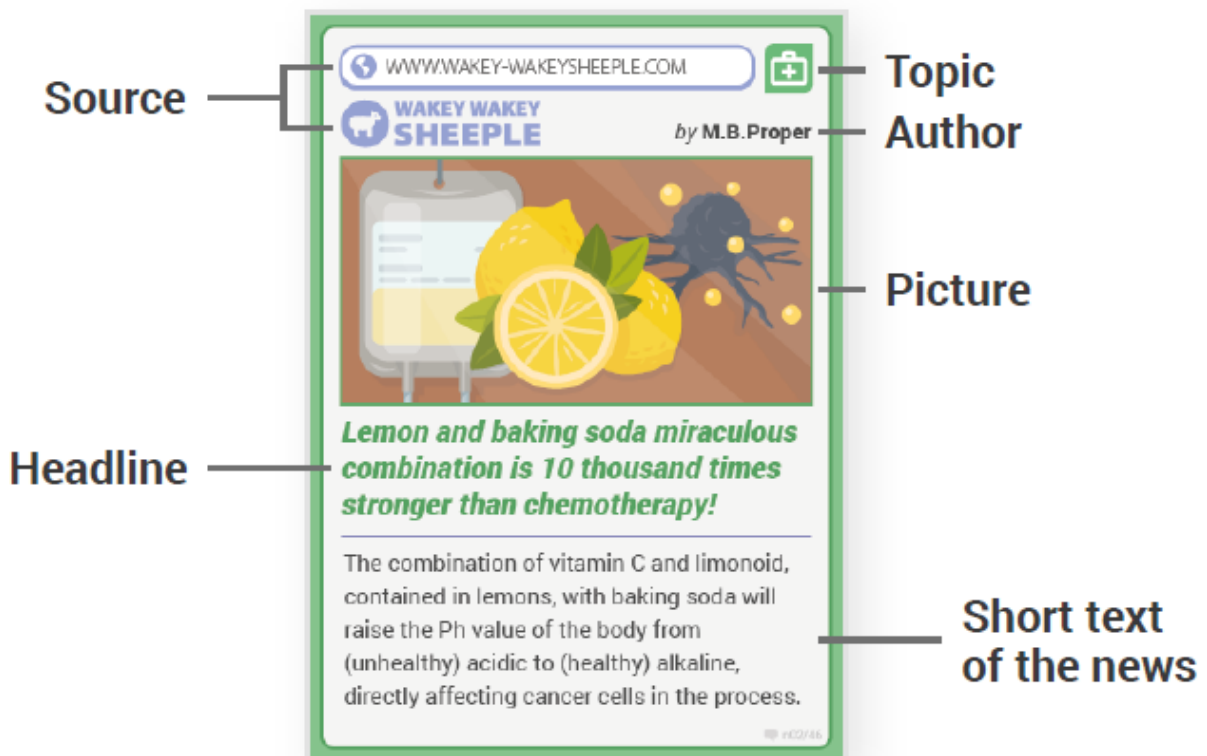
Vsebina igre

Sledi mi vsebuje 4 različne vrste kartic – kartice Novice, Sledilci, Akcije in Dogodki. Vsaka karta ima v igri drugačno vlogo.

Kartice Novice

Glavna komponenta igre, ki jo igralci uporabljajo za pridobivanje sledilcev. Novica je lahko dejstvo ali prevara. Vsaka novica pokriva eno ali dve od naslednjih tem: zdravje, znanost, družba in geopolitika.

Anatomija kartice



Kartice Novice smo oblikovali po tej logiki (to je treba študentom razkriti šele po igranju igre):

Da so Novice dejstvo, mora veljati vse to:

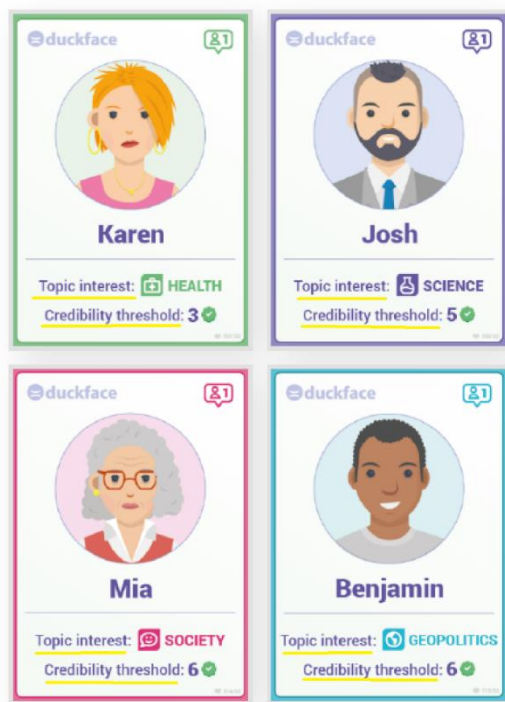
- spletna stran je videti legitimna
- avtor je vedno omenjen
- ilustracija (slika) ustreza besedilu

Da so Novice prevara, mora veljati vsaj eden od teh:

- manjka avtor ali pa je avtor le vzdevek, kombinacija naključnih črk in števil
- spletna stran ni videti legitimna
- slika se ne ujema z besedilom
- besedilo vsebuje napake ali izrazit jezik (klicaj)

Kako je to povezano z resničnimi mediji?

Na podlagi podrobnosti, ki jih morate iskati pri analizi informacij v resničnem svetu (spletnih) medijih, smo zasnovali funkcije, ki jih mora izpolnjevati kartica z dejstvom ali lažnimi novicami. Oglejte si več v razdelku »Teoretični pregled – Ali lahko zaupam tem informacijam?«



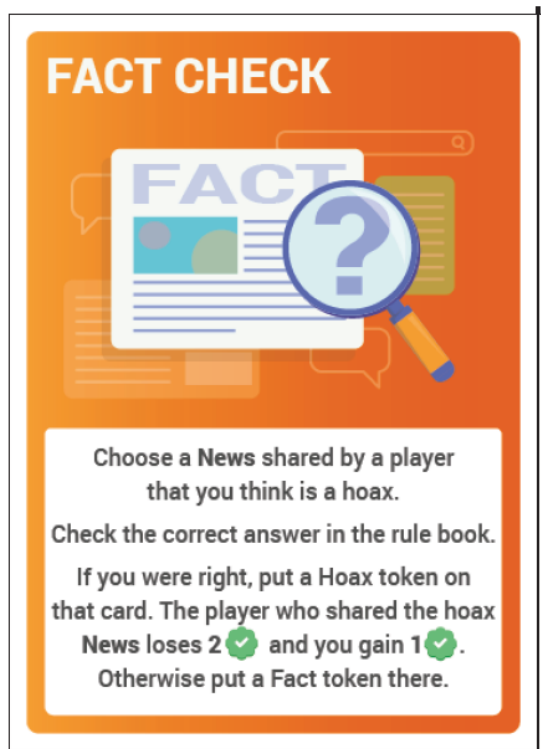
Kartice Sledilcev

Sledilci so ključni "vir", ki ga igralec poskuša pridobiti med igro. Če želite pridobiti Sledilce, morajo igralci deliti novičarske kartice ali ustvariti izvirno vsebino teme, ki sovpada z zanimanjem Sledilcev. Če je igralčeva kredibilnost nižja od mejne vrednosti verodostojnosti določenega sledilca, temu igralcu ne bo sledil, tudi če je pogoj teme izpolnjen.

Kako je to povezano z resničnimi mediji?

Funkcija 'Kredibilnost' je bila zasnovana, da bi igralca spodbudila k razmišljanju o tem, kakšno vsebino proizvaja in deli v igri kot tudi v resničnem življenju. Deljenje informacij, ki niso resnične, lahko stane igralce njihove verodostojnosti, kar lahko privede do izgube

njihovih sledilcev ali nezmožnosti privabljanja novih. Ta mehanika igre dokazuje, da čeprav ima lahko dezinformacija kratkoročno korist (s tem lahko v resničnem življenju ustvarite lep dobiček), lahko dolgoročno škoduje vam in družbi na splošno.



Akcijske kartice

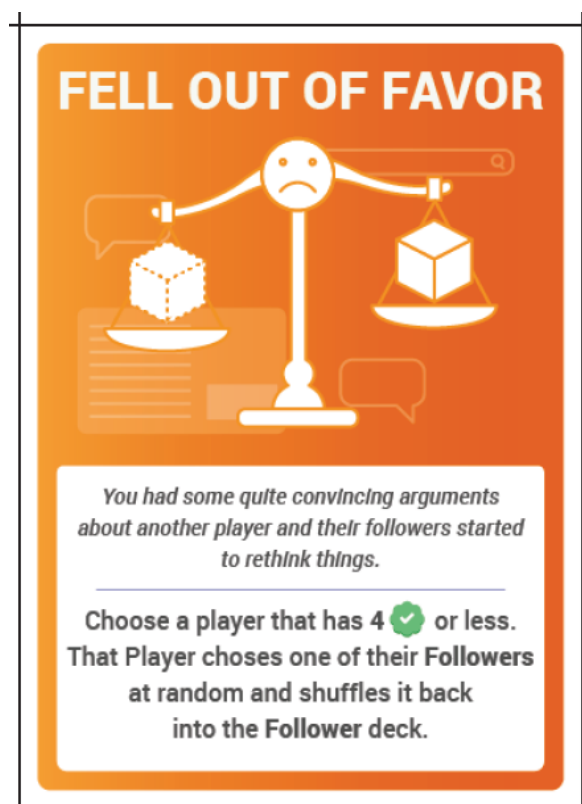
Te karte vplivajo na igro na določen način, zapisano na sami karti. Spodaj si bomo ogledali nekaj teh kartic.

Preverjanje dejstev

To je najpomembnejša Akcijska karta v igri. Igralcem omogoča, da preverite, kakšne vsebine delijo drugi igralci. Če kdo deli Prevaro, ta oseba izgubi 2 točki kredibilnosti in igralec, ki je preveril dejstva, pridobi 1 točko kredibilnosti. Če igralec preveri dejstva drugega igralca, vendar se novice izkažejo za dejstvo, se ne zgodi nič. To mehaniko smo zasnovali na način, ki motivira igralce k preverjanju dejstev, ki jih delijo drugi, saj to nikomur ne škodi – kot tudi v resničnem življenju.

Kako je to povezano z resničnimi mediji?

Mehanika preverjanja dejstev je vzeta neposredno iz resničnega sveta. Vsak posameznik lahko (in bi moral) preveri podatke, na katere naleti na spletu. Obstajajo tudi profesionalni pregledovalci dejstev, katerih naloga je analizirati informacije na spletu.



Padec naklonjenosti

Ta kartica krepi funkcijo verodostojnosti in s tem pomembnost previdnosti glede vsebine, ki jo delimo na spletu. Cilja na igralca, ki je (verjetno) delil dvomljive novice, kar je povzročilo izgubo točk verodostojnosti in posledično tudi izgubo sledilcev – ključnega 'vira' igre.

Kako je to povezano z resničnimi mediji?

Večino ljudi zanima resnica in imajo raje točne informacije. Zato lahko spremenijo svoje mnenje – na primer prenehajo spremljati stran ali prenehajo obiskovati določena spletna mesta – če se zavedajo, da to ni zanesljiv vir. Morda je res težko, vendar nenehni trud (npr. preverjanje dejstev) lahko

povzroči izgubo 'priljubljenosti' ali, v najbolj skrajnih primerih, stran ali osebo lahko

popolnoma izključimo z določenih platform, kar jim preprečuje širjenje lažnih podatkov ali pripovedi.

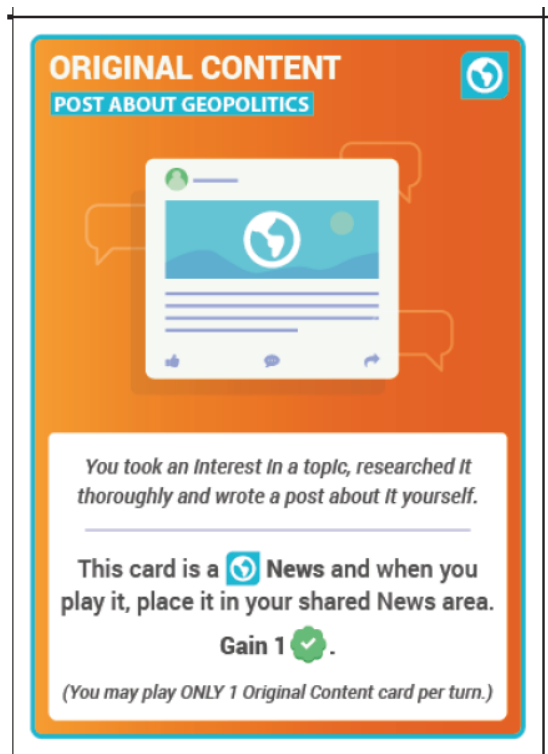


Glas razuma

Ta karta je pravo nasprotje prejšnje. Poskuša izpostaviti, da se izmenjava točnih (resničnih) informacij in uveljavitev kot zanesljiv vir novic izplača – vsaj na dolgi rok. Igralca nagradi tako, da mu pridobi sledilca, kar poveča njegovo verjetnost uspeha v igri.

Kako je to povezano z resničnimi mediji?

Zelo podobno kot pri prejšnji kartici. Ljudje na splošno ne marajo, da se jim laže. Zato raje poslušajo nekoga, za katerega verjamejo, da jih ne bo prevaral. Ne smemo pozabiti, da tudi ljudje, ki berejo zarotniške medije in širijo potegavščine, to najpogosteje počnejo zato, ker verjamejo, da so resnične.



Kartice Izvirnih Vsebin

Posebna vrsta akcijske kartice. Z igranjem te karte igralec ustvari izvirno vsebino o določeni temi. Za razliko od običajnih kartic Novic, te nikoli niso potegavščine. To pa zato, ker je igralec pred objavo opravil temeljito raziskavo o tej temi.

Kako je to povezano z resničnimi mediji?

Naš namen z igro Sledi mi, ni bil trditi, da je objavljanje ali deljenje informacij na družabnih omrežjih slabo in da igralci tega ne bi smeli početi; želeli smo izpostaviti, da bi morala biti oseba previdna glede vsebine, ki jo objavlja na spletu. Ta kartica je bila zasnovana natanko za posredovanje tega sporočila igralcu. Če vas

nekaj resnično zanima ali le želite deliti svoje misli z drugimi, je popolnoma v redu, da to objavite na družabnih omrežjih po vaši izbiri.

Kartice Dogodkov

Aktivni igralec vsak krog razkrije eno kartico Dogodek vsem igralcem, katere učinek razrešimo takoj. Poleg izobraževalne vsebine, ki je na teh kartah – izbrane primere si bomo ogledali spodaj –, ima kartica še dodano vrednost. Ta mehanika igre spodbuja komunikacijo in sodelovanje med igralci, saj morajo s skupnimi močmi rešiti učinek te karte.



Prevara robotov

Ta kartica razkriva, da nekaterih novic v igri niso napisali resnični ljudje, ampak umetna inteligenca. Vse karte, katerih avtor je UI so prevare. Če igralec ne opazi, da je 'avtor' objave zgolj serija naključnih simbolov, ga to lahko stane njegove verodostojnosti.

Kako je to povezano z resničnimi mediji?

V zadnjih nekaj letih so se besedila, katere piše UI, izjemno izboljšala v smislu kakovosti in so zato postala bolj razširjena. Ta besedila, katera so ustvarili roboti, se danes uporabljajo v redakcijah po vsem svetu. UI podjetjem omogoča hitro in poceni ustvarjanje vsebin. Vendar pa se ta orodja uporabljajo tudi za

ustvarjanje in širjenje lažnih novic in dezinformacij.



Budnica

Ta kartica razkriva, da si je avtor spletne strani Wakey Wakey Sheeple izmislil vse novice, da bi prodal več oglasnega prostora. Deljenje novic iz tega vira pomeni, da je igralec delil potegavščine in izgubi svojo verodostojnost.

Kako je to povezano z resničnimi mediji?

Zasluzek je žal pogosto razlog, zakaj se nekateri odločijo za ustvarjanje lažne vsebine. Šokantne dezinformacije privabijo ljudi na spletna mesta, ki posledično pridobivajo prihodke z umestitvami oglasov. Oglaševanje je glavni način zaslužka na družabnih omrežjih, o čemer smo več povedali že v poglavju Kontekst igre.

3 Kako delati s Sledi mi v izobraževalnem okolju?

Igra Sledi mi je bila zasnovana tako, da posreduje glavna sporočila med igranjem (glej zgornji opis vsebine in različne mehanike igre). Vendar ima igra največji izobraževalni učinek, če izvedete refleksijo po koncu igranja igre. Spodaj lahko najdete praktične ideje in učne načrte, kako igro praktično izvesti v mladinskem delu ali v formalnih izobraževalnih okoljih. Temu sledi teorija in predlogi, ki jih lahko uporabite za refleksijo.

3.1 Praktični učni načrti in ideje

Ta razdelek vključuje praktične dejavnosti in predloge, kako delati z Sledi mi v vseh vrstah izobraževalnega okolja – priložnostnih, neformalnih (mladinsko delo) in formalnih (v šoli).

3.1.1 Delo s Sledi mi v priložnostnem in neformalnem izobraževanju (mladinsko delo)

Aktivnost 1

Izobraževalni cilji:

- Razvijati sposobnost interpretacije in analize vsebine igre v kontekstu sodobnih spletnih medijev
- Razumeti pomen preverjanja dejstev, pred delitvijo
- Izboljšati odpornost na dezinformacije

Trajanje aktivnosti: 90–180 minut

Časovni okvir lahko enostavno skrajšate ali podaljšate z uporabo ali razvojem pravih metod. Čas je odvisen tudi od velikosti skupine in njihove potrebe po obdelavi in vadbi določenih delov.

Navodila:

1. Uvod (30 minut)

Zelo nujno je pravilno pripraviti uvodno aktivnost, ki zahteva veliko razmišljanja o ciljih, sposobnostih udeležencev za razumevanje in uporabo vsebine ter o vaši sposobnosti izbire ali razvoja metod, ki podpirajo kritično mišljenje. Dejavnosti, ki temeljijo na izjavah in vprašanjih, ki vsebujejo določene dileme, so odlična orodja za različne izobraževalne namene.

Različne dileme

- Teme debat
- Prevpraševanje/Kritično razmišljanje

Pripravite lahko vprašanja, kot so: Ali lahko najdete prave vire za obveščanje sebe in/ali drugih? Ali lahko lažne novice ali zloraba informacij povzročijo resno škodo?

Dejavnost je oblikovana z namenom, da postavi udeležence v središče kritičnega razmišljanja in izmenjave mnenj. Krepi znanje in ozavešča o možnih škodah.

2. **Obrazložitev igre (15 minut)**

- Navodila
- Osnovni koncepti: prevare/dezinformacije/lažne novice
- Primeri iz resničnega življenja

Sami lahko izberete, katere metode želite uporabiti, da bi razjasnili, kaj se pričakuje v igri. Predlagamo bolj dinamične metode, s katerimi bodo udeleženci aktivno razpravljali in/ali razmišljali ter postavljali vprašanja o predstavljenih pravilih in izrazih, kot so potegavščine/dezinformacije/lažne novice.

3. **Čas igranja (60 minut)**

Naj se udeleženci igrajo. Skupine lahko uporabljajo moderatorje/facilitatorje.

4. **Refleksija/pogovor po aktivnosti (60–75 minut)**

Po igranju igre morajo udeleženci razmisliti o izkušnjah z igro in o svojih ključnih učnih momentih.

Udeleženci lahko dobijo navodila za razmišljanje, na primer: Kako ste se počutili med igro? Kaj je bilo za vas najbolj zanimivo? Ste se znali držati pravil? Kaj menite o novicah v igri? Ste že slišali za to ali za vire teh informacij? Kaj ste se naučili iz igre?

Kot dodatek k razmisleku bi lahko udeležence pozvali, naj poiščejo novice iz igre in preverijo ali so resnične ali napačne, ter razmislijo, katere novice bi uporabili za to igro. Prav tako bi bilo koristno, če bi jim dali priložnost za pripravo novih kart.

Poiščite novice iz igre

- Lastno preverjanje dejstev, itd.
- Katere novice bi bile relevantne? Katere novice bi vi uporabili? (za izdelavo novih kartic)
- **Kako lahko oni učijo druge? (medvrstniška-podporna kampanja) + družine**

Udeležence bi lahko prosili, da razmislijo o možnostih, da to znanje prenesejo na druge in sodelujejo v manjših kampanjah vzajemne podpore, kakor tudi svojimi družinam, da prenesejo zavedanje tudi na svoje družinske člane.

3.1.2. Delo s Sledi mi v formalnem izobraževanju

Učni cilji:

- Razviti sposobnost interpretacije in analize vsebine iger v kontekstu sodobnih spletnih medijev
- Razumeti pomen preverjanja dejstev, pred delitvijo
- Izboljšati odpornost na dezinformacije

Aktivnost 1: Razprava

Čas aktivnosti: 60–110 minut

Navodila:

Uvod v igro (15 minut)

1. Razložite osnovne koncepte (glejte Uporabni besednjak v razdelku 3.2)
 - prevara
 - družbeni mediji
 - sledilec
 - preverjanje dejstev
2. Predstavite pravila igre
Čas igranja (30–60 minut)
3. Učence razdelite v skupine po 3 ali 4 in jim pustite, da se igrajo
4. Diskusija (20–30 minut)
5. Z učenci se pogovorite o igri sami ter o temah, ki jih zajema. Spodbujajte učence, da izrazijo svoje vtise o igri. Uporabite lahko spodaj navedena vprašanja. Preberite teoretični del te metodologije, da se prepričate, da boste lahko odgovorili in osmislili odgovore učencev.

Učence prosite, naj svobodno izrazijo svoje mnenje o igri, s pomočjo naslednjih vprašanj: Kaj menite o tej igri? O čem gre igra?

- Vprašajte po poteku igre: Kdo je zmagal? Katere strategije ste uporabili? Kakšna je bila strategija zmagovalca? Je bil kdo v vaši igralski skupini, ki je končal z nizko kredibilnostjo in ni mogel več zmagati? Ste ugotovili, zakaj se je to zgodilo?
- Poglobite se v mehaniko igre:
 - *Kakšen je bil vaš postopek odločanja po delitvi novic? Ali ste lahko ugotovili, katera je bila prevara in katera dejstvo?*
- Podkrepite učne cilje igre: Kakšno sporočilo ste odnesli od te igre? Kaj si se naučil/a? Kakšne so prednosti deljenja dejstev? Kakšno škodo lahko povzročite, če delite prevaro?

- Razpravi lahko sledi predavanje, ki temelji na informacijah iz Teoretičnega pregleda.
- Razpravo lahko končate s tem sporočilom: Vsak dan prejmemo ogromno informacij. Pogosto ne moremo izbirati, kaj vidimo na spletu, saj to namesto nas odločajo algoritmi, vgrajeni v spletna mesta, družbena omrežja in aplikacije. Še vedno pa se lahko odločimo, kako bomo pristopili k prejetim informacijam. Ali ga boste preprosto ponovno delili brez globljega razmisleka o njegovi verodostojnosti? Ali pa boste raziskali več o temi, preden jo delite? Igra Sledi mi nam pokaže, da se slednje na dolgi rok izplača bolj.

Aktivnost 2: Izdelajte lastne Novice

Čas aktivnosti: 90–150 minut

Navodila:

1. Uvod v igro (15 minut)

6. Razložite osnovne koncepte (glejte Uporabni besednjak v razdelku 3.2)

- prevara
- družbeni mediji
- sledilec
- preverjanje dejstev

b. Predstavite pravila igre

2. Čas igre (30–60 minut)

3. Učence razdelite v skupine po 3 ali 4 in jim pustite, da se igrajo

4. Diskusija (20–30 minut) – preveri Aktivnost 1 za predloge vprašanj za razpravo

4. Izdelaj lastne Novice

i. Vzemite prazne kartice, ki so del paketa igre ali te spletne različice in prosite vsakega učenca, da ustvari svojo Novico. Od njih je odvisno, ali se bodo odločili narediti dejstvo ali prevaro.

ii. Vsakemu učencu dajte prostor, da predstavi Novico iz svoje kartice. Ko je vsebina kartice predstavljena, naj preostali učenci glasujejo ali gre za dejstvo ali prevaro.

iii. Z učenci se pogovorite o tem, kaj so ustvarili (lahko tudi odigrate še en krog s kartami, ki so jih izdelali učenci). Opozorite jih na različne dele kartice kot so njen vir, spletna stran, naslov (glejte razdelek 3.2). Struktura kartic Novic je izpeljana iz dejanske strukture spletnih mest, zato lahko to vajo uporabite tudi kot učenje učencev o tem, na kaj morajo biti pozorni, ko obiščejo in raziskujejo dejanska spletna mesta.

4 Teoretičen Pregled

Spodaj boste našli vse potrebne informacije, ki bi jih kot pedagog ali mladinski delavec morali poznati, preden začnete delati s Sledi mi na temah kritičnega mišljenja in medijske pismenosti s svojimi udeleženci.

Ali lahko zaupam tem informacijam?

Stvari, na katere morate biti pozorni, ko naletite na informacije na spletu.

- Ocenite vir – zastavite si vprašanja, kot so:
 1. Kaj je namen spletnega mesta?
 2. Kakšen je ugled spletnega mesta?
 3. Kdo je napisal članek? Je avtor zanesljiv?
 4. Ali avtor podaja svoje mnenje ali opisuje dejstva?
 5. Ali so informacije aktualne?
 6. Ali vizualni elementi (slike, video posnetki) ustrezajo besedilu?
 7. Ali so trditve podprte z zanesljivimi viri?
 8. Ali je vir primaren ali sekundaren?

Kakšna je razlika med primarnimi in sekundarnimi viri?

Primarni viri zagotavljajo surove informacije iz prve roke. To so lahko prepisi intervjujev, statistični podatki itd.

Sekundarni viri predstavljajo informacije iz druge roke, komentarje; interpretacije; opise primarnih virov. To so lahko članki, ocene itd.

Oba vira sta uporabna za vaše delo; če pa želite biti resnično prepričani, da so informacije resnične in pravilne, morate bolje pregledati primarni vir.

Najbolje je, da vedno pogledate več virov!

Objave iz družbenih omrežij kot vir?

Objave iz družbenih omrežij so ločena kategorija. Razločiti je treba ali je objava le komentar (mnenje avtorja) ali pa temelji na/vodi do zanesljivega vira. V tem primeru je najbolje, da kliknete na izvorni vir, na katerega se avtor sklicuje, ter še enkrat preverite, da je njihova interpretacija vira točna.

Uporabno besedišče

Družbeni mediji – oblike elektronske komunikacije, prek katerih uporabniki ustvarjajo spletne skupnosti za izmenjavo informacij, osebnih sporočil itd.

Sledilec – oseba, ki sledi ali se naroči na objave nekoga na družbenih medijih.

Prevara - načrt za prevaro nekoga

Dezinformacije – namerno zavajajoče ali pristranske informacije; manipulirana pripoved ali dejstva; propaganda

Lažne novice – namenoma oblikovane, šokantne, čustveno nabite, zavajajoče ali popolnoma izmišljene informacije, ki posnemajo obliko mainstream novic

Napačne informacije – napačne informacije, katere se širi tudi brez namena zavajanja

1. Svojega mnenja nikoli ne temeljite samo na naslovu članka.

Naslovi člankov so lahko zavajajoči, pogosto namerno. Ljudje pogosto nimajo dovolj časa, da bi prebrali celoten članek. Spletna mesta ali ljudje, ki proizvajajo dvomljivo vsebino, to vedo in pogosto uporabljajo to strategijo za manipulacijo z bralcem.

Uporabno besedišče

Clickbait (vaba za klike)

Spektakularen naslov, ki vas spodbudi, da kliknete povezavo do članka, slike ali videoposnetka. Njegov namen je pritegniti čim več klikov, saj ko enkrat klikneš na povezavo, spletna stran, ki jo gosti zasluži prihodek od oglaševanja.

Fact-check (preverba dejstev)

Za preverjanje dejanske točnosti informacij.

2. Upoštevajte svoja čustva.

Če vam članek ali objava povzroči, da vas preplavi preveč čustev –ste zaradi tega zelo jezni ali prestrašeni –, je to verjetno bilo namensko. Nekatera spletna mesta ali proizvajalci vsebin namerno igrajo na osnovne človeške občutke kot sta strah ali jeza, da bi manipulirali z bralcem. Pri tej vsebini morate biti previdni in vedno iskati dejstva in ne katastrofalne hipoteze ali teorije zarot.

Uporabno besedišče

Conspiracy theory (teorija zarote)

Poskus pojasnjevanja končnih vzrokov pomembnih družbenih in političnih dogodkov in okoliščin s trditvami o skrivnih zarotah dveh ali več močnih akterjev.

(Večina) teorij zarot sestavljajo 3 načela:

- nič ni naključje
- nič ni tako, kot se zdi
- vse je med seboj povezano

3. Manipulacija s slikami – ne zaupajte takoj vsemu, kar vidite

Z vizualnimi vsebinami je mogoče tudi manipulirati, sodobna tehnologija pa je to zelo olajšala, kar je pripomoglo k temu, da je bila manipulacija s slikami res običajna. Vedno bodite kritični tudi pri vizualni vsebini; če na kratko preverite podrobnosti slike, vam lahko to prihrani veliko težav. Obstajajo tudi spletna orodja, kot je <https://images.google.com>, ki vam pomagajo izvedeti več informacij o sliki ali fotografiji. Vendar pa ta orodja tudi niso vedno zanesljiva in najvarnejša možnost je, da sliko dvakrat preverite iz vira, ki mu resnično zaupate.

Uporabno besedišče

Deepfake

Sintetičen (umetno izdelan ali spremenjen) medij, ki uporablja strojno učenje in umetno inteligenco za manipulacijo ali ustvarjanje vizualnih in zvočnih vsebin.

1. Obrnite se na lokalno spletno mesto za preverjanje dejstev

Skoraj nemogoče je oceniti vsako informacijo, s katero se srečamo vsak dan. Na srečo obstajajo spletna mesta za preverjanje dejstev, ki vam pri tej nalogi lahko pomagajo. Tukaj je seznam nekaterih tovrstnih spletnih mest, zagotovo pa jih je več in vsekakor bi morali poiskati lokalne preveritelje dejstev v svoji državi.

- www.snopes.com
- <https://factcheck.afp.com>
- www.politifact.com

2. Zavedajte se svojih pristranskosti

Vsi smo pristranski. To je prva stvar, ki jo moramo upoštevati, ko vstopimo v spletni svet. Spodaj pojasnjujemo zakaj.

Kognitivna pristranskost je podzavestna napaka pri razmišljanju. Človeški možgani delajo te napake ali miselne bližnjice, da bi poenostavili zapleten svet, v katerem živimo. Težava s temi pristranskosti je, da nas vodijo k napačni razlagi informacij in vplivajo na racionalnost in točnost naših sodb.

Naše pristranskosti spodbujajo veliko dogajanja na spletu. Zlasti tako imenovana potrditvena pristranskost, naša težnja, da vsako novo informacijo razlagamo kot potrditev naših mnenj in že obstoječih prepričanj, je zelo pogosta na internetu in družbenih medijih. Spletni svet in zlasti družbeni mediji pomagajo okrepiti to pristranskost. Spodaj pojasnujemo, kako.

Da bi lahko preučili več plati zgodbe in videli širšo sliko, je pomembno da pogledamo iz drugih perspektiv in pridobimo informacije iz različnih virov. Vendar se to ne zgodi, ko ste ujeti v tako imenovano odmevno komoro.

Odmevna-komora je okolje, v katerem se človek srečuje le z informacijami ali mnenji, ki odražajo in krepijo njihova lastna. Takšno okolje preprečuje, da bi se oseba soočila z različnimi mnenji in izkrivlja njeno perspektivo, zaradi česar je težko razmišljati o nasprotnih pogledih in razpravljati o zapletenih temah.

Ko vstopite na spletno mesto ali spletno mesto družbenih medijev, vašo spletno dejavnost v bistvu nenehno spremljajo algoritmi. Algoritmi spremljajo, kaj vam je všeč, kaj kliknete, koliko časa porabite za ogledovanje določenih objav ipd. Na podlagi teh podatkov vam algoritmi postrežejo z vsebino, za katero menijo, da vas bo zanimala. Ta proces vodi do oblikovanja tako imenovani filtrirnih mehurčkov, ki so ena izmed vrst odmevnih komor v spletnem svetu.

Dve strani filtrirnih mehurčkov:

- Njihova pozitivna stran je, da algoritmi zagotavljajo prilagojeno vsebino posebej za vas. Vidite predvsem tisto, kar vas zanima, zato vam prihranijo čas, ki bi ga sicer zapravili ob gledanju stvari, v katerih ne uživate.
- Njihova negativna stran je, da vas izolira od informacij, za katere niste izrazili zanimanja ali mnenj in pogledov, ki nasprotujejo vašim stališčem, na primer tako, da skriva objave na družbenih omrežjih od prijateljev ali strani, s katerimi se – glede na algoritme – morda ne strinjate .

Kako se lahko izognete ujetosti v mehurčke?

Po eni strani je torej naša lastna psiha, naši možgani, ki iščejo informacije, ki podpirajo tisto, v kar že verjamemo, kar se kasneje še bolj okrepi z algoritmi, ki nam servirajo tisto kar mislijo, da želimo videti. Ali sploh obstaja izhod?

Resnično je dandanes težko ne ujeti v filtrirni mehurček, saj so algoritmi sestavni del interneta in jim resnično ne moreš ubežati. Čeprav obstaja meja, kaj lahko storite kot posameznik ne škodi, če vsaj poskusite.

Prvi korak je, da prepoznamo ta problem in se poučimo o lastnih pristranskostih in o delovanju sodobnih medijev.

Premagovanje pristranskosti

Čeprav so pristranskosti neločljivo povezane z našim načinom razmišljanja, si lahko prizadevamo za njihovo premagovanje s/z:

- spoznanjem, da smo pristranski
- krepitev našega spomina
- upočasnitev našega postopka odločanja
- izboljšanje naših sposobnosti sklepanja
- 'razmišljanje o razmišljanju'
 - o priznavanje omejitev spomina
 - o iskanje perspektive med sprejemanjem odločitev
 - o biti sposoben samokritike
 - o izbira strategij za preprečevanje kognitivnih napak

Prav tako lahko sprejemamo zavestne odločitve, na primer beremo članke iz časopisov, ki jih običajno ne bi brali, kritično preučimo vsebino na katero naletimo na spletu in upoštevamo, da ima lahko zgodba tudi druga plat.

Čeprav se zdi, da je veliko dela, je alternativa – da vsak od nas verjame, da dobimo celotno zgodbo in vidimo iste stvari kot jih vidijo drugi, čeprav absolutno ne –, veliko slabša. Ta scenarij vodi v polarizacijo družbe do te mere, da ljudje ne morejo imeti razumnega pogovora.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ta dokument je nastal v okviru projekta Games against hoaxes – game based approach to critical thinking education of youth, ki ga sofinancira Evropska unija v okviru programa Erasmus+. Publikacija odraža le stališča avtorjev in Evropska komisija ni odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.

Projektni partnerji



DRUŠTVO D20



Sledi mi – Metodološke smernice za uporabo igre s kartami Sledi mi v izobraževanju in mladinskem delu

Avtor: Veronika Golianová

Avtor učnega načrta za priložnostno in neformalno izobraževanje: Irena Mikulić

Uredniki: Jakub Žaludko, Maja Višnikar, Kristína Martišková, Ivana Cingelová

© 2021 Impact Games

www.impactgames.eu

Ta dokument je namenjen uporabi kot izobraževalno gradivo. Veljajo naslednji pogoji:

- To publikacijo lahko uporabljate v nekomercialne (izobraževalne) namene, če navedete avtorje in priznate financiranje Evropske unije.
- Tega izdelka ne smete uporabiti ali reproducirati za kakršne koli komercialne namene, niti ga ne smete uporabljati kot podporno vsebino za kateri koli komercialni izdelek ali storitev.
- Vsako nepooblaščenno razmnoževanje ali deljenje tega dokumenta se bo štelo za kršitev avtorskih pravic.