

"Cyfrowe narzędzia do edukacji obywatelskiej " – projekt ogólnopolski

Scenariusz lekcji dla nauczycieli z wykorzystaniem aplikacji FakeNews Buster

Etap edukacyjny i klasa
Szkoła podstawowa, klasa 6
Przedmiot
Edukacja obywatelska
Temat zajęć
Rozgrywka detektywów
Czas trwania zajęć
45 minut
Uzasadnienie wyboru tematu
Grywalizacja to sposób na zwiększenie zaangażowania uczniów. Dzięki rywalizacji uczniowie uczą się szybkiego podejmowania decyzji oraz współpracy.
Cel ogólny zajęć
Rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia i współpracy, a także rozwijanie kompetencji cyfrowych.
Cele szczegółowe zajęć
Uczeń: - rozpoznaje fałszywe informacje, - potrafi argumentować swoje wybory, - współpracuje i rywalizuje, - korzysta z aplikacji w trybie multiplayer.
Metody i formy pracy
praca w grupach, grywalizacja, quiz, analiza informacji
Środki dydaktyczne
komputery lub tablety, aplikacja FakeNews Buster, tablica interaktywna lub rzutnik ekranu, quiz, karta pracy
Przebieg zajęć
● Aktywność 1 ○ Temat: Co wiemy o fake newsach? ○ Czas trwania: 5 minut ○ Opis aktywności: Nauczyciel uruchamia interaktywny quiz zawierający 5 pytań dotyczących fake newsów. Uczniowie odpowiadają na pytania.
● Aktywność 2

"Cyfrowe narzędzia do edukacji obywatelskiej " – projekt ogólnopolski

- o Temat: Multiplayer - o Czas trwania: 25 minut - o Opis aktywności: Uczniowie otwierają aplikację w trybie multiplayer. Grają w parach. Wspólnie analizują newsy, decydują wybierając prawdę/fałsz i uzasadniają swój wybór. Punkty naliczane są w aplikacji automatycznie. Po skończonej rozgrywce nauczyciel wyświetla wyniki na tablicy.
• Aktywność 3 - o Temat: Finałowa rozgrywka - o Czas trwania: 10 minut - o Opis aktywności: Nauczyciel wskazuje trzy pary z najwyższą ilością punktów, które mierzą się w rundzie finałowej. Każda para dostaje jeden nowy, nieznany wcześniej news (od nauczyciela). Mają 2 minuty na podjęcie decyzji czy news jest prawdą, czy nie i krótkie uzasadnienie. Klasa głosuje na najbardziej przekonujące wystąpienie.
• Aktywność 3 - o Temat: Podsumowanie - o Czas trwania: 5 minut • Opis aktywności: Uczniowie wypełniają kartę pracę dotyczącą refleksji po lekcji.
Sposób ewaluacji zajęć
Obserwacja pracy w grupie Punkty zdobyte w grze Karta pracy
Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza
Można rozszerzyć rozgrywkę i zaprosić inną klasę do wspólnego pojedynku.
Forma prowadzenia zajęć
stacjonarna lub zdalna
Spis załączników
wydrukowane newsy, karta pracy
Autor/autorka
Fundacja Edukacja i Wsparcie

"Cyfrowe narzędzia do edukacji obywatelskiej" – projekt ogólnopolski

Karta pracy 1

Imię i nazwisko:

Klasa:

Odpowiedz na pytania. Czego się dzisiaj nauczyłeś/aś? Co było najciekawsze? Czy zmienisz coś w swoim korzystaniu z internetu?

[illegible]