Търсене на критична информация

Relevant escape room scenario & project resource	Мисията на участниците е да възстановят откраднат бизнес план, необходим за стартирането на стартъп, чрез решаване на пъзели, базирани на проучване, проверка и критичен анализ на онлайн информация. Сценарият подчертава значението на надеждните източници и стратегическото наблюдение. **Свързани ресурси:** • Проект Entreprendre pour Apprendre (EPA) – Образователни игри за бягство по предприемачество. • Учебен комплект „Фалшиви новини: как да различим истина от лъжа?“ (Réseau Canopé). • Сценарий „Кибер разследване“ (Pixees – INRIA) за дигитална грамотност.
Целева група и нужди	**Възраст:** 14–25 години (ученици от гимназията, студенти, млади предприемачи). **Размер на групата:** 4–6 участници (идеално за насърчаване на сътрудничеството). **Необходими условия:** • Основни познания за сърфиране в интернет и използване на дигитални инструменти.

	• Не се изискват предварителни познания по предприемачество, но интересът към темата е предимство.
Времетраене	1 час
Целеви области на компетентност	**EntreComp (Европейска рамка за предприемачество):** 1.1 Идентифициране на възможности (мониторинг на информацията). 2.3 Оценка на рисковете (надеждност на източниците). 3.4 Убедителна комуникация (аргументация, основана на факти). **DigComp (Европейска рамка за цифрова компетентност):** 2.3 Оценка на данни и източници. 3.2 Споделяне на информация онлайн отговорно.
Цели	**Търсене на критична информация:** • Оценка на достоверността и релевантността на източниците. • Използване на ефективни ключови думи и булеви оператори. • Кръстосана проверка на информацията, за да се избегнат пристрастия или фалшиви новини. **Дигитално предприемачество:** • Разбиране на важността на мониторинга на информацията за даден проект.

	• Идентифициране на рисковете, свързани с дезинформацията в професионален контекст. **Трансверсални умения:** Работа в екип, решаване на проблеми, управление на времето.
Материали и оборудване	• 2-3 катинара с комбинация от комбинация за физически пъзели • Един комплект отпечатани листове с пъзели, включващи QR кодове, водещи до различни източници • Един таймер за управление на времето • 1 компютър или таблет на екип с достъп до интернет • Някои дигитални инструменти, като търсачки (Google, Qwant), инструменти за проверка (FactCheck, Decodex), електронна таблица за организиране на данни и др. • 1 бяла дъска за участниците, за да следят и записват намерените улики • Предложете полезни ресурси или практическа документация, които младежките работници могат да използват за разработване или изпълнение на дейността (освен директните материали)
Полезни ресурси	**Образователни ресурси:** • Clemi – Media literacy (информационни листове за проверка на източниците).

	• Pix – Digital skills (модули за търсене на информация). • Canva – Шаблони за бизнес план (за финалния пъзел). **Инструменти за проверка:** • Google Fact Check Explorer • InVID – Video verification
Подготовка	**Физически:** • Подредете масите на групи, за да насърчите работата в екип. • Скрийте улики из стаята (напр. QR кодове по стените, документи в пликове). **Дигитални:** • Създайте споделена папка (Google Drive) с връзки към статии, видеоклипове и фалшиви уебсайтове за анализ. • Подгответе фалшива уеб страница (чрез Google Sites или Genially) с информация, която да бъде проверена.
Инструкции стъпка по стъпка	**Въведение (10 мин):** Представете сценария и правилата. Раздайте първия пъзел (напр. подозрителен имейл с линк за анализ). **Пъзел 1 – Проверка на източника (15 мин):** Участниците трябва да оценят надеждността на статия за „революционна иновация“, използвайки инструменти като Decodex.

	Пъзел 2 – Кръстосана проверка на информацията (15 мин): Сравнете три противоречиви източника по една и съща тема (напр. данни за пазара на електронна търговия). **Пъзел 3 – Защита на данните (10 мин):** Решете случай на фишинг, за да получите код (напр. идентифицирайте измамен имейл). **Последен пъзел – Реконструиране на бизнес плана (10 мин):** Съберете валидираната информация, за да реконструирате съгласуван документ. **Заключение (5 мин):** Разкрийте „крадеца“ (т.е. пристрастен алгоритъм, който изкривява истината) и направете анализ.
Въпроси за обсъждане	• Какви критерии използвахте, за да прецените надеждността на даден източник? • Как се справяте с противоречива информация в реален проект? • Кои дигитални инструменти намирате за най-полезни за ефективен мониторинг? • Как дезинформацията може да повлияе на предприемачески проект?
Оценяване и измерване на резултатите	**Таблица за оценяване:** • Способност за обосноваване на избора на източници. • Релевантност на използваните ключови думи.

	• Сътрудничество в екипа. **Самооценка:** Онлайн въпросник (чрез Kahoot или Google Forms) по ключови понятия.
Вариации и адаптация	**За начинаещи:** Опростете пъзелите (напр. предоставете списък с надеждни уебсайтове). **За напреднали:** Добавете пъзел за анализ на данни (напр. интерпретиране на манипулирана графика). **Достъпност:** Осигурете аудио версии на пъзелите за участници с увредено зрение. Използвайте инструменти за преобразуване на текст в реч за текстовете.
Съвети за треньори	**Предвидете предизвикателствата:** • Някои участници може да бъдат претоварени от притока на информация: насочвайте ги с целенасочени въпроси. • Предвидете почивка, ако групата се затруднява. **Съвети:** • Използвайте конкретни примери (напр. фалшив вирусен туит за стартираща компания). • Включете участниците в създаването на пъзели за бъдеща сесия.

Препратки и допълнителни четива	**Книга:** « Désinformation : les armes du faux » (Les Petits Matins, 2021). **Игра:** « Bad News » (онлайн игра за дезинформация).

Съфинансирано от Европейския съюз

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Код на проекта: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156