

SCENARIUSZ 1.2

Tytuł spotkania: Fakt czy opinia? Wielki Wyścig

Pomysł i opracowanie: Ewelina Kuźniarek

Klasy 1-6
szkoły podstawowej

2 × 45 minut
oraz dwie przerwy

OPIS WARSZTATU

Scenariusz warsztatu został przygotowany z myślą o rozwijaniu kompetencji medialnych i informacyjnych uczniów szkół podstawowych. W trakcie gry edukacyjnej uczestnicy uczą się odróżniać fakty od opinii, analizować wiarygodność informacji oraz rozpoznawać zagrożenia występujące w internecie, takie jak clickbait, reklamy czy dezinformacja. Zajęcia prowadzone są w formie zespołowej gry planszowej angażującej wszystkich uczestników.

Przedmioty, w ramach których może być realizowany scenariusz: **edukacja wczesnoszkolna, język polski, informatyka, godzina wychowawcza, edukacja obywatelska, zajęcia rozwijające kompetencje społeczne i cyfrowe.**

3. Adresaci lekcji: uczniowie klas I-VI szkoły podstawowej, wiek: 7-12 lat, liczebność grupy: 20-30 osób.
Czas trwania: 90 minut (2 godziny lekcyjne).

4. Cel ogólny:

Rozwijanie umiejętności krytycznej analizy informacji poprzez naukę odróżniania faktów od opinii oraz kształtowanie odpowiedzialnych postaw podczas korzystania z internetu i mediów.

5. Cele szczegółowe

Po zakończeniu warsztatów uczeń/uczenica:

- wyjaśnia różnicę między faktem a opinią;
- rozpoznaje podstawowe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu;
- zna zasady bezpiecznego korzystania z informacji w sieci.
- odróżnia fakt od opinii;
- analizuje krótkie komunikaty medialne;
- wskazuje wiarygodne źródła informacji;
- rozpoznaje elementy reklamy i clickbaitu;
- uzasadnia własne stanowisko;
- współpracuje podczas wykonywania zadań zespołowych.

6. Metody pracy

gra dydaktyczna, burza mózgów, dyskusja kierowana, analiza przykładów, metoda problemowa, praca zespołowa, elementy grywalizacji, zabawy ruchowe, rozmowa podsumowująca.

Formy pracy: **indywidualna, grupowa, zbiorowa.**

MATERIAŁY I POMOCE DYDAKTYCZNE

Karty/pola tworzące planszę „Wielki Wyścig”, karty zadań w 5 kategoriach:

- Fakt czy opinia,
- Pułapka Internetu,
- Misja Detektywa,
- Wyzwanie Drużynowe,

Bonus

- pionki, kostka do gry,
- karta punktacji,
- tablica lub flipchart,
- kartki A4,
- kolorowe kartoniki (zielone i niebieskie),
- dyplomy lub drobne nagrody dla uczestników.

PRZEBIEG ZAJĘĆ**1 Powitanie i przedstawienie celu zajęć****Czas: 5 minut**

Prowadzący/prowadząca wita uczniów i przedstawia misję: dzieci stają się Drużynami Tropicieli Prawdy, które biorą udział w Wielkim Wścigu. Aby dotrzeć do mety, muszą zdobyć wyjątkową supermoc: umiejętność odróżniania faktów od opinii. Każde poprawnie wykonane zadanie pozwala przesuwać pionek po planszy i zdobywać punkty. Zwycięża drużyna, która najlepiej poradzi sobie z zagadkami, współpracą i analizą informacji.

2 Start misji**Czas: 5 minut**

Wyjaśnienie pojęć fakt i opinia. Zabawa z wykorzystaniem kolorowych kartek. Wspólne omawianie przykładów.

Prowadzący/a rozpoczyna rozmowę pytaniami:

- „Internet mówi, że... Czy zawsze ma rację?”
- „Moim zdaniem lody czekoladowe są najlepsze. Czy to fakt czy opinia?”
- „Czy wszystko, co przeczytamy lub usłyszymy, jest prawdą?”

Po krótkiej dyskusji uczniowie zostają podzieleni na 4–5 drużyn i wybierają nazwę swojej ekipy.

3 Zdobycie supermocy: fakt czy opinia?**Czas: 15 minut**

Prowadzący/a wyjaśnia:

Fakt to informacja, którą można sprawdzić i udowodnić.

Opinia to czyjeś zdanie, przekonanie lub ocena. Może być różna dla różnych osób.

Przykłady dla klas 1-3:

- „Kot ma cztery łapy.” → fakt.
- „Koty są najładniejszymi zwierzętami.” → opinia.

Przykłady dla klas 4-6:

- „Warszawa jest stolicą Polski.” → fakt.
- „Warszawa jest najpiękniejszym miastem w Polsce.” → opinia.

Krótką zabawą „Prawda czy zdanie?”

Dzieci podnoszą zieloną kartkę, jeśli słyszą fakt, i niebieską, jeśli słyszą opinię.

1	Miesiąc luty ma najmniej dni w roku.	Fakt	Można sprawdzić w kalendarzu.
2	Zielony kolor jest najładniejszy.	Opinia	To kwestia gustu.
3	Internet umożliwia wyszukiwanie informacji.	Fakt	To jego podstawowa funkcja.
4	Wszystkie informacje w internecie są prawdziwe.	Opinia	To uogólnienie: wiele informacji w internecie wymaga sprawdzenia.
5	Reklamy mają zachęcać do kupowania produktów.	Fakt	Taki jest główny cel reklam.
6	Najlepsze filmy są animowane.	Opinia	To indywidualne upodobanie.
7	Każdy powinien codziennie pić wodę.	Fakt	Organizm potrzebuje wody do prawidłowego funkcjonowania.
8	Komputery są ciekawsze od książek.	Opinia	To osobista ocena.
9	Zanim uwierzmy informacji w internecie, warto sprawdzić jej źródło.	Fakt	To zasada bezpiecznego korzystania z mediów.
10	Moja szkoła jest najlepszą szkołą na świecie.	Opinia	To subiektywne przekonanie, którego nie można obiektywnie udowodnić.

4 Wielki wyścig

Czas: 50 minut



Drużyny kolejno rzucają kostką i przesuwają pionki po losowo rozłożonej na podłodze planszy liczącej 40 pól. Każde pole to oddzielna karta, która na odwrocie zawiera treść zadania do wykonania.

Na planszy znajdują się pola z kategorii:

- Fakt czy opinia?: drużyna określa rodzaj zdania i uzasadnia odpowiedź.
- Pułapka Internetu: rozpoznawanie reklam, clickbaitów i fałszywych informacji.
- Misja Detektywa: analiza krótkiej informacji.
- Wyzwanie Drużynowe: zadania wymagające współpracy.
- Bonus: dodatkowy ruch lub punkt.

Przykładowe zadania:

➔ Fakt czy opinia?

- „Woda zamarza w temperaturze 0°C.” - fakt.
- „Matematyka jest najciekawszym przedmiotem.” - opinia.
- „Pies jest ssakiem.” - fakt.
- „Czytanie książek jest nudne.” - opinia.

Zestaw pytań stanowi załącznik nr 1 do scenariusza warsztatu.

➔ Pułapka Internetu

Nagłówek: „**Nie uwierzysz, co wydarzyło się w szkole!**”

Pytanie: Czy po samym tytule wiadomo, co się wydarzyło? Dlaczego warto zachować ostrożność?

Zestaw pól Pułapka Internetu stanowi **załącznik nr 2** do scenariusza warsztatu.

➡ Misja Detektyw

Przykładowe zadanie: Przeczytaj dwa krótkie nagłówki i wskaż, który zawiera konkretne informacje, a który próbuje jedynie zachęcić do kliknięcia.

Zestaw pytań stanowi **załącznik nr 3** do scenariusza warsztatu.

➡ Wyzwanie Drużynowe

Wyzwania adresowane nie tylko do drużyny, która stanęła na tym polu, ale angażujące wszystkich uczestników. Przykładowe wyzwanie: w ciągu dwóch minut ułóżcie trzy własne fakty i trzy opinie dotyczące szkoły. Pozostałe drużyny odgadują, które zdania należą do której kategorii.

Zestaw wyzwań stanowi **załącznik nr 4** do scenariusza warsztatu.

➡ Bonus

Pole bonusowe daje przywilej pozostania na polu bez wykonywania żadnego zadania/ otrzymanie dodatkowych punktów lub wykonanie dodatkowego rzutu kostką.

Zestaw pól bonusowych stanowi **załącznik nr 5** do scenariusza warsztatu.

W grze drużyny, które stanęły na danym polu odwracają kartę i wykonują zadanie, jeśli po rzucie kostką stają na już wcześniej odkrytej karcie, przemieszczają się do najbliższej zakrytej karty.

Za **poprawną odpowiedź drużyna zdobywa 2 punkty**. Za **częściowo poprawną odpowiedź** otrzymuje **1 punkt** i prawo pozostania na polu.

Błędna odpowiedź skutkuje powrotem na pole z poprzedniej rundy.

Rolą prowadzącego/prowadzącej jest zachęcanie dzieci do uzasadniania odpowiedzi pytaniami: „Skąd to wiemy?”, „Czy można to sprawdzić?”, „Czy każdy musi się z tym zgodzić?”.

5 Finał wyścigu

Czas: 15 minut



Po dotarciu drużyn do mety następuje wspólne podsumowanie.

Prowadzący/a zadaje pytania:

- Czego dziś się nauczyliśmy?
- Dlaczego warto sprawdzać informacje?
- Co zrobimy, gdy w internecie zobaczymy coś podejrzanego?

Po zakończeniu gry prowadzący/a podkreśla, że największym zwycięstwem jest zdobycie umiejętności samodzielnego myślenia i świadomego oceniania informacji.

Na zakończenie wszyscy wspólnie omawiamy Instrukcję Bezpieczeństwa w trzech krokach:

➡ Krok pierwszy: ZATRZYMAJ SIĘ.

Gdy słyszysz coś, co brzmi niesamowicie, albo gdy jakaś wiadomość bardzo Cię złości lub smuci: nie podawaj jej dalej kolegom. Daj sobie chwilę na pomyślenie.

➡ Krok drugi: ZADAJ PYTANIE TESTOWE.

Zapytaj samego siebie: „Czy da się to jakoś udowodnić za pomocą liczb, nauki lub zdjęć?” Jeśli odpowiedź brzmi „tak”: to najprawdopodobniej fakt. Jeśli odpowiedź brzmi „to zależy, co kto lubi”: to tylko opinia.

Krok trzeci: ROZMAWIAJ.**➡** Gdy masz wątpliwości i nie wiesz, co jest prawdą, zawsze zapytaj nauczyciela, rodziców albo starsze rodzeństwo. Razem o wiele łatwiej jest odkryć prawdę!**Materiały dodatkowe:**

Ruchoma plansza, która składa się z 40 kart/pól, które rozłożone tworzą długi tor.

Karty dostępne w wersji do wydrukowania w formacie A4 oraz A3, które tworzą kolorową trasę prowadzącą do mety.

W grze wykorzystuje się pionki w różnych kolorach, kostkę oraz kartę punktacji.

Warsztat ma charakter aktywnej przygody, dzięki czemu uczniowie/uczennice uczą się poprzez działanie, współpracę i dobrą zabawę.

ŹRÓDŁA**Bibliografia i źródła wykorzystane do przygotowania scenariusza**

1. Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę: materiały edukacyjne dotyczące bezpieczeństwa dzieci w internecie.
2. Akademia NASK: materiały dotyczące bezpieczeństwa w sieci.
3. Program „Sieciaki.pl”.
4. Polskie Centrum Programu Safer Internet.

Lista dodatkowych plików stanowiących integralną część scenariusza

1. Załącznik nr 1: Karty „Fakt czy opinia”
2. Załącznik nr 2: Karty „Pułapka Internetu”.
3. Załącznik nr 3: Karty „Misja Detektywa”.
4. Załącznik nr 4: Karty „Wyzwanie Drużynowe”.
5. Załącznik nr 5: Pola BONUS.
6. Karta punktacji gry „Wielki Wyścig”.
7. Dyplom „Tropiciela Prawdy”

Słowniczek pojęć

Fakt: informacja, którą można sprawdzić i potwierdzić za pomocą wiarygodnych źródeł.

Opinia: osobiste zdanie, przekonanie lub ocena, która może różnić się w zależności od osoby.

Clickbait: sensacyjny lub przesadzony nagłówek mający zachęcić do kliknięcia.

Wiarygodne źródło: miejsce publikacji informacji, które jest rzetelne, sprawdzone i godne zaufania.

Deinformacja: rozpowszechnianie fałszywych lub wprowadzających w błąd informacji.

Reklama: przekaz mający zachęcić odbiorcę do zakupu produktu lub skorzystania z usługi.

Krytyczne myślenie: umiejętność analizowania informacji, zadawania pytań i wyciągania uzasadnionych wniosków.

Kompetencje cyfrowe: wiedza i umiejętności pozwalające bezpiecznie oraz świadomie korzystać z technologii cyfrowych.

Osobista polecajka ciekawych materiałów w sieci

Polecam bezpłatne materiały edukacyjne:

Sieciaki: <https://sieciaki.pl> gry, filmy i scenariusze dotyczące bezpieczeństwa dzieci w internecie.

Akademia NASK: <https://akademia.nask.pl> materiały edukacyjne z zakresu kompetencji cyfrowych i bezpieczeństwa online.

Safer Internet Polska: <https://saferinternet.pl> scenariusze lekcji, webinary i poradniki dla nauczycieli.

Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę <https://fdds.pl> materiały dotyczące bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w internecie.

Demagog EDU – <https://demagog.org.pl> materiały dotyczące weryfikacji informacji, fact-checkingu oraz edukacji medialnej.

FakeHunter – <https://fakehunter.pap.pl> przykłady analizy fałszywych informacji oraz materiały o walce z dezinformacją.

Każda karta zawiera treść, poprawną odpowiedź oraz krótkie wyjaśnienie dla prowadzącego.

KARTY „FAKT CZY OPINIA?”

Nr	Treść zadania	Odpowiedź	Wyjaśnienie dla prowadzącego
1	Warszawa jest stolicą Polski.	Fakt	Informację można sprawdzić w atlasie lub encyklopedii.
2	Lody truskawkowe są najsmaczniejsze.	Opinia	To osobiste zdanie – każdy może mieć inne.
3	Ziemia krąży wokół Słońca.	Fakt	Jest to potwierdzony fakt naukowy.
4	Psy są mądrzejsze od kotów.	Opinia	To ocena, której nie da się jednoznacznie udowodnić.
5	Woda zamarza w temperaturze 0°C.	Fakt	Można to sprawdzić w doświadczeniu lub podręczniku.
6	Matematyka jest najłatwiejszym przedmiotem.	Opinia	Dla różnych osób może być łatwa lub trudna.
7	Pingwiny są ptakami.	Fakt	To informacja biologiczna.
8	Czytanie książek jest nudne.	Opinia	To indywidualna ocena.
9	Człowiek ma dwa płuca.	Fakt	Wiedza potwierdzona naukowo.
10	Piłka nożna jest najlepszym sportem.	Opinia	Nie istnieje jedna poprawna odpowiedź.

Po odczytaniu zdania prowadzący/a zadaje drużynie trzy pytania:

1. Czy to fakt czy opinia?
2. Skąd to wiemy?
3. Czy można to sprawdzić?

Drużyna otrzymuje:

- 2 punkty → poprawna odpowiedź i trafne uzasadnienie,
- 1 punkt → poprawna odpowiedź bez uzasadnienia,
- 0 punktów → błędna odpowiedź.

Dzięki temu uczniowie nie tylko rozpoznają fakt i opinię, ale także ćwiczą uzasadnianie swoich odpowiedzi oraz krytyczne myślenie.

Zadania uczą rozpoznawania manipulacji, clickbaitów, reklam oraz bezpiecznego korzystania z internetu.

Karta 1. Sensacyjny tytuł Treść dla uczniów: Widzisz nagłówek: „Nie uwierzysz, co wydarzyło się w tej szkole! Kliknij natychmiast!” Pytanie: Czy po samym tytule wiesz, co się wydarzyło? Poprawna odpowiedź: Nie. Wyjaśnienie: To przykład clickbaitu: tytułu, który ma wzbudzić ciekawość i zachęcić do kliknięcia, ale nie podaje konkretnych informacji.	Karta 6. Magiczny sposób Treść dla uczniów: Film obiecuje: „Nauczysz się języka obcego w jeden dzień!” Pytanie: Czy warto od razu w to uwierzyć? Poprawna odpowiedź: Nie. Wyjaśnienie: Warto zastanowić się, czy obietnica brzmi realistycznie.
Karta 2. Tajemnicza wiadomość Treść dla uczniów: Otrzymujesz wiadomość: „Wygrałeś nowy telefon! Kliknij link i podaj swoje dane.” Pytanie: Co powinieneś zrobić? Poprawna odpowiedź: Nie klikać linku i powiedzieć o wiadomości dorosłemu. Wyjaśnienie: To może być próba oszustwa lub wyludzenia danych.	Karta 7. Falszywe zdjęcie Treść dla uczniów: W internecie widzisz zdjęcie latającego słonia. Pytanie: Czy samo zdjęcie jest dowodem, że to prawda? Poprawna odpowiedź: Nie. Wyjaśnienie: Zdjęcia można przerabiać lub tworzyć przy użyciu programów komputerowych i sztucznej inteligencji.
Karta 3. Reklama czy informacja? Treść dla uczniów: Na stronie widzisz napis: „Kup teraz! Najlepszy napój świata!” Pytanie: Czy to informacja czy reklama? Poprawna odpowiedź: Reklama. Wyjaśnienie: Reklama ma zachęcić do zakupu produktu.	Karta 8. Nieznany film Treść dla uczniów: Filmik ma milion polubień, ale nikt nie podaje, skąd pochodzą przedstawione informacje. Pytanie: Czy liczba polubień oznacza, że film mówi prawdę? Poprawna odpowiedź: Nie. Wyjaśnienie: Popularność nie jest dowodem na prawdziwość informacji.
Karta 4. Wszystko w internecie? Treść dla uczniów: Kolega mówi: „Przeczytałem to w internecie, więc na pewno jest prawdą.” Pytanie: Czy zawsze należy w to wierzyć? Poprawna odpowiedź: Nie. Wyjaśnienie: Informacje należy sprawdzać w kilku wiarygodnych źródłach.	Karta 9. Łańcuszek Treść dla uczniów: Dostajesz wiadomość: „Wyślij ją do 20 osób, inaczej będziesz miał pecha.” Pytanie: Czy powinieneś ją rozsyłać? Poprawna odpowiedź: Nie. Wyjaśnienie: To internetowy łańcuszek, który ma skłonić użytkowników do dalszego przesyłania wiadomości.
Karta 5. Dziwna prośba Treść dla uczniów: Nieznajoma osoba w grze prosi Cię o podanie adresu domu. Pytanie: Co robisz? Poprawna odpowiedź: Nie podaję danych i informuję dorosłego. Wyjaśnienie: Nigdy nie udostępniamy swoich danych osobowych obcym.	Karta 10. Sprawdź źródło Treść dla uczniów: Dwie strony internetowe podają różne informacje na ten sam temat. Pytanie: Co warto zrobić? Poprawna odpowiedź: Sprawdzić, która strona jest wiarygodna i porównać informacje z innymi źródłami. Wyjaśnienie: Krytyczne myślenie polega na sprawdzaniu informacji, a nie wierzeniu pierwszej napotkanej wiadomości.

Zasady gry

Po wejściu na pole „Pułapka Internetu” drużyna ma 30-60 sekund na wspólną odpowiedź.

- 2 punkty - poprawna odpowiedź i uzasadnienie.
- 1 punkt - poprawna odpowiedź bez uzasadnienia.
- 0 punktów - błędna odpowiedź.

Na zakończenie każdego zadania prowadzący/a krótko wyjaśnia, jak zachować się bezpiecznie w podobnej sytuacji. Dzięki temu uczniowie/uczennice uczą się nie tylko rozpoznawania zagrożeń, ale również właściwego reagowania w świecie cyfrowym.

Zestaw 10 kart „Misja Detektywa”, które rozwijają umiejętność analizowania informacji, wyciągania wniosków i krytycznego myślenia.

Karta 1. Znajdź fakt Treść dla uczniów: Przeczytaj zdania: - „Słońce jest najpiękniejszą gwiazdą.” - „Słońce jest gwiazdą.” Zadanie: Które zdanie jest faktem? Poprawna odpowiedź: „Słońce jest gwiazdą.” Wyjaśnienie: Drugie zdanie można sprawdzić w źródłach naukowych. Pierwsze jest oceną.	Karta 6. Czy to pewne? Treść dla uczniów: Kolega mówi: „Każdy uczeń lubi matematykę.” Zadanie: Czy to na pewno prawda? Dlaczego? Poprawna odpowiedź: Nie. Nie można wiedzieć, co lubią wszyscy uczniowie. Wyjaśnienie: Słowa „wszyscy”, „zawsze”, „nigdy” często wymagają ostrożności.
Karta 2. Co można sprawdzić? Treść dla uczniów: Przeczytaj wiadomość: „W naszej szkole odbył się konkurs plastyczny. Według wielu uczniów był to najlepszy konkurs w historii szkoły.” Poprawna odpowiedź: -Woda jest mokra. -Rok ma 12 miesięcy. Wyjaśnienie: Fakty można potwierdzić, opinie są subiektywne.	Karta 7. Kto powiedział? Treść dla uczniów: Usłyszałeś zdanie: „Podobno jutro nie będzie lekcji.” Zadanie: Co powinieneś zrobić? Poprawna odpowiedź: Sprawdzić informację u nauczyciela lub na stronie szkoły. Wyjaśnienie: Plotki nie są wiarygodnym źródłem informacji.
Karta 3. Poszukiwacze dowodów Treść dla uczniów: Ktoś mówi: „Nowa gra jest najlepsza na świecie.” Zadanie: Jakie pytanie zadasz, żeby sprawdzić, czy to fakt? Przykładowa odpowiedź: - Skąd to wiadomo? - Kto tak uważa? - Czy są na to dowody? Wyjaśnienie: Zachęcamy dzieci do zadawania pytań zamiast przyjmowania wszystkiego za prawdę.	Karta 8. Prawdziwe źródło Treść dla uczniów: Masz znaleźć informację o największym ssaku na świecie. Możesz zapytać: kolegę/nauczyciela, encyklopedię/przypadkową osobę w internecie. Zadanie: Które źródła będą najbardziej wiarygodne? Poprawna odpowiedź: Nauczyciel i encyklopedia. Wyjaśnienie: Pokazujemy dzieciom, czym są wiarygodne źródła.
Karta 4. Detektyw informacji Treść dla uczniów: Kolega mówi: „Przeczytałem to w internecie, więc na pewno jest prawdą.” Zadanie: Wskaż, która część jest faktem, a która opinią. Poprawna odpowiedź: Fakt: W szkole odbył się konkurs plastyczny. Opinia: Był najlepszy w historii szkoły. Wyjaśnienie: Jedna informacja opisuje wydarzenie, druga zawiera ocenę.	Karta 9. Detektyw obrazków Treść dla uczniów: Widzisz zdjęcie osoby trzymającej ogromną rybę. Zadanie: Czy samo zdjęcie wystarczy, aby uwierzyć, że ryba naprawdę była taka duża? Poprawna odpowiedź: Nie. Wyjaśnienie: Zdjęcia mogą być odpowiednio ustawione lub przerobione.
Karta 5. Brakuje informacji Treść dla uczniów: Przeczytaj zdanie: „Ten sok jest najzdrowszy!” Zadanie: Jakiej informacji brakuje? Przykładowa odpowiedź: - Kto to sprawdził? - Z czym został porównany? - Na jakiej podstawie tak twierdzimy? Wyjaśnienie: Uczniowie uczą się zauważać brak dowodów.	Karta 10. Odkryj opinię Treść dla uczniów: Przeczytaj tekst: „W bibliotece jest ponad 500 książek. To najciekawsze miejsce w całej szkole.” Zadanie: Podkreśl fakt i opinię. Poprawna odpowiedź: Fakt: W bibliotece jest ponad 500 książek. Opinia: To najciekawsze miejsce w całej szkole. Wyjaśnienie: Zadanie utrzuła rozpoznawanie faktów i opinii w jednym tekście.

Punktacja

- 2 punkty → poprawna odpowiedź oraz krótkie uzasadnienie.
- 1 punkt → poprawna odpowiedź bez uzasadnienia.
- 0 punktów → odpowiedź błędna.

Po każdej „Misji Detektywa” warto zadać uczniom/uczennicom dodatkowe pytanie: „Gdzie możemy to sprawdzić?”. Dzięki temu dzieci ćwiczą nie tylko rozpoznawanie faktów i opinii, ale również wskazywanie wiarygodnych źródeł informacji.

Zestaw kart „Wyzwanie Drużynowe”, które angażują całą grupę, rozwijają współpracę, komunikację oraz umiejętność rozpoznawania faktów i opinii. Zadanie wykonuje nie tylko drużyna, która stanęła na tym polu, ale także pozostali gracze.

Karta 1. Mistrzowie faktów i opinii

W ciągu 2 minut ułóżcie wspólnie informacje dotyczące waszej szkoły.

- 3 zdania będące faktami,
- 3 zdania będące opiniami.

Następnie przeczytajcie je pozostałym drużynom. Ich zadaniem jest odgadnięcie, które zdania są faktami, a które opiniami.

Karta 2. Internetowy detektyw

Na kartce zapiszcie trzy rzeczy, które zawsze warto sprawdzić analizując informację znalezioną w internecie.

Przykładowe odpowiedzi:

- źródło informacji,
- autora,
- datę publikacji.

Karta 3. Detektywi reklam

Wyobraźcie sobie reklamę nowego soku.

Wymyślcie:

- jedno zdanie będące faktem,
- jedno zdanie będące opinią, które zachęca do zakupu.

Przykład:

Fakt: „Sok zawiera witaminę C.”

Opinia: „To najsmaczniejszy sok na świecie!”

Punktacja

- 3 punkty → zadanie wykonane poprawnie i z pełnym zaangażowaniem całej drużyny.
- 2 punkty → zadanie wykonane poprawnie.
- 1 punkt → częściowo poprawne wykonanie lub niewielkie zaangażowanie zespołu.

Karta 4. Burza pytań

Zadanie dla wszystkich drużyn: Usłyszeliście zdanie: „To na pewno prawda!”

W ciągu minuty wymyślcie jak najwięcej pytań, co najmniej 10, które pomogą sprawdzić tę informację.

Przykłady:

- Skąd to wiadomo?
- Kto to powiedział?
- Czy można to sprawdzić?

Wygrywa drużyna, która poda najwięcej trafnych pytań, dostaje dodatkowe 3 punkty.

Karta 5. Tropiciele źródeł

Zadanie dla wszystkich drużyn. Otrzymujecie informację: „Jutro szkoła będzie zamknięta.”

W ciągu minuty zapiszcie jak najwięcej miejsc, w których można sprawdzić, czy to prawda.

Przykładowe odpowiedzi:

- strona internetowa szkoły,
- dziennik elektroniczny,
- wychowawca,
- sekretariat szkoły.

Wygrywa drużyna, która poda najwięcej trafnych odpowiedzi i dostaje dodatkowe 3 punkty.

BONUS

Pole BONUS nagradza drużynę za dotarcie na specjalne miejsce na planszy. Po wejściu na takie pole uczestnicy nie wykonują żadnego zadania, lecz otrzymują jedną z przygotowanych nagród. Dzięki temu gra staje się bardziej dynamiczna i motywująca.

Zestaw pól bonusowych

BONUS 1 Dodatkowy rzut kostką

Drużyna otrzymuje możliwość wykonania jeszcze jednego rzutu kostką i przesuwa pionek o liczbę wyrzuconych oczek.

BONUS 2 Dwa punkty dla drużyny

Drużyna otrzymuje 2 dodatkowe punkty do swojej punktacji.

BONUS 3 Darmowa kolejka

Drużyna pozostaje na polu i nie wykonuje żadnego zadania. W następnej rundzie normalnie kontynuuje grę.

BONUS 4 Skok do przodu

Drużyna przesuwa swój pionek o 2 pola do przodu, bez konieczności wykonywania zadania znajdującego się na polu.

BONUS 5 Premia Tropiciela Prawdy

Drużyna wybiera jedną z nagród:

- otrzymuje 1 dodatkowy punkt, lub
- wykonuje dodatkowy rzut kostką.

To pole pozwala uczestnikom wspólnie zdecydować, która nagroda będzie dla nich bardziej korzystna.

Uwagi dla prowadzącego:

Pola bonusowe mają na celu zwiększenie motywacji i utrzymanie pozytywnej atmosfery podczas gry. Nie wymagają wykonywania zadań ani udzielania odpowiedzi, dzięki czemu stanowią krótką przerwę od wyzwań i wprowadzają element losowości do rozgrywki.

Scenariusz opracowany w ramach projektu “Young Democracy - Obywatel i Media”
realizowanego przez EduKABE Fundację Kreatywnych Rozwiązań.



Ministerstwo
Edukacji Narodowej

Projekt dofinansowany ze środków budżetu państwa,
przyznanych przez Ministra Edukacji w ramach programu
“Kompas Młodego Obywatela”.



Minister
Edukacji