



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



KRYTYCZNE MYŚLENIE, NARARACJE I LITERACJA CYFROWA

Zestaw narzędzi dla edukatorów i
trenerów



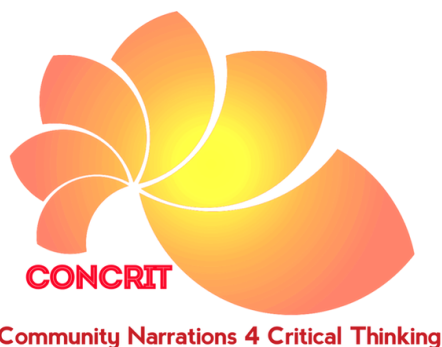
COMPARATIVE RESEARCH NETWORK:
stand129

Senatsverwaltung
für Bildung, Jugend
und Familie



be Berlin





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



Disclaimer

This publication was edited and published in the frame of the Erasmus+ Strategic Partnership CONCRIT Community Narration 4 Critical Thinking - 2019-1-DE02-KA204-006140.

Erasmus Plus is financed by the European Union. The European Commission support to produce this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



spis treści

WPROWADZENIE	2
Moduł 1: wprowadzenie do umiejętności korzystania z mediów i cyfrowe opowiadanie historii w edukacji obywatelskiej	3
moduł 2: rozwijanie umiejętności cyfrowych i korzystanie z narzędzi cyfrowych	24
moduł 3: Identyfikacja specyficznych umiejętności korzystania z mediów i potrzeby w zakresie cyfrowego opowiadania historii w różnych środowiskach.....	32
Moduł 4: bezpieczna i odpowiedzialna praktyka	44

WPROWADZENIE

WPROWADZENIE

Ten zestaw narzędzi zapewnia ścieżkę edukacyjną, która pozwala ludziom kultywować i rozwijać umiejętności medialne i cyfrowe w edukacji obywatelskiej. Te nowe umiejętności i zrozumienie dadzą praktykom pewność i zdolność do osadzenia ich w swojej praktyce i przekazania tych umiejętności z korzyścią dla osób i społeczności, z którymi pracują.

DLA KOGO TO JEST?

Ta ścieżka edukacyjna jest przeznaczona dla nauczycieli dorosłych, praktyków i facylitatorów, którzy chcą zbadać różne metody umiejętności korzystania z mediów i cyfrowego opowiadania w swojej pracy. W szczególności chodzi o to, jak zastosować te tematy w obszarach edukacji obywatelskiej z osobami i grupami ludzi, którzy są na marginesie społeczeństwa. W konsekwencji zachęca i podnosi kwalifikacje jednostek i grup do stania się częścią społeczeństwa cyfrowego. Te nowe umiejętności i zrozumienie dadzą praktykom pewność i zdolność do osadzenia ich w swojej praktyce i przekazania ich z korzyścią dla osób i społeczności, w których pracują.

Z CZEGO SIĘ SKŁADA?

Ścieżka edukacyjna składa się z czterech łatwych w użyciu modułów, które dają przystępne wyjaśnienia i praktyczne zadania, aby poprowadzić Cię przez różne aspekty umiejętności korzystania z mediów i cyfrowego opowiadania. Są to:

Moduł 1: Wprowadzenie do umiejętności korzystania z mediów i cyfrowego opowiadania historii w edukacji obywatelskiej. Moduł 2: Rozwijanie umiejętności cyfrowych i korzystanie z narzędzi cyfrowych

Moduł 3: Identyfikacja specyficznych umiejętności medialnych i potrzeb cyfrowego opowiadania w różnych środowiskach.

Moduł 4: Bezpieczna i odpowiedzialna praktyka.

MODUŁ 1 - WPROWADZENIE DO UMIEJĘTNOŚCI KORZYSTANIA Z MEDIÓW W EDUKACJI OBYWATELSKIEJ

Media występują w wielu kształtach i formach< od telewizji, filmu, gazet czy reklam, po platformy społecznościowe i aplikacje. Wszystkie te komunikaty oddziałują na ludzi nieświadomie i wpływają na opinie, zachowania i relacje.

Umiejętność korzystania z mediów jest ważna, ponieważ zachęca ludzi do stosowania krytycznego myślenia, co pomoże obywatelom chronić się przed manipulacją, wykorzystywaniem lub czerpaniem korzyści, jednocześnie wspierając ich w dokonywaniu świadomych i przemyślanych wyborów.

Moduł ten koncentruje się na roli, jaką myślenie krytyczne i umiejętność korzystania z mediów odgrywa w społeczeństwie i bada, dlaczego myślenie krytyczne i umiejętność korzystania z mediów są ważne w edukacji obywatelskiej.

Krytyczna umiejętność korzystania z mediów zostanie rozplątana i

zostaną postawione takie pytania jak: Co oznacza umiejętność

korzystania z mediów?

Jaką rolę w edukacji obywatelskiej odgrywa myślenie krytyczne i umiejętność korzystania z mediów?

Sesje w tym module będą badać umiejętność korzystania z mediów i zdolność do znalezienia, interpretowania, oceny, manipulowania, dzielenia się i rejestrowania informacji.

Dalsza lektura

<https://www.thefactual.com/blog/media-literacy-why-its-more-important-than-ever/>
<https://www.canva.com/learn/10-creative-methods-to-teach-media-literacy/>

MODUŁ 1 /sesja 1: sprawy dotyczące mediów

Przegląd

Zrozumienie otaczającego nas świata w coraz większym stopniu zależy od umiejętności zrozumienia mediów, które są wszędzie. Produkty medialne występują w wielu różnych formach - pisemnej, werbalnej, słuchowej lub wizualnej.

Wiele komunikatów, które niosą produkty medialne, wydaje się być oczywistych, ale złożony audio-wizualny "język" jest używany, aby wpłynąć na nasze reakcje w ten czy inny sposób.

Kluczowe pojęcia

Jeśli ludzie mają być w stanie dokonywać świadomych wyborów, muszą być w stanie zrozumieć ten złożony audio-wizualny "język" i aby to zrobić, muszą zacząć myśleć krytycznie o tym, co widzą, czytają i słyszą. Ważne jest, aby ludzie zrozumieli, że istnieje kilka kluczowych pojęć, które mogą pomóc im rozszyfrować wiadomości medialne.

1. Wszystkie przekazy medialne są "skonstruowane".
2. Przekazy medialne są konstruowane za pomocą kreatywnego języka, który ma swoje własne reguły.
3. Różne osoby różnie doświadczają tego samego przekazu medialnego.
4. Media mają wbudowane wartości i punkty widzenia.

Większość przekazów medialnych jest organizowana w celu zdobycia profitu i/lub władzy.

Dekodowanie mediów

Podczas czytania źródła medialnego, takiego jak reklama lub artykuł informacyjny, ważne jest, aby zidentyfikować, które szczegóły są ważne i jak każdy szczegół dodaje do ogólnego przekazu i celu. Nakłonienie uczestników do zastanowienia się nad poniższymi punktami pomoże im w kwestionowaniu produktu medialnego i krytycznym myśleniu o tym, co następuje:

organ

-

MODUŁ 1 /sesja 1: sprawy dotyczące mediów

- decyzje artystyczne
- zamierzona
- publiczność
zróżnicowane
interpretacje
- cel, jaki kryje się za przekazem.

MODUŁ 1/sesja 1: sprawy dotyczące mediów

Cele

- Uczestnicy będą ćwiczyć "dekodowanie" tekstów medialnych, aby rozwinąć zrozumienie umiejętności korzystania z mediów.
- Uczestnicy określą, jak mogą to wykorzystać z uczestnikami, z którymi pracują.

Zasoby

Źródła medialne - mogą to być okładki gazet lub czasopism, opakowania żywności, reklamy, ogłoszenia w mediach społecznościowych.

Laptopy/komputery/tablety

Długopisy i papier

Czas trwania: 45 min na zajęcia

Tło i materiały referencyjne

<https://literacytoday.ca/primary/reading/reading-strategies/reading-media-texts> <https://mediasmarts.ca/media-literacy-101>

<https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/general-information/digital-media-literacy-fundamentals/media-literacy-fundamentals#key>

<http://www.medienabc.org/page5/page20/page20.html> <https://study.com/learn/lesson/media-literacy-examples-skills.html>

MODUŁ 1/sesja 1: sprawy dotyczące mediów

Plan sesji

Ćwiczenie 1

Zadawanie krytycznych pytań

Poproś uczestników o dobranie się w pary

Zapewnij im dostęp do tego linku <https://www.bbc.co.uk/news/blogs-the-papers-60397153>

Albo wybierz własne. Mogą to być artykuły/ nagłówki gazet lub reklamy albo posty w mediach społecznościowych. Poproś uczestników o odpowiedź na poniższe pytania. (15 min)

Kluczowe pytania:

1. Władza: Kto stworzył wiadomość, która jest wysyłana? Do jakiego stopnia ta osoba, firma lub organizacja jest godna zaufania lub wiarygodna? Kto zdobędzie władzę i/lub zysk z wybranych źródeł medialnych?
2. Decyzje artystyczne: Jakie techniki zostały użyte, aby przyciągnąć moją uwagę?
Jak te znaczące szczegóły kształtują przekaz medialny i reakcję konsumenta na niego? Jaki język został użyty?
3. Publiczność: Kto jest docelową grupą odbiorców tego przekazu? Ludzie określonej płci, rasy, wieku, klasy społeczno-ekonomicznej, przynależności politycznej, itp. Czy istnieją jakieś style życia, wartości lub punkty widzenia, które nie są reprezentowane lub są pominięte w tym przekazie?
4. Interpretacje: Jak inni ludzie mogą rozumieć lub interpretować ten przekaz inaczej niż ja? Czy w źródłach są osadzone jakieś wartości lub punkty widzenia?
5. Cel: Dlaczego ta wiadomość została wysłana? Czy źródło zostało stworzone, aby zapewnić rozrywkę, sprzedać lub osiągnąć zysk, przekonać, sprowokować lub poinformować / oświecić?

MODUŁ 1/sesja 1: sprawy dotyczące mediów

Działalność 2

Identyfikacja odbiorców

Poproś uczestników, aby dobrali się w małe, 3-osobowe grupy. Wejdź na stronę BBC iPlayer i poproś, aby spojrzeli na stronę każdego kanału. BBC1, BBC2, BBC3, BBC4. (15 minut)

- Kim jest publiczność?
- Jak można to stwierdzić?
- Jakie techniki są stosowane, aby przyciągnąć tę publiczność?
- Jakie słowa, obrazy, kolory, grafiki są używane.

Informacja zwrotna dla grupy głównej. (30 min)

Efekty kształcenia

Uczestnicy będą mieli

- zidentyfikował różne rodzaje języka w celu stworzenia
- znaczenia zyskał świadomość "języka" audio-wizualnego
- zaczęli krytycznie myśleć o tym, co widzą, czytają i słyszą... zidentyfikowali różne sposoby dotarcia do publiczności
- zyskał świadomość "języka" audio-wizualnego
- zaczął myśleć krytycznie o tym, co widzi, czyta i słyszy. odpowiedział na pytania
- dotyczące kluczowych pojęć krytycznego myślenia
- odpowiedział na pytania dotyczące pomocy w dekodowaniu tekstów medialnych
- omówili swoje osobiste spostrzeżenia na temat tego, jak umiejętność korzystania z mediów może wpływać na życie ludzi. odpowiedzieli na konkretne pytania, które zachęciły ich do zbadania, w jaki sposób produkty medialne są kierowane do określonych grup odbiorców
- zidentyfikował sposoby, w jakie producenci mediów przemawiają do określonych odbiorców poprzez specyficzny język wizualny i dźwiękowy.

MODUŁ 1/sesja 2: język i ton

Przegląd

Język i ton są ważne w oddziaływaniu na ludzi, zwłaszcza w mediach. Język perswazyjny ma za zadanie skłonić ludzi do podjęcia działania. Niezależnie od tego, czy język jest pozytywny czy negatywny, czytelnicy muszą mieć głęboką świadomość tego, jak ujawnia on intencje autora.

Rozpoznawanie języka perswazyjnego może pomóc ludziom zrozumieć ukryte przesłania i subiektywne lub stronnicze punkty widzenia oraz może pomóc ludziom w odpowiedzialnym tworzeniu treści.

Cel

Uczestnicy będą identyfikować różne słowa w tekstach medialnych, aby zbadać, jak język może być wpływowy i emocjonalny.

Efekty kształcenia

Uczestnicy będą mieli

1. zidentyfikował różne rodzaje języka w celu stworzenia znaczenia
2. zyskał świadomość "języka" audio-wizualnego
3. zaczął krytycznie myśleć o tym, co widzą, czytają i słyszą.

Zasoby

Laptopy

Telefony

komórkowe

Artykuły prasowe

Nagłówki gazet Lista

słów pozytywnych

Lista słów

negatywnych

Długopisy i papier

Czas trwania

Ćwiczenie 1 - 30 min.

Ćwiczenie 2 - 60 min.

MODUŁ 1/sesja 2: język i ton

Plan sesji

Ćwiczenie 1

Prosty początek: sortowanie wyrazów

Rozdaj listy słów, które niosą ze sobą pozytywne, negatywne lub neutralne konotacje.

W parach poproś ich o posortowanie słów na grupy pozytywne, negatywne i neutralne. (5 min)

Daj im artykuł i poproś o zastąpienie słów w artykule słowami pozytywnymi lub negatywnymi. (10 min)

Informacja zwrotna dla grupy. (10 min)

Działalność 2

Loaded Language In Multiple Voices

W małych 3-osobowych grupach rozdaj jeden pozytywny, jeden negatywny i jeden neutralny artykuł na temat jednego wydarzenia informacyjnego.

Poproś ich, aby indywidualnie wymienili wszystkie pozytywne, negatywne lub neutralne słowa. (5 min)

Następnie wspólnie szukają podobieństw, różnic i potencjalnie obciążającego języka.

Poproś, aby zakreślili słowa, które ich zdaniem mają emocjonalne konotacje.

Poproś ich o omówienie i zrobienie notatek, a następnie na następujące pytania -.

1. Kto jest odbiorcą każdego oddzielnego artykułu?

2. Kim są twórcy artykułu?

3. Jaki jest cel każdego artykułu?

4. W jaki sposób przeczytanie wszystkich trzech części wpłynęło na ich zrozumienie tego wydarzenia, a w jaki sposób mogło być ograniczone po przeczytaniu tylko jednej z nich? (20 min)

Przełącz główną grupę i przekazaj informacje o tym, co udało im się odkryć. (30 min)

MODUŁ 1/sesja 2: język i ton

Dalsze tło/referencje

<https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/jun/27/brexit-rasism-eu-referendum-racist-incidents-politicians-media>

<https://www.theguardian.com/uk-news/2015/jul/30/david-cameron-migrant-swarm-language-condemned>

<https://resilienteducator.com/classroom-resources/persuasive-language/>

MODUŁ 1/sesja 2: język i ton

pozytywne słowa

A	brawo	wolny	ekstacyjny
absolutnie	genialna	świeży	skuteczny wylewny
akceptowane	bańka C	przyjaz	wydajny
uznawane	spokojny	ny	bezwysiłkowy
osiągnięcie	sławny pewny	zabaw	elektryzujący
osiągnięcie	mistrz	ny	elegancki czarujący
osiągnięcie	czarujący	śmiesz	zachęcający
osiągnięcie	wesoły	ny G	popierający
działanie	wybór	hojny	energiczny
aktywny	klasyczny	geniusz	energiczny
podziw	klasyczny	prawdziw	angażujący
uwielbiają	czysty	y dawanie	entuzjastyczny
cy	polecać	glamorous	istotny ceniony
przygodę	złożone	świecający	etyczny doskonały
afirmujący	gratulacje stałe	dobry	ekscytujący
zamożny	fajny	wspaniały	wyśmienity
zgadzając	odważny	wdzięczny	F
y się	kreatywny	wielki	fantastyczny
zdumiewa	słodki	zielony	sprawiedliwy
jący	D	grin	znajomy słynny
niesamow	olśniewająca	rosnące	fantastyczny
ity	radość	H	korzystny fetching
anielski	zachwycająca	przystojny	fine fitting
pociągają	dystyngowana	szczęśliwy	kwitnący
cy	boska	harmonijny	szczęśliwy
zatwierdzi	E	uzdrawiają	
ć	zarliwy	cy zdrowy	
predysp	łatwy	serdeczny	
ozycje		niebiański	
atrakcyjn		uczciwy	
e		honorowy	
rewelacyj		uścisk	
ne B			

MODUŁ 1/sesja 2: język i ton

sowa pozytywne (2)

jasny	przyjemny	S	wspaniały
szczęśliwy	obfity	bezpieczny	gruntywny
światlisty	polerowany	y	przekształcanie
M	popularny	satysfakcjonujący	ponawianie
cudowne	pozytywny	bezpieczny	kwitnienie
mistrzowski	potężny	y pozornie	szczyty
e znaczące	przygotowany	prosty	spokojny
zasłużone	ładny	umiejętny	transformacja
cudowne	pryncypialny	zręczny	y w górę
motywujące	produktywny	uśmiech	spokojny
e	postęp	uduchowiony	wyprostowany
poruszające	wybitny	ony	any
N	chroniony	musujący	wytrwały
naturalna	dumny	specjalny	ceniony
a miła	Q-R	uduchowiony	wibrujący
powieść	jakość szybka	duchowy	zwycięski
teraz	cicha gotowa	poruszająca	zwycięski
pielęgnująca	uspokajająca	cy	energiczny
pożywna	wyrafinowana	oszałamiający	y
O	a	stupendous	cnotliwy
dobry	odświeżająca	sukces	żywotny
y	radosna	udany	żywotny
stuprocentowo	niezawodna	słoneczny	W
otwarty	niezwykłe	super	bogaty
optymistyczny	rozbrzmiewający	super	witamy
P	szanowany	super	dobrze
raj idealny	przywrócony	wspierający	cały
fenomenalny	nagrodzony	cy	zdrowy
y	nagrodzony	zaskakujący	chętny
	prawy solidny	cy T	wspaniały
			cudowny
			godny
			wow

MODUŁ 1/sesja 2: język i ton

sowa negatywne (1)

A	upadek	szalony,	niedojrzały
okropny	zdezorie	przerażający	niedoskonały
niekorzys	ntowany	przestępca,	niemożliwy
tny	sprzeczn	okrutny	niedorzeczny
alarmując	y	płacz.	niedorzeczny
y zły zły	przeciwn	szkoda szkoda	niedorzeczny
irytujący	y żrący	szkoda szkoda	niedorzeczny
niepokoją	skorum	dastardly dead	niedorzeczny
cy apatia	powany	decaying	niedorzeczny
okropny		deformed	niedorzeczny
okropny		deny deplorable	niedorzeczny
B		depressed	niedorzeczny
zły,		deprived	J-L
banal		despicable	zazdrosny
ny,		szkodliwy	ćpun stracić
kolczas		brudna	podłe lumpy
ty		choroba	M
wojownic		obrzydliwa	złośliwy, groźny,
zy		rozczochrana	niechłujny,
bemoan		nieuczciwa	zniekształcony,
pod		niehonorowa	zaginiony,
nudnym		Niebezpiecz	niezrozumiały jęk.
złamany		eństwo nie	spleśniały
m		straszne	pesymistyc zny
C		ponure E-F	małostkow y
callous		rozwścieczony	zwykła trucizna
nie		ulegający erozji	biedne uprzedze
może			nie Q-R
clumsy			wątpliwy
clumsy			quirky
coarse			quit
zimno			odrzuć
zimne serce			

MODUŁ 1/sesja 2: język i ton

sowa negatywne (2)

renege
repellant
reptilian
repugnant
repulsive
revenge
revolting
rocky
rotten
rude rude
rudeless
S
smutny
dziki
przestra
szony
przeraża
jący
krzyk
surowy
szokując
y
tandetny
chory
złowrogi
oślizgły
śmierdzą
cy
szlochają
cy
żałosny
złośliwy
lepki

głupi,
substandardowy,
podejrzany,
podejrzany T-U
napięty straszny
straszny groźny
brzydki podważać
niesprawiedliwy
niesprawiedliwy
nieszczęśliwy
niezdrowy
niesprawiedliwy
pechowy
nieprzyjemny
niesatysfakcjonujący
nieestetyczny
niepożądany niemiły
nieporęczny
nierozsądny
zdenerwowany
V
podstępny podły
nikczemny mściwy
knął

MODUŁ 1/sesja 3:

rozpoznawanie stronniczości

Przegląd

Ważne jest, aby być świadomym tendencyjności, ponieważ

- tendencyjne informacje mogą: wprowadzać w błąd
- dezinformować
- powodują, że ludzie podejmują błędną dedukcję
- powodują, że ludzie podejmują złe decyzje.

Czynniki do rozważenia

Informacje stronnicze są pod wpływem punktu widzenia. Analizując informacje pod kątem stronniczości, należy zwrócić uwagę na pewne czynniki:

Źródło - kto stworzył informację? Informacje pochodzące od autorytatywnej, dobrze znanej organizacji lub osoby prawdopodobnie będą miały wartość. Informacje pochodzące z wiki i blogów mogą być mniej wartościowe, ponieważ nie są autorytatywne - każdy może aktualizować wiki lub pisać blog. W związku z tym mogą zawierać stronniczość lub nieścisłości. Firmy i organizacje mogą wyolbrzymiać twierdzenia dotyczące ich produktów lub usług, a jednocześnie zaniżać twierdzenia konkurencji.

Opinia czy fakt - czy strona podaje fakty czy opinie? Opinie to punkty widzenia, a nie fakty. Chociaż opinie powinny być rozważane i mogą być interesujące, jako informacja mają mniejszą wartość niż fakty.

Stwierdzenia bez faktów - czy strona zawiera stwierdzenia, które nie mogą być poparte faktami? Takie stwierdzenia są opiniami i mają niewielką wartość.

Data publikacji - kiedy strona była ostatnio aktualizowana? Strony internetowe, które od dłuższego czasu nie były aktualizowane, mogą nie być już dokładne.

MODUŁ 1/sesja 3: rozpoznawanie uprzedzeń

Kroki do zwiększenia umiejętności korzystania z mediów

1. Weź pod uwagę źródło.

Jest to ważne zarówno dla uczniów w szkołach, jak i starszych pokoleń nawigujących po mediach społecznościowych. Skąd pochodzi dana informacja? Czy autor tej informacji ma jakiś interes w tej sprawie? Czy posiada wiedzę na dany temat? Czy można w ogóle znaleźć autora? To są rodzaje pytań, które powinniśmy zadawać.

2. Określić aktualność informacji.

W zależności od tematu, coś, co było wiarygodne trzy lata temu, może nie być aktualne dzisiaj, ponieważ dane ciągle się zmieniają i jesteśmy w stanie wyciągać nowe wnioski. Uczę moich studentów, że pięć lat to granica dla istotnych informacji w większości przypadków. Wyjątkiem może być na przykład artykuł opisujący cechy fizyczne zwierzęcia. W tym przypadku jest mało prawdopodobne, aby informacje zmieniły się w czasie.

3. Sprawdź, czy nie ma tonu.

Wszyscy jesteśmy winni posiadania stronniczości, ale czy autor stara się zawrzeć swoją stronniczość tak bardzo jak to możliwe? Czy są one otwarte na ich stronniczość, ale zachęcają do tworzenia własnych opinii? Można to wykryć na podstawie języka, którego używają. Na przykład, emocjonalne określenia takie jak "druzgocący", "żenujący" lub "najlepszy" pokazują stanowisko autora w danej sprawie.

4. Użyj swojego osądu.

Powinniśmy szukać źródeł, które nie mówią nam, co mamy myśleć. Jeśli autor przedstawi fakty lub dobrze zbadane argumenty, powinniśmy mieć przestrzeń, by wyrobić sobie własne zdanie. Weź wszystko, co widzisz z ziarnem soli i nie zawsze polegaj na najbardziej popularnym wyszukiwaniu w Google jako ewangelii na dany temat.

5. Szukanie pomocy jest w porządku!

Proces budowania umiejętności korzystania z mediów jest złożony i wieloaspektowy. Musimy zacząć od zadawania pytań o informacje, które są nam przedstawiane. Utrzymując zdrowy poziom sceptycyzmu, rzucamy wyzwanie mediom, aby były lepiej poinformowane i mniej przekonujące. Sceptycyzm powinien odciągnąć nas od polegania na jednym konkretnym źródle wszystkich informacji i powinien prowadzić nas w kierunku rozważenia wielu perspektyw przed określeniem własnej. Proces ten wymaga czasu, a przy ilości artykułów publikowanych dziennie jest to wyczyn niemożliwy.

MODUŁ 1/sesja 3: rozpoznawanie uprzedzeń

Cel

Uczestnicy będą identyfikować różne słowa w tekstach medialnych, aby zbadać, jak język może być wpływowy i emocjonalny.

Efekty kształcenia

Uczestnicy będą mieli

1. przyjrzała się perspektywom w pisaniu
2. ustalił kryteria dostrzegania stronniczości w tekście
3. ustalił znaczenie sprawdzania źródeł
4. rozumie pojęcie terminowości w ocenie wiarygodności
5. porównał moc danych pisemnych i wizualnych

Zasoby

Telefony komórkowe/ipady z dostępem do Internetu
Długopisy i papier

Czas trwania

Ćwiczenie 1 - 60 min.

Ćwiczenie 2 - 45 min.

MODUŁ 1/sesja 3: rozpoznawanie uprzedzeń

Plan sesji

Ćwiczenie 1 - Różne perspektywy (60 min)

Połącz uczestników w małe grupy lub pary i poproś ich o wybranie konkretnego wydarzenia lub wiadomości. Może to być wydarzenie niedawne lub z historii, ale powinno mieć znaczenie międzynarodowe. Następnie uczestnicy mogą skorzystać z wyszukiwarki internetowej w celu znalezienia różnych źródeł informacji o tym wydarzeniu, najlepiej z różnych krajów. Powinni zanotować, w jaki sposób fakty są podawane w tych różnych źródłach i zanotować źródło, aktualność, ton, a w szczególności jakie sygnały dostrzegają na temat wiarygodności źródeł. Następnie uczestnicy mogą podzielić się z całą grupą informacjami na temat różnic w spojrzeniu i potencjalnej tendencyjności tekstów.

Ćwiczenie 2 - Co sprawia, że historia jest prawdziwa? (45-60 min)

Przeczytaj ten ważny reportaż o baskijskim mieście Gernika autorstwa dziennikarza Timesa George'a Steera z 1937 roku

<http://poieinkaiprattein.org/kids-guernica/picasso-s-guernica/news-report-by-george-steer-for-the-times-about-guernica-1937/>.

Przedyskutujcie poniższe pytania w parach lub małych grupach:

1. Jakie uczucia wywołuje u Ciebie ten kawałek dziennikarstwa?
2. Jak bardzo wiarygodny jest ten utwór i dlaczego?
3. Jak myślisz, dlaczego stało się to słynne jak na swoje czasy dzieło pisarskie?
4. Jakie porównania można wysnuć ze współczesnymi wydarzeniami?
5. Przyjrzyj się obrazowi "Gernika" Picassa. Jak wypada siła obrazu w porównaniu z siłą słowa pisanego?

MODUŁ 1/sesja 4

siła obrazu wizualnego

Przegląd

Jak widzieliśmy na ostatnich zajęciach, obraz może być używany równie skutecznie, jeśli nie bardziej, niż słowa pisane. Pisarze i dziennikarze używają obrazów, aby przekazać czytelnikowi szeroki zakres wiadomości. Mogą one urozmaicić i zaciekać czytelnika, mogą oddać rzeczywistość sytuacji w sposób, w jaki słowa pisane nie mogą, zwłaszcza w dzisiejszym społeczeństwie informacyjnym, ale co ważne, mogą być sposobem na dotarcie do wiadomości, którą autor chce przekazać. Mamy tendencję do wierzenia w to, co widzimy na własne oczy, ale czy to, co widzimy, jest w rzeczywistości odzwierciedleniem rzeczywistości?

Efekty kształcenia

Uczestnicy będą mieli

- 1 omówił moc obrazów wizualnych
2. badał szczegółowo oglądanie obrazów w celu pozyskania informacji
3. nauczył się kwestionować natychmiastowe koncepcje "prawdy" obrazów
4. wywnioskować informacje ze szczegółów obrazu
5. zrozumiała moc obrazów, które mogą skłaniać szeroką publiczność do określonego punktu widzenia

Zasoby

Telefony komórkowe/ipady z dostępem do

Internetu Długopisy i papier

Kopie zdjęć i pytań

Czas trwania

Ćwiczenie 1 - 30

minut Ćwiczenie 2 -

30 minut

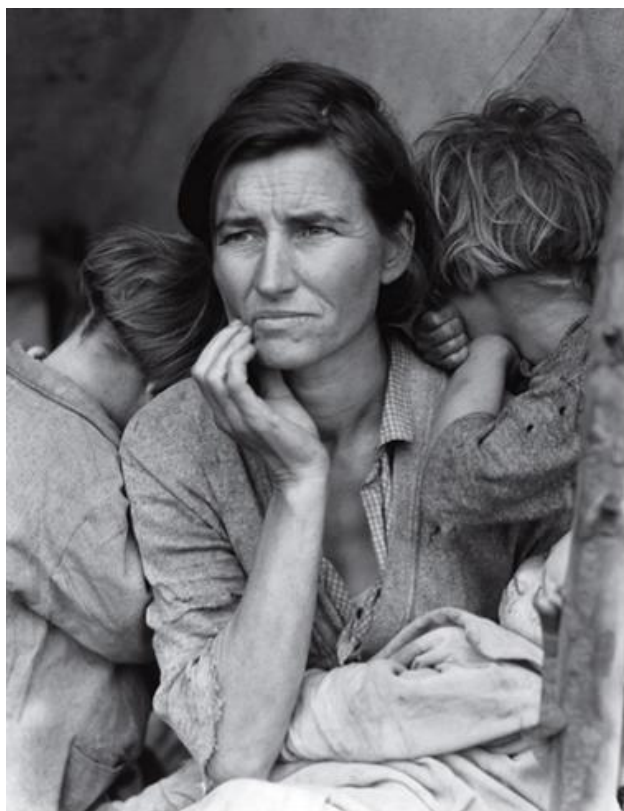
Activity 3 - 30 min.

MODUŁ 1/sesja 4

siła obrazu wizualnego

Ćwiczenie 1 (30 min)

Obrazy wizualne często mają moc wywoływania silnych reakcji emocjonalnych. Bardziej szczegółowe, krytyczne spojrzenie na fotografię lub obraz może ujawnić więcej na temat tematu. W parach lub małych grupach przyjrzyjcie się zdjęciu kobiety z dwójką przytulonych do niej dzieci i odpowiedzcie na poniższe pytania.



1. Co może zdradzać wyraz twarzy tej kobiety?
2. Dlaczego uważasz, że jej dzieci nie patrzyły na fotografa i jej aparat?
3. Jak ten obrazek wpływa na twoje samopoczucie?

Dwadzieścia cztery lata później fotografka Lange napisała o tym, jak doszło do zrobienia zdjęcia:

"Zobaczyłam i podeszłam do głodnej i zdesperowanej matki, jakby przyciągniętej przez magnes, wspominała w 1960 roku w wywiadzie dla magazynu Popular Photography. Thompson właśnie sprzedał opony z ich samochodu, aby kupić jedzenie dla swojej rodziny. Nie pamiętam, jak tłumaczyłem jej swoją obecność lub mój aparat, ale pamiętam, że nie zadawała mi żadnych pytań. Siedziała w tym namiocie, z dziećmi skulonymi wokół niej - wspomina Lange - i wydawało się, że wie, iż moje zdjęcia mogą jej pomóc, więc pomogła mi. Było w tym coś w rodzaju równości".

MODUŁ 1/sesja 4

siła obrazu wizualnego

Ćwiczenie 2 (30 min)

W parach lub małych grupach przedyskutujcie, kim według Was może być ta młoda matka na zdjęciu. Jak myślicie, z jakimi trudnościami może się spotkać? Jak myślisz, gdzie może mieszkać? Jak myślisz, co mogło ją doprowadzić do miejsca, w którym jest teraz?



Następnie podziel się swoimi przemyśleniami z resztą grupy.

Czy przyjmujemy założenia dotyczące obrazów ze względu na nasze własne uprzedzenia lub przeżyte doświadczenia? Jakie różne perspektywy istnieją w grupie i jak myślisz, co je ukształtowało?

MODUŁ 1/sesja 4

siła obrazu wizualnego

Ćwiczenie 3 (30 min)

W parach lub grupach 3-osobowych przyjrzyjcie się pierwszemu zdjęciu i

- spróbujcie ustalić: Kim są te osoby
- Skąd pochodzą Dlaczego
- podróżują

Omów rodzaj reportażu, z którego pochodzi ten obraz. Czy uważasz, że reporter ma uprzedzenie do lub przeciwko ludziom przedstawionym na zdjęciu?



Teraz spójrz na drugi obrazek i omów podobieństwa/różnice między nimi. Przedyskutuj, co dzieje się na obrazie i jakie są relacje między tekstem a obrazem. W jaki sposób obraz wzmacnia tekst? Czy możesz dostrzec jakieś uprzedzenia w obrazie lub słowach?



moduł 2 - Rozwijanie umiejętności cyfrowych i korzystanie z narzędzi cyfrowych

Przegląd

Moduł ten rozpoczyna się od uświadomienia uczestnikom, jak bardzo polegamy na narzędziach i umiejętnościach cyfrowych w codziennym życiu we współczesnym świecie. Zachęca uczestników do zastanowienia się, dlaczego narzędzia cyfrowe powinny być używane i jak umiejętności cyfrowe mogą być wbudowane w projekty edukacji obywatelskiej.

Różne media (fotografia, reklama, TV, film, radio, podcasty, itp.) aplikacje cyfrowe, (i-movie, we-transfer, audacity) i platformy mediów społecznościowych (Facebook, twitter, Instagram, itp.) zostaną zbadane.

Część tego modułu to praktyczne podejście "hands on", które wymaga użycia różnych urządzeń cyfrowych, telefonów, tabletów i komputerów, aby stworzyć krótką historię cyfrową i podzielić się nią.

Moduł ten pomoże również uczestnikom zrozumieć, dlaczego ważne jest, aby jednostki i grupy osób, które znajdują się na marginesie społeczeństwa, miały wszelkie możliwości tworzenia treści i dzielenia się swoimi historiami. Oraz rolę, jaką odgrywa edukacja obywatelska w zachęcaniu ludzi do łączenia się i współpracy, podnoszenia świadomości na temat danej kwestii lub sprawy, opowiadania historii, kwestionowania popularnych opinii oraz tworzenia platform, na których reprezentacja i tożsamość mogą swobodnie się rozwijać.

Przez ten moduł, znaczenie korzystania i rozwijania umiejętności cyfrowych w edukacji obywatelskiej zostanie ustalona. Daje on wskazówki, jak umiejętności cyfrowe i komputerowe mogą znacząco poprawić szanse życiowe jednostek. Jest on przeznaczony dla facylitatorów/praktyków z różnych środowisk, takich jak rozwój społeczności, edukacja nieformalna, zdrowie i opieka społeczna, itp., którzy chcą wykorzystać cyfrowe opowiadanie historii w swojej pracy z grupami i/lub jednostkami.

moduł 2/ sesja 1: czym są umiejętności cyfrowe i jak je wykorzystujemy?

Działalność: Audyt umiejętności cyfrowych

Cel:

- Zdobycie zrozumienia, jak kluczowe są umiejętności cyfrowe w naszym codziennym życiu. Zdobycie zrozumienia, dlaczego rozwój umiejętności cyfrowych i zdolność do korzystania z niektórych narzędzi cyfrowych powinny być dostępne dla wszystkich.

Efekty kształcenia

Uczestnicy będą mieli

- określili, w jakim stopniu korzystają z narzędzi cyfrowych w życiu codziennym, sporządzając listę
- zyskał świadomość znaczenia posiadania umiejętności posługiwania się narzędziami cyfrowymi, oceniając znaczenie interakcji cyfrowych, z których korzystał
- skategoryzowali, jakie umiejętności są im potrzebne do korzystania z narzędzi
- rozpoznał i omówił ewentualne braki w umiejętnościach i wyzwania, które mogą wystąpić w konkretnym środowisku, w którym pracuje.
- wymienił własne wykorzystanie narzędzi cyfrowych
- określił własny poziom umiejętności.
- omówił codzienne korzystanie z narzędzi cyfrowych oraz własny poziom umiejętności
- odpowiadali na konkretne pytania, które zachęcały ich do zbadania znaczenia nabywania umiejętności cyfrowych dla nich samych i dla innych
- zidentyfikował możliwe bariery w uczeniu się i zaczął określać możliwe sposoby ich pokonania.

Zasoby

Flipchart lub tablica.
Notatki typu "Post it".
Papier i długopisy

Czas trwania

30 - 40 minutowa sesja w zależności od wielkości grupy

moduł 2/ sesja 1: czym są umiejętności cyfrowe i jak je wykorzystujemy?

Plan sesji

1. Po pierwsze, poproś grupę o sporządzenie listy narzędzi cyfrowych (telefonów, komputerów, tabletów, aparatów fotograficznych, laptopów, technicznych narzędzi cyfrowych, takich jak taśmy miernicze itp.) na karteczkach typu "post it" i umieszczenie ich na flipcharcie lub tablicy, tak aby wszyscy mogli zobaczyć listę. 2mins
2. Następnie poproś uczestników o stworzenie własnej listy narzędzi cyfrowych, z których korzystają, poprzez zapisanie, z jakich narzędzi cyfrowych korzystali dzisiaj. Poproś, aby zrobili listę zaczynając od momentu, kiedy się obudzili do teraz. Zanotuj, z jakiego narzędzia cyfrowego lub aplikacji korzystali i do czego. 2 min
3. Wymień znaczenie każdej interakcji. Na przykład - sprawdzanie na ebayu, czy jest jakiś przedmiot do kupienia - niska ważność lub czytanie służbowego maila na telefonie - wysoka ważność. 1 min
4. Teraz poproś uczestników, aby dodali do notatek i stwierdzili, jak odnieśli się do każdej interakcji. Określ, jak łatwe lub trudne było korzystanie z nich i wyjaśnij, co było dla nich łatwe, a co stanowiło większe wyzwanie. 1 min
5. Poproś, aby napisali dokładnie, jakich umiejętności potrzebowali, aby użyć tego narzędzia - np. musieli czytać, mieć zdolności motoryczne, aby używać rąk, itp.
6. Określ poziom umiejętności każdego z nich, oznaczając każdą interakcję cyfrową oceną w skali 1 -5. 1 oznacza niski poziom, a 5 wysoki. 1 min
7. W parach porównajcie listy, poziomy umiejętności i obserwacje. 5 min
8. Przedyskutujcie w grupie, jak ważne są te umiejętności cyfrowe dla każdego. Rozejdź się i daj każdemu szansę na przedstawienie własnych spostrzeżeń dotyczących korzystania z narzędzi cyfrowych i własnych umiejętności cyfrowych. 5 min
9. Podziel grupę na małe grupy i poproś, aby zastanowili się nad miejscem, w którym pracują i ludźmi, z którymi pracują oraz aby określili, jakich narzędzi cyfrowych i umiejętności używają ci ludzie. Poproś uczestników o zidentyfikowanie braków w umiejętnościach lub głównych wyzwań stojących przed osobami, z którymi pracują, a także o wymienienie sposobów, w jakie

moduł 2/ sesja 1: czym są umiejętności cyfrowe i jak je wykorzystujemy?

umiejętności i narzędzia cyfrowe mogą pomóc osobom w ich środowisku pracy oraz możliwych sposobów pokonania barier. 10 min

10. Po powrocie do grupy głównej poproś każdą małą grupę o przedstawienie sposobów, w jakie umiejętności i narzędzia cyfrowe mogą pomóc ludziom w ich miejscu pracy, możliwych wyzwaniach i barierach oraz możliwych sposobów pokonania tych wyzwań i barier. 10 min

moduł 2/ Sesja 2: czym są narzędzia cyfrowe?

Zajęcia: Social Media Me - wykorzystanie narzędzi cyfrowych

Cel: Uczestnicy zidentyfikują i dokonają przeglądu narzędzi cyfrowych, które mogliby potencjalnie wykorzystać lub które już wykorzystują w swojej pracy.

Efekty kształcenia

Uczestnicy zidentyfikują narzędzia cyfrowe i zbadają, jak można je wykorzystać poprzez -

- odpowiadanie na pytania
- omówienie w grupie wad i zalet różnych aplikacji
- zaprojektowanie działania z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych
- wykorzystanie aplikacji cyfrowych (Flinga i Miro Board) do
- pokazania swojej pracy recenzowanie działania wykorzystującego narzędzia cyfrowe
- wykorzystywanie aplikacji cyfrowych (Flinga i Miro Board) do
- recenzowania działań. porównywanie notatek na temat wad i zalet
- niektórych platform mediów społecznościowych wykorzystywanie "Flinga" i Miro Board do dzielenia się swoimi pomysłami.
- zaprojektował działanie dla grupy, która korzysta z platform i/lub aplikacji
- mediów społecznościowych przejrzał i przekazał informacje zwrotne innym grupom

Zasoby

Flipchart

Papier i długopisy

Arkusze Social Media

Me Lista aplikacji

Telefony

komórkowe

Tablety

Komputery.

moduł 2/ Sesja 2: czym są narzędzia cyfrowe?

Połączenie
internetowe.

Link Flinga

Czas trwania

60 - 90 minutowa sesja w zależności od wielkości grupy

moduł 2/ Sesja 2: czym są narzędzia cyfrowe?

Plan sesji

1. Po pierwsze, zacznij od lodołamacza "Social Media Me" (dostępny do pobrania na stronie https://peoplesvoicemedia.co.uk/wp-content/uploads/2022/07/socialmediame_3.pdf). To sprawi, że uczestnicy pomyślą o platformach mediów społecznościowych, a także pomoże im się poznać.

W ten sposób zostaną wprowadzone różne platformy mediów społecznościowych.

- Facebook
- Twitter
- Instagram
- Linked In

2. Omów te różne platformy mediów społecznościowych. Przeprowadź szybką grupową sesję Q & A, poproś ich o wybranie swojej ulubionej i wyjaśnienie dlaczego.

3. W parach poproś ich o zrobienie listy różnych aplikacji, z których korzystają lub które znają. Prawdopodobnie będzie ona dość obszerna. Poproś ich o określenie zalet i wad każdej z nich. W zasobach znajduje się lista aplikacji, którą można uzupełnić.

Wyślij link "Flinga", aby pary mogły go użyć do dodania swojej listy. (flinga.fi)

4. Połącz pary w małe grupy po 4 osoby. Poproś je o zaprojektowanie aktywności z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, którą mogłyby wykorzystać z grupą osób, z którymi mogłyby pracować. Poproś, aby określili, jak będą korzystać z

aplikacji i czy będą używać telefonu komórkowego, tabletu i/lub komputera.

5. Wyślij grupom link do "tablicy Miro", aby mogły dodać swoje działania do tablicy (miro.com/online/whiteboard).

6. Następnie przekazują zaprojektowane przez siebie ćwiczenie innej grupie do oceny. Ci z kolei przekazują informacje zwrotne na "Miro Board".

Po powrocie do głównej grupy, zostanie zapewniona przestrzeń dla grupy na refleksję i dzielenie się spostrzeżeniami.

Dalsze tło/referencje:

<https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-software-and->

moduł 2/ sesja 3: eksperymentowanie z cyfrowy storytelling

Działalność: Cyfrowe opowieści

Przegląd

Community Reporting to metoda cyfrowego opowiadania historii, która wykorzystuje technologie kieszonkowe, takie jak smartfony, aby umożliwić obywatelom opowiadanie swoich historii i znalezienie swojego głosu. Może to czasem prowadzić do zakwestionowania ustalonych poglądów na te tematy i ostatecznie doprowadzić do pozytywnych zmian. Moduł ten daje wgląd w to, w jaki sposób narzędzia cyfrowe mogą być wykorzystywane jako kanał dla codziennych historii, które, przy zastosowaniu odpowiednich metod, mogą być kuratorowane, aby stać się potężnymi siłami dla zmian.

Cele:

- Ukierunkowanie uczestników na eksplorację cyfrowych historii
- Zbadanie, gdzie można udostępniać cyfrowe historie i w jakim celu

Efekty kształcenia

Uczestnicy będą mieli

- zbadanie siły żywego doświadczenia
- określenie metod cyfrowego opowiadania
- praktykowanie metod cyfrowego
- opowiadania przeglądanie i dzielenie się cyfrową opowieścią

Zasoby

Telefony komórkowe lub tablety z możliwością nagrywania wideo/audio Papier Flipchart

Długopisy

Post-It Notes

Czas trwania: 60 - 90 minutowa sesja

moduł 2/ sesja 3: eksperymentowanie z cyfrowy storytelling

Ćwiczenie: Cyfrowe opowieści Plan sesji (90 minut+)

1. Prowadzący wspiera uczestników w przedstawieniu przykładowej historii cyfrowej ze strony Community Reporter. Powinni omówić, czego dowiedzieli się o życiu tej osoby z tej historii.
2. Prowadzący powinien postawić pytanie: Jak wygląda życie tam, gdzie mieszkasz? Uczestnicy powinni następnie użyć urządzeń mobilnych, by nagrać historię audio lub wideo, która odpowiada na to pytanie. Odpowiedzi powinny być krótkimi, "migawkowymi" historiami.
2. Następnie każdy uczestnik ma 3 - 5 minut na przedstawienie swojej historii.
3. Po prezentacji, uczestnicy będą mogli dodać swoje refleksyjne odpowiedzi zapisane na karteczkach post-it do następujących pytań, które będą zapisane na flipchartach rozwieszonych po sali:
 - a. Jakie formy mogą przybierać opowieści?
 - b. Czego możemy się dowiedzieć o ludziach/społeczeństwie z opowieści?
 - c. Jak można wykorzystać historie do tworzenia/wpływania na zmiany?

Uwaga: Trener(ka) powinien(a) grupować odpowiedzi w miarę ich dodawania do arkuszy flipchartu.
4. Uczestnicy powinni następnie sprawdzić, gdzie i jak mogą przestać i udostępnić swoje historie, np. strona internetowa Community Reporter, YouTube itp. Prowadzący powinien poprowadzić dyskusję na temat tego, jak różne platformy i konteksty udostępniania mogą dotrzeć do różnych odbiorców.

Dodatkowe odniesienia

<https://communityreporter.net>

<https://peoplesvoicemedia.co.uk>

moduł 3: Identyfikacja specyficznych umiejętności korzystania z mediów

Przegląd

Moduł ten koncentruje się na potrzebach grup i jak te potrzeby wpływają na wykorzystanie krytycznego myślenia, umiejętności medialnych i cyfrowego opowiadania w praktyce. Kluczową nauką w tym module powinno być to, jak ważne jest zrozumienie, jakie są potrzeby jednostek w grupie, a następnie znalezienie odpowiednich sposobów i metod zastosowania krytycznego myślenia, umiejętności korzystania z mediów i cyfrowego opowiadania.

Zapewnienie, że stosowane metody są odpowiednie i właściwe. Praktyczne sposoby oceny potrzeb będą analizowane i oceniane, a studenci będą przeglądać różne sposoby oceny osób i dostarczać.

moduł 3/sesja 1: dlaczego cyfryzacja ma znaczenie

Działalność: Sprawy cyfrowe

Cel:

Sesja ta ma na celu podkreślenie roli, jaką edukacja obywatelska odgrywa w nabywaniu i wykorzystywaniu narzędzi i umiejętności cyfrowych w różnych środowiskach poprzez

- zachęcanie do zrozumienia, dlaczego nabywanie i rozwijanie umiejętności cyfrowych oraz zdolności do korzystania z narzędzi cyfrowych musi być dostępne dla wszystkich
- pielęgnowanie zrozumienia, w jaki sposób można znacząco zwiększyć szanse życiowe ludzi poprzez wykorzystanie i nabycie umiejętności cyfrowych oraz stosowanie narzędzi cyfrowych
- odkrywanie, dlaczego reprezentacja i tożsamość są ważne
- zbadanie, jak ważna jest edukacja obywatelska i projekty społecznościowe dla nabywania umiejętności cyfrowych i umiejętności korzystania z mediów przez jednostki i grupy osób uznanych za zmarginalizowane.
- refleksja nad znaczeniem wykorzystania narzędzi cyfrowych i rozwijania umiejętności cyfrowych w różnych obszarach edukacji obywatelskiej.

Zasoby

Digital Matters Prezentacja PowerPoint

Papier i długopisy.

Połączenie internetowe.

Projektor

Czas trwania: 2 godziny

moduł 3/sesja 1: dlaczego cyfryzacja ma znaczenie

Plan sesji

Wykorzystaj PowerPoint w zasobach jako przewodnik po sesji. Prezentację można pobrać ze strony <https://peoplesvoicemedia.co.uk/wp-content/uploads/2022/07/Module-3-Session-1Digital-Matters.pptx>

Slajd 1 - Przegląd sesji pokazujący, jakie obszary zostaną poddane analizie.

Ćwiczenie 1 -

Slajd 2 - Poproś uczestników, aby pracowali w parach i wymienili, w jaki sposób wykorzystali

narzędzia cyfrowe

aby zwiększyć swoje szanse życiowe. (10 min)

Slajd 3 - Poproś uczestników o indywidualną odpowiedź - w jaki sposób umiejętności cyfrowe mogą sprawić, że rzeczy będą bardziej włączające i dostępne? Zrób listę, a następnie przedyskutuj w grupie. (5 min)

Lub skorzystaj z audytu umiejętności cyfrowych sesja 1.

Działalność 2

Slajd 4 - Dlaczego reprezentacja i tożsamość ma znaczenie? Poświęć chwilę na zastanowienie się nad stwierdzeniem na slajdzie.

Dyskusja w grupie na temat tego, dlaczego tak się dzieje? Jak możemy zaradzić tej nierównowadze. (10 - 15 min)

Slajd 5 - Tożsamość - spójrz na ten slajd i zastanów się nad nim. (5 min) Slajd 6 - Jak i gdzie widzisz siebie

reprezentowanego?

Pracując w małych grupach poproś uczestników o określenie, gdzie i jak widzą siebie reprezentowanych lub nie. Zapytaj też grupę, dlaczego ma to znaczenie. Zapisz refleksje na flipcharcie. 15 min

Slajd 7 - Sprawy reprezentacji - przyjrzyj się temu slajdowi i zastanów się nad nim. (1min)

Dyskusja w grupie z wykorzystaniem refleksji uczestników ze slajdu 7. (10 min)

moduł 3/sesja 1: dlaczego cyfryzacja ma znaczenie

Działalność 3

Slajd 8 -Zapytaj grupę, czy znają jakieś dla przykłady projektów, w których uczestnicy stworzyli własne treści cyfrowe.

Połącz osoby w pary, aby omówić projekty.

Poproś, aby wymienili, jakie narzędzia cyfrowe zostały wykorzystane? Jakie były tematy (czego dotyczyły)? Kim byli uczestnicy projektu? Jaki był rezultat projektu? Co poszło dobrze? Co można było poprawić? (20 min)

LUB, jeśli nie mają żadnych przykładów - daj im studium przypadku z broszury do obejrzenia i zadaj im te same pytania, co powyżej.

Działalność 4

Slajd 10 - Pracuj w małych grupach, aby przedyskutować warunki, w jakich pracują ludzie i jak widzą, w jaki sposób narzędzia cyfrowe i rozwój umiejętności mogłyby funkcjonować w danym miejscu. (15 min.) Grupy wybierają przedstawiciela, który przekazuje informacje zwrotne grupie głównej. (15 - 20 min)

Slajd 11 - Ten ostatni slajd PPT dlaczego ważne jest, aby WSZYSCY obywatele mieli dostęp do zasobów i wiedzy.

Przed zakończeniem sesji poświęć trochę czasu na pytania i odpowiedzi. (5- 10 min)

Dalsze czytanie:

https://www.civiced.org/papers/articles_role.html

<https://www.brookings.edu/policy2020/bigideas/the-need-for-civic-education-in-21st-century-schools/>

moduł 3/sesja 1: dlaczego cyfryzacja ma znaczenie

Efekty kształcenia

Uczestnicy będą mieli:

- zdobyli zrozumienie, w jaki sposób można znacząco zwiększyć szanse życiowe ludzi poprzez wykorzystanie i nabycie umiejętności cyfrowych przez:
określanie i wymienianie, w jaki sposób umiejętności cyfrowe zwiększyły ich osobiste szanse życiowe
- zdobyli zrozumienie, dlaczego rozwój umiejętności cyfrowych i zdolności do korzystania z określonych narzędzi cyfrowych musi mieć charakter integracyjny i być dostępny dla wszystkich poprzez określenie i wymienienie metod zwiększania dostępności

Będą mieli zbadane:

- dlaczego reprezentacja i tożsamość mają znaczenie
- jak ważna jest edukacja obywatelska i projekty społecznościowe dla nabywania umiejętności cyfrowych i umiejętności korzystania z mediów przez jednostki i grupy osób uznanych za zmarginalizowane.

Będą również posiadać:

- zidentyfikowane i wymienione metody zwiększenia dostępności
- w grupie głównej omówiono metody zwiększenia dostępności.
- odpowiedział na pytania dotyczące konkretnych projektów, w których wykorzystano narzędzia i umiejętności cyfrowe

W małych grupach uczestnicy będą mieli

- omówił, dlaczego reprezentacja i tożsamość są ważne w edukacji obywatelskiej
- omówił, jak ważna dla nabywania umiejętności cyfrowych jest edukacja obywatelska i projekty społeczne
- porównuje notatki na temat zalet i wad nabywania umiejętności cyfrowych w różnych środowiskach

moduł 3/sesja 2: rozwijanie umiejętności cyfrowych w pracy nad projektem

Przegląd: Umiejętności cyfrowe są niezbędne dla narzędzi pracujących w różnych środowiskach, a jednym z takich ustawień jest rozwój pracy projektowej prawie każdego rodzaju. Ta sesja poprowadzi Cię przez eksplorację krok po kroku umiejętności cyfrowych w dziedzinie projektów poprzez prezentację PowerPoint, do której możesz uzyskać dostęp tutaj: <https://peoplesvoicemedia.co.uk/wp-content/uploads/2022/07/Module-3-Session-2- Projects.pptx>

Cel:

Uczestnicy zastanowią się nad:

- znaczenie korzystania z narzędzi cyfrowych i rozwijania umiejętności cyfrowych w
- edukacji obywatelskiej badają sposoby, w jakie mogą zastosować i utrwalić wykorzystanie umiejętności i narzędzi cyfrowych w swoich konkretnych środowiskach.

Zasoby

PowerPoint

Papier i

długopisy.

Połączenie

internetowe.

Projektor.

Czas trwania: 1,5-2 godz.

moduł 3/sesja 2: rozwijanie umiejętności cyfrowych w pracy nad projektem

Plan sesji

Wykorzystaj PowerPoint w zasobach jako przewodnik po sesji. Jest to wykład z miejscem na pytania i odpowiedzi w trakcie. Na końcu programu znajdują się ćwiczenia, w których uczestnicy mogą wziąć udział.

Slajd 1 - Wprowadzenie do sesji i poproszenie uczestników o przedstawienie się za pomocą szybkiego lodołamacza, gdybyś mógł wybrać tylko jedno narzędzie cyfrowe, co by to było i dlaczego?

Slajd 2 - Przegląd korzyści wynikających z wykorzystania umiejętności cyfrowych. Poproś o przykłady, jak narzędzia cyfrowe -

- zwiększenie integracji i/lub dostępności?
- zwiększenie zrozumienia umiejętności korzystania z mediów
- łączyć ludzi
- poprawia szanse życiowe ludzi. (5 - 10 min)

Slajd 3 - Wyjaśnienie umiejętności, które można rozwijać. (2 min)

Slajd 4 - Wyjaśnienie tego z pytaniem i odpowiedzią.

Dlaczego dobrze jest stosować metody "peer to peer"?

Jak "cyfrowe opowiadanie historii" może być skuteczne? (5 - 10 min)

Slajd 5 - Poproś uczestników w parach o wymienienie projektów, które znają, a które mają znaczenie dla uczestników i/lub mogą być przydatne. Zapytaj, w jaki sposób są one znaczące i/lub użyteczne dla uczestników? Czy uczestnicy uczą się jakichś umiejętności?

Jeśli tak, to jakich? (10 min)

Slajd 6 - W tych samych parach poproś o zastanowienie się nad sposobami wykorzystania narzędzi cyfrowych. Jeśli pary zidentyfikowały grupy, które już używają narzędzi cyfrowych, zapytaj je, jak są one wykorzystywane. (5 - 10 min)

moduł 3/sesja 2: rozwijanie umiejętności cyfrowych w pracy nad projektem

Slajd 7 - Wyjaśnienie i pytania Q and A:

*Dlaczego ważne jest przeprowadzenie oceny potrzeb?

*Jakie czynniki należy wziąć pod uwagę, zadając ludziom pytania dotyczące ich potrzeb cyfrowych? (10 min)

Slajd 8 - Slajd wprowadzający -

Studia przypadków Slajd 9 - Krótkie

wyjaśnienie (1 min)

Slajd 10 - Przykład studium przypadku, w którym wykorzystano narzędzia i umiejętności cyfrowe oraz digital storytelling.

Slajd 11- Przykład studium przypadku Przykład studium przypadku, w którym wykorzystano narzędzia i umiejętności cyfrowe, a także digital storytelling.

Podziel grupę na 3 małe grupy i zadaj pytanie - jak można wprowadzić umiejętności i narzędzia cyfrowe do takiego projektu?

Podaj im jako przykłady slajd 12- MOPS - Escape World, slajd 13- Map Me Happy - CRN

oraz slajd 14- Senat Berlin - Active Parents.

Jeśli potrzeba więcej jasności podaj ten przykład -.

Weź pod uwagę kawiarnię społecznościową, która ma dobre zaangażowanie wśród starszych mieszkańców lokalnych. Celem projektu jest walka z izolacją społeczną i tworzenie połączeń społecznościowych. Ludzie lubią się spotykać i nawiązywać kontakty towarzyskie. Gdzie tu pasują umiejętności cyfrowe?

Slajd 15 - Każda grupa przedstawia swoje pomysły na to, jak wprowadzić umiejętności

cyfrowe do konkretnych studiów przypadków, które badała. (15 - 30 min)

Jest to również szansa na ogólne pytania i odpowiedzi. (10 min)

Zasoby dodatkowe

Broszura CONCRIT: https://peoplesvoicemedia.co.uk/wp-content/uploads/2022/07/CASE-STUDY_Neu.pdf

Ocena potrzeb CONCRIT: <https://peoplesvoicemedia.co.uk/wp-content/uploads/2022/07/Digital-Storytelling-Needs-Assessment.docx>

moduł 3/sesja 2: rozwijanie umiejętności cyfrowych w pracy nad projektem

Efekty kształcenia

Uczestnicy:

- zastanowić się nad znaczeniem wykorzystania narzędzi cyfrowych i rozwijania umiejętności cyfrowych w edukacji obywatelskiej
- zbadać, w jaki sposób mogą zastosować i utrwalić wykorzystanie umiejętności i narzędzi cyfrowych w swoich konkretnych środowiskach.
- zidentyfikować i wymienić projekty, które mają znaczenie i/lub mogą być
- użyteczne zidentyfikować i wymienić, jakie umiejętności zostały zdobyte
- przedyskutować znaczenie tego, co oznacza znaczenie i
- użyteczność zidentyfikować grupy, które już korzystają z narzędzi cyfrowych
- zidentyfikować projekty, które mają wbudowane umiejętności cyfrowe.
- zbadać, w jaki sposób umiejętności i narzędzia cyfrowe mogą zostać wprowadzone i włączone do pracy nad projektem poprzez
- omówić, jakie narzędzia cyfrowe byłyby ich zdaniem skuteczne
- zdecydować, jakie podejście/e ich zdaniem byłoby najlepsze do zastosowania w konkretnym projekcie
- Podczas głównych dyskusji grupowych uczestnicy będą mieli
- odpowiedzieć na pytania dotyczące dostępności, powiązań, szans życiowych, podejścia "peer to peer", opowiadań cyfrowych i umiejętności korzystania z mediów
- odpowiedzieć na pytania dotyczące znaczenia przeprowadzania oceny
- potrzeb odpowiedzieć na pytania dotyczące tego, co należy wziąć pod uwagę, zadając ludziom pytania dotyczące ich potrzeb cyfrowych
- udzielać informacji zwrotnej na temat konkretnego fragmentu pracy
- podają własne pomysły i spostrzeżenia oraz refleksje.

moduł 3/sesja 3: uczenie się z opowieści

Ćwiczenie: Eksploracja narracji w kontekście

Przegląd.

Raporty społecznościowe mogą być użytecznym narzędziem w ujawnianiu aspektów, które wpływają na społeczności, a które często pozostają niezauważone przez organy zarządzające. Media społecznościowe mogą być również wykorzystywane do rozpowszechniania wiadomości ujawnionych przez lokalnych mieszkańców, a sposób rozpowszechniania tych informacji może zmienić ich wpływ.

Cel:

Wspieranie uczących się w rozważaniu, jak konkretne metody opowiadania mogą być zastosowane do konkretnego tematu w celu upowszechnienia.

Efekty kształcenia

Uczestnicy będą:

- dowiedzieć się więcej o historiach migawkowych
- zaprojektować serię reportaży na temat, który dotyczy lokalnej
- społeczności zacząć myśleć o odpowiedzialnym opowiadaniu historii
rozważenie różnych perspektyw wokół jednej historii

Zasoby

Papier do flipchartów i pisaki

Urządzenia projekcyjne umożliwiające dostęp do strony communityreporter.net

Czas trwania: 1,5 - 2 godz.

moduł 3/sesja 3: uczenie się z opowieści

Plan sesji

1. Przyjrzyj się przykładom historii migawkowych na stronie communityreporter.net (10 min)

Zbierz uczestników w pary lub małe grupy.

2. Poproś ich, aby znaleźli temat, który jest ważny dla ich lokalnej społeczności i przeprowadzili na jego temat badania. z różnych źródeł (20 min)

3. Powiedz uczestnikom, że zaprojektują serię reportaży z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych na wybrany przez siebie temat i migawkowych historii. Aby to zrobić powinni:

Zdefiniuj cel.

- Opracuj treść raportu: np. kto jest jego odbiorcą? gdzie będzie emitowany? jaki jest pożądaný rezultat?

Przedstawienie działań, które należy podjąć

- Ustalenie różnych głosów, które chcą zebrać
- Zapewnienie, że podejmują odpowiedzialną praktykę (warto zapoznać się z Modułem 4) (45 min)

4. Przedstaw swój plan i jego cele grupie w celu uzyskania informacji zwrotnej. (30 min)

moduł 4 - bezpieczna i odpowiedzialna praktyka

Przegląd

Moduł ten będzie badał, jak w sposób odpowiedzialny włączyć bezpieczeństwo cyfrowe i internetowe oraz dobre samopoczucie do edukacji obywatelskiej, a także będzie badał sposoby, w jakie moderatorzy mogą je zastosować w swojej pracy.

Nacisk zostanie położony na stosowanie odpowiedzialnych praktyk podczas korzystania z cyfrowego opowiadania w celu zebrania lub opowiedzenia historii o przeżytych doświadczeniach, a metodologia Community Reporters będzie stanowić podstawę tych działań.

Uwzględnione zostaną również potrzeby grupy i ewentualne słabości, które mogą mieć wpływ na bezpieczne korzystanie z technologii internetowych.

Oto niektóre z możliwych zagrożeń związanych z przebywaniem w sieci, które zostaną

omówione w tym module:

- Bezpieczeństwo - wirusy, spam, hakerstwo
- Nękanie i zastraszanie
- Zidentyfikowanie kradzieży
- Fraud
- Prawo autorskie i piractwo
- nielegalne lub nieodpowiednie zachowanie
- Abuse
- narażenie na nieodpowiednie treści

Dalsza lektura

<https://www.cifas.org.uk/insight/fraud-risk-focus-blog/internet-safety-tips-for-students> <https://staysafe.org/10-tips-to-stay-safe-online/>

moduł 4/sesja 1 - odkrywanie opowiadanie historii

Aktywność: Odpowiedzialne opowiadanie historii

Odpowiedzialne opowiadanie jest podejściem opracowanym przez People's Voice Media w ramach metodologii Community Reporting, która wspiera ludzi i społeczności w pracy z historiami przeżyć w sposób odpowiedzialny. Zapewnia im ramy, dzięki którym mogą tworzyć i dzielić się swoimi i cudzymi historiami w sposób etyczny i wspierający społeczności, w których opowiadanie ma miejsce.

Responsible Storytelling bada:

- jak traktujemy i cenimy opowieści i opowiadaczy
- rodzaj treści, które historie ludzi powinny i nie powinny zawierać zezwolenia i zgody
- jak ludzie mogą zapewnić bezpieczeństwo sobie i innym w środowisku online i offline

Trener wykorzystuje scenariusze i karty flash dla małych grup, aby je omówić, a następnie przekazać całej grupie.

Cele:

- Uczestnicy będą:
- refleksja nad odpowiedzialną praktyką stworzenie przewodnika po najlepszych praktykach

Zasoby

Odpowiedzialne opowiadanie Karty ćwiczeń i karty zadań Papier i długopisy

.

Czas trwania: 45 - 60 min.

moduł 4/sesja 1 - odkrywanie opowiadanie historii

Plan sesji:

Uczestnicy pracują w 4 małych zespołach, aby odpowiedzieć na pytania i wykonać

zadania w czterech różnych "Stacjach Zadaniowych" (ustaw 4 stoły w różnych częściach sali, gdzie każdy zespół będzie pracował).

Każdy zespół otrzymuje Responsible Storytelling Flashcards i karty z zadaniami do omówienia. (15 min)

Ćwiczenie wymaga od uczestników rozważenia następujących kwestii. -

- Szacunek dla opinii i uczuć ludzi
- Dokładność
- Bezstronność i uczciwość Komunikacja
- Bezpieczeństwo praktyczne
- Tożsamość
- Bezpieczne dbanie o sprzęt Język
- Perspektywy
- Wyobrażenia
- Cel i przesłanie

Zwieńczeniem działania będzie dyskusja zwrotna na podstawie zadań i odpowiedzi na poszczególnych stacjach, w której uczestnicy stworzą przewodnik po najlepszych praktykach. (45 min)

moduł 4/sesja 1 - odkrywanie opowiadanie historii (flashcards)

Respect • Treat people with respect • Respect my right to make an informed choice • Respect my right to withdraw 	Accuracy • Give accurate information • Check facts carefully • Distinguish between facts and opinions 
Impartiality • Don't take sides • Listen to each opinion • Acknowledge other people's views 	Fairness • Non-judgmental approach • Free from discrimination 

moduł 4/sesja 1 - odkrywanie opowiadanie historii (flashcards)

Communication • Who knows that you are out capturing stories? • How could you stay in touch with them? 	Practical Safety • What locations may be unsafe or problematic? • What clothing should you take with you? 
Your Identity • How are you representing yourself online and offline? • What information are you sharing with others? 	Equipment • What equipment are you taking with you and where should you keep it? • What other items could you take with you? 

moduł 4/sesja 1 - odkrywanie opowiadanie historii (flashcards)

Language What types of words could cause offence? 	Perspectives What viewpoints would not be acceptable in Community Reporter stories? 
Imagery What types of images could upset other people? 	Purpose & Message What purposes or messages may not be right for Community Reporter stories? 

moduł 4/sesja 1 - odkrywanie opowiadanie historii

Efekty kształcenia:

- zrozumieć, jak ludzie mogą zapewnić bezpieczeństwo sobie i innym w środowisku online i offline
- określać, co jest nieodpowiednią i właściwą treścią. badać
- zagadnienia związane z pozwoleniami i zgodą
- zrozumienie, jak ludzie mogą zapewnić bezpieczeństwo sobie i innym w środowisku online i offline.
- określić sposoby, w jakie mogą wdrożyć odpowiedzialną praktykę
- odpowiedzieć na szczegółowe pytania, które zachęcą ich do zastanowienia się nad tym, co oznacza odpowiedzialna praktyka
- rozważać różne scenariusze oraz omawiać i wymieniać możliwe
- rozwiązania przedstawiać metody wdrażania odpowiedzialnych praktyk
- słuchać i brać pod uwagę innych uczestników oraz ich pomysły i podejścia do wdrażania bezpiecznej i odpowiedzialnej praktyki
- § omówić możliwe metody wdrażania bezpiecznej i odpowiedzialnej praktyki

Dalsze tło/referencje

<https://communityreporter.net>

moduł 4/sesja 2 - fakt czy fikcja

Aktywność: Kto potrząsnął stoikiem

Cele:

Uczestnicy identyfikują prawdziwe i fałszywe cytaty, aby zrozumieć znaczenie dokładności.

Uczestnicy korzystają z internetowych programów sprawdzania faktów, aby poszerzyć swoje zrozumienie środków, jakie istnieją do sprawdzania faktów.

Zasoby

Komputery, tablety lub telefony komórkowe z dostępem do internetu. Długopisy i papier

3 cytaty wydrukowane na papierze x 3

Czas trwania: 45 - 60 min.

Dalsze tło/referencje

<https://pvlegs.blog/2020/08/06/fakequotes/>

[https://writingcooperative.com/7-](https://writingcooperative.com/7-inspirational-quotes-by-famous-people-that-are-actually-fake-57583dc00b2d)

[inspirational-quotes-by-famous-people-](https://writingcooperative.com/7-inspirational-quotes-by-famous-people-that-are-actually-fake-57583dc00b2d)

[that-](https://writingcooperative.com/7-inspirational-quotes-by-famous-people-that-are-actually-fake-57583dc00b2d)

[are- actually-fake-57583dc00b2d](https://writingcooperative.com/7-inspirational-quotes-by-famous-people-that-are-actually-fake-57583dc00b2d)

[https://www.truthorfiction.com/david-attenborough-ants-in-a-jar/](https://writingcooperative.com/7-inspirational-quotes-by-famous-people-that-are-actually-fake-57583dc00b2d)

[https://guides.stlcc.edu/fakenews/factchecking](https://writingcooperative.com/7-inspirational-quotes-by-famous-people-that-are-actually-fake-57583dc00b2d)

[https://www.wired.co.uk/article/fake-news-full-fact-checking-news](https://writingcooperative.com/7-inspirational-quotes-by-famous-people-that-are-actually-fake-57583dc00b2d)

[https://www.techlearning.com/how-to/fact-checking-sites-for-students](https://writingcooperative.com/7-inspirational-quotes-by-famous-people-that-are-actually-fake-57583dc00b2d)

moduł 4/sesja 2 - fakt czy fikcja

Plan sesji

Działanie - Sprawdzanie faktów

Podziel się na 3 małe grupy i daj każdej z nich 3 cytaty (mieszankę prawdziwych i fałszywych cytatów) i zapytaj ich, czy uważają, że to prawda czy fałsz. Następnie mogą skorzystać z Internetu, aby sprawdzić swoje odpowiedzi - podaj im te strony internetowe, aby im pomóc:

pomocne strony internetowe:

<https://fullfact.org/>

<https://www.factcheck.org/>

<https://commonplacefacts.com/2021/06/13/famous-quotes-that-most-people-get-wrong/>.

<https://innovativewealth.com/puppet-show/famous-misquotes/>

Pytania

Kto to powiedział?

Skąd wiesz?

Co zrobiłeś, aby poznać prawdę?

Daj uczniom 15 minut na dyskusję w grupie, 30 minut na zbadanie różnych stron internetowych w celu poznania prawdy i 15 minut na przekazanie informacji zwrotnej grupie. (60 minut). Jako dodatkowe ćwiczenie możesz poprosić uczestników o wymyślenie cytatów lub podanie prawdziwych i poproszenie innych o odgadnięcie, czy są one prawdziwe, czy nie.

moduł 4/sesja 2 - fakt czy fikcja (cytaty 54)

Pamiętaj, aby mieć na uwadze te trzy pytania:

Kto to powiedział?

Skąd wiesz?

Co zrobisz, aby poznać prawdę?

"Kreatywność to inteligencja bawiąca się"

Einstein

"Miłość, miłość, miłość, która jest duszą geniuszu".

Mozart

"Sukces to lubienie siebie, lubienie tego, co robisz i lubienie tego, jak to robisz". -

Maya Angelou "Życie jest tym, co nam się przydarza, gdy my robimy inne plany."

John Lennon

"Będziesz nadal cierpieć, jeśli będziesz miał emocjonalną reakcję na wszystko, co

się do

ciebie mówi".

Bruce Lee

"Niektórzy mówią, że kryzys klimatyczny jest czymś, co wszyscy stworzyliśmy. Ale

to

tylko kolejne wygodne kłamstwo. Bo jeśli wszyscy są winni, to nikt nie jest winien".

Greta Thunberg

moduł 4/sesja 2 - fakt czy fikcja (cytaty 55)

"Jesteśmy tym, co wielokrotnie robimy. Doskonałość nie jest aktem, lecz nawykiem". Arystoteles

Jeśli zbierzesz 100 czarnych mrówek i 100 mrówek ognistych i włożysz je do szklanego

słoika, nic się nie stanie.

Ale jeśli weźmiesz słoik, gwałtownie nim potrząsniesz i zostawisz na stole, mrówki zaczną się nawzajem zabijać.

Czerwony wierzy, że czarny jest wrogiem, a czarny wierzy, że czerwony jest wrogiem,

gdy prawdziwym wrogiem jest osoba, która potrząsnęła słoikiem.

Podobnie jest w społeczeństwie.

– Mężczyźni vs. kobiety

– Czarny vs. Biały

– Wiara a nauka

– Młody vs. Stary

– Etc.

Zanim zaczniemy walczyć ze sobą, musimy zadać sobie pytanie: Kto potrząsnął słoikiem?

David Attenborough

"Jestem za prawdą, bez względu na to, kto ją mówi. Jestem za sprawiedliwością, bez

względu na to, dla kogo jest ona przeznaczona lub przeciwko komu. Jestem człowiekiem, przede wszystkim, i jako taki jestem za tym, kto i co przynosi korzyści ludzkości jako całości."

Malcolm X

"Żyj tak, jakbyś miał umrzeć jutro. Ucz się tak, jakbyś miał żyć wiecznie".

Mahatma Gandhi

"Są sprawy, za które warto umrzeć, ale nie ma takich, za które warto zabić".

Albert Camus

moduł 4/sesja 2 - fakt czy fikcja (odpowiedzi na cytaty 57)

"Kreatywność to inteligencja bawiąca się"

Einstein FAKE

"Miłość, miłość, miłość, która jest duszą geniuszu".

Mozart FAKE

"Sukces to lubienie siebie, lubienie tego, co robisz i lubienie tego, jak to robisz". - Maya Angelou TRUE

"Życie jest tym, co przydarza się nam w czasie, gdy snujemy inne plany".

- John Lennon FAKE

"Będziesz nadal cierpieć, jeśli będziesz miał emocjonalną reakcję na wszystko, co się do ciebie mówi".

Bruce Lee FAKE

"Niektórzy mówią, że kryzys klimatyczny jest czymś, co wszyscy stworzyliśmy. Ale to tylko kolejne wygodne kłamstwo. Bo jeśli wszyscy są winni, to nikt nie jest winien".

Greta Thunberg PRAWDA

"Jesteśmy tym, co wielokrotnie robimy. Doskonałość nie jest aktem, lecz nawykiem". Arystoteles FAKT.

Jeśli zbierzesz 100 czarnych mrówek i 100 ognistych mrówek i włożysz je do szklanego słoika, to nic się nie stanie itp.

Zanim zaczniemy walczyć ze sobą, musimy zadać sobie pytanie: Kto potrząsnął słoikiem?

~ David Attenborough~ FAKE

"Jestem za prawdą, bez względu na to, kto ją mówi. Jestem za sprawiedliwością, bez względu na to, dla kogo jest ona przeznaczona lub przeciwko komu. Jestem człowiekiem, przede wszystkim, i jako taki jestem za tym, kto i co przynosi korzyści ludzkości jako całości."

moduł 4/sesja 2 - fakt czy fikcja (odpowiedzi na cytaty 59)

"Są sprawy, za które warto umrzeć, ale nie ma takich, za które warto zabić".

- Albert Camus (prawdziwe źródło nieznane)

"Żyj tak, jakbyś miał umrzeć jutro. Ucz się tak, jakbyś miał żyć wiecznie". - Mahatma Gandhi (prawdziwe źródło nieznane)

"Nie pochwalam tego, co mówisz, ale będę bronił do śmierci twojego prawa do mówienia tego". - Voltaire (prawidłowa odpowiedź: Evelyn Beatrice Hall)

moduł 4/sesja 3 - bezpieczeństwo w sieci

Działalność: What's up Whats App? Uczestnicy przyjrzą się oszustwu 2021 What's app jako przykładowi oszustwa internetowego, które wykorzystuje kradzież tożsamości w celu wyłudzenia pieniędzy. Zapoznają się z wytycznymi dotyczącymi bezpieczeństwa w sieci i wybiorą metody zapewnienia bezpieczeństwa uczestnikom, z którymi pracują.

Ta sesja bada.

- Bezpieczeństwo - oszustwa i hakerstwo
- Zidentyfikowanie kradzieży
- Fraud

Cele:

Uczestnicy będą:

- określić różne sposoby zachowania bezpieczeństwa w sieci.
- stworzyć własne wskazówki do wykorzystania z uczestnikami edukacji obywatelskiej

Zasoby

Komputery, tablety lub telefony komórkowe z dostępem do internetu. Długopisy i papier
Arkusz zasobów What's Up What's App...

Czas trwania: 1 godz.

moduł 4/sesja 3 - bezpieczeństwo w sieci

Plan sesji

W grupach po 3 osoby lub w parach przejrzyjcie zasoby (patrz: zasoby) i spójrzcie na każdą stronę internetową i wyciągnijcie z niej kluczowe punkty. Przygotujcie arkusz z wytycznymi do wykorzystania w pracy z grupą osób, które są uczestnikami edukacji obywatelskiej. ... lub rozdaj przydzielone grupy IO2?

Przygotuj materiał, który będzie się z tym wiązał, dodaj poniższe linki. Przeczytaj przykład i przedyskutuj go (15 minut).

Zapoznaj się ze stronami internetowymi i stwórz wytyczne dotyczące bezpieczeństwa w sieci, szczególnie dla serwisów społecznościowych, takich jak Whats App. (45 min)

Dalsze informacje/referencje

<https://www.theguardian.com/money/2022/feb/20/online-victim-blaming-and-the-emocjonalna-cena-upadku-za-oszustwo>

<https://www.vpncompare.co.uk/avoid-whatsapp-scams/>

<https://conversation.which.co.uk/scams/whatsapp-impersonation-family-friends-new-numer/>

<https://payback-ltd.com/blogs/5-most-popular-whatsapp-scams/>

<https://www.vpncompare.co.uk/ultimate-guide-online-privacy/>

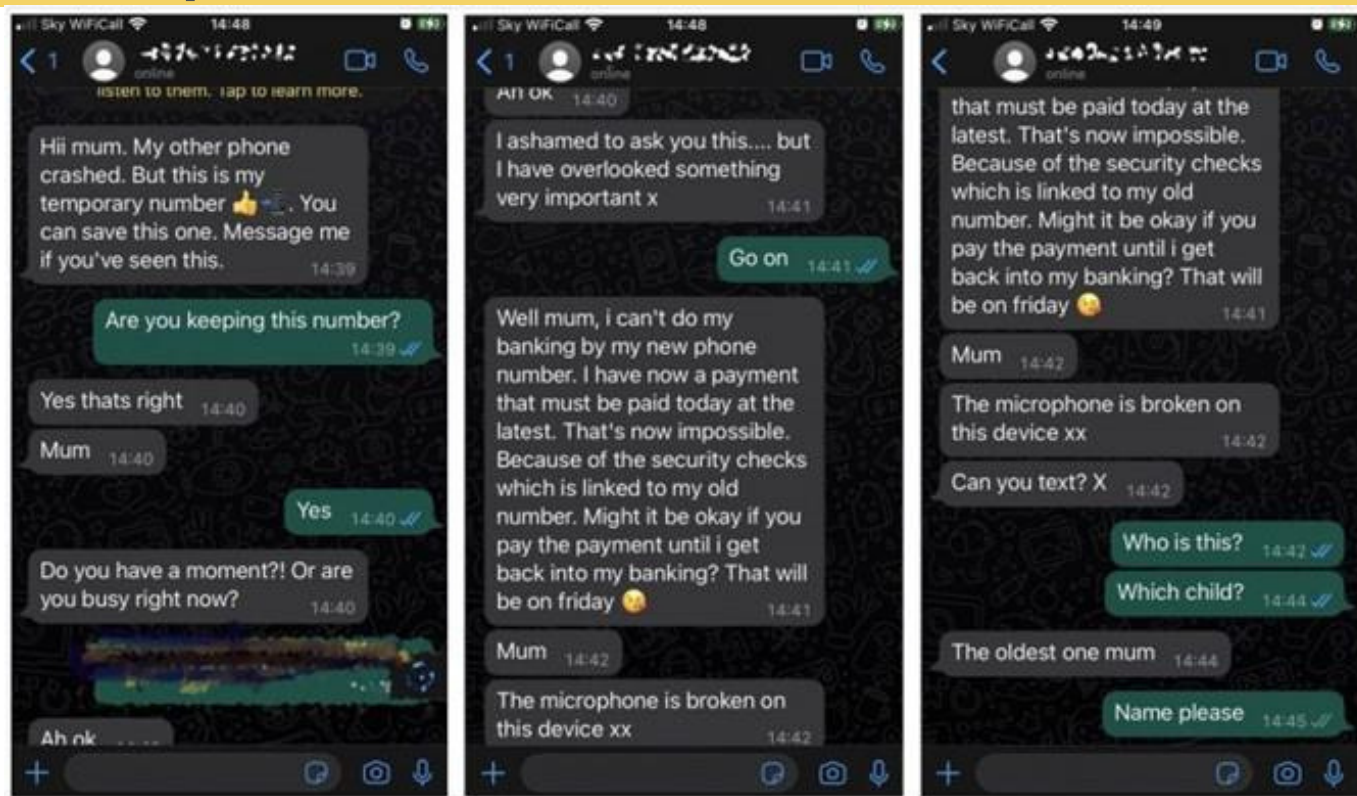
<https://staysafe.org/10-tips-to-stay-safe-online/>

<https://www.cifas.org.uk/insight/fraud-risk-focus-blog/internet-safety-tips-for-students>

<https://www.ageuk.org.uk/information-advice/work-learning/technology-internet/internet-security/>

<https://www.avonandsomerset.police.uk/news/2021/12/safety-tips-from-a-fraud-protect-officer/>

moduł 4/sesja 3 - bezpieczeństwo w sieci



Przeczytaj ten artykuł o oszustwach podszywających się pod What's App.
<https://conversation.which.co.uk/scams/whatsapp-impersonation-family-friends-new-number/>

Następnie ułóż pomocny zasób wskazówek dotyczących bezpieczeństwa, z którego mogą korzystać uczestnicy edukacji obywatelskiej.

Przejrzyj te strony internetowe, aby dać ci kilka pomysłów na to, co należy zawrzeć.
<https://payback-ltd.com/blogs/5-most-popular-whatsapp-scams/>
<https://www.vpncompare.co.uk/avoid-whatsapp-scams/>
<https://www.vpncompare.co.uk/ultimate-guide-online-privacy/>
<https://www.ageuk.org.uk/information-advice/work-learning/technology-internet/internet-security/>
<https://www.avonandsomerset.police.uk/news/2021/12/safety-tips-from-a-fraud-protect-officer/>