Vyhledávání kritických informací

Relevantní scénář únikové místnosti a zdroj projektu	Posláním účastníků je získat zpět ukradený podnikatelský plán, který je nezbytný pro spuštění startupu, řešením hádanek založených na výzkumu, ověřování a kritické analýzy online informací. Scénář zdůrazňuje důležitost spolehlivých zdrojů a strategického monitorování. **Související zdroje:** • Projekt Entreprendre pour Apprendre (EPA) – Vzdělávací únikové hry o podnikání. • Výuková sada Fake News: jak rozlišit pravdu od lži? (Réseau Canopé). • Scénář Cyber Enquête (Pixees – INRIA) pro digitální gramotnost.
Cílová skupina a potřeby	**Věk:** 14–25 let (středoškoláci, vysokoškoláci, mladí podnikatelé). **Velikost skupiny:** 4–6 účastníků (ideální pro podporu spolupráce). **Předpoklady:** • Základní znalosti o prohlížení webu a používání digitálních nástrojů. • Není potřeba předchozí znalost podnikání, ale zájem o toto téma je výhodou.
Délka trvání	1 hodina

Cílové oblasti kompetencí	**EntreComp (Evropský rámec pro podnikání):** 1.1 Identifikovat příležitosti (monitoring informací). 2.3 Hodnocení rizik (spolehlivost zdrojů). 3.4 Komunikujte přesvědčivě (argumentace založená na faktech). **DigComp (Evropský rámec digitálních kompetencí):** 2.3 Vyhodnocujte data a zdroje. 3.2 Sdílet informace online zodpovědně.
Cíle	**Vyhledávání kritických informací:** • Hodnocení důvěryhodnosti a relevance zdrojů. • Používání efektivních klíčových slov a Booleovských operátorů. • Ověřování informací, aby se předešlo zaujatosti nebo falešným zprávám. **Digitální podnikání:** • Pochopení důležitosti monitorování informací pro projekt. • Identifikujte rizika spojená s dezinformacemi v profesním kontextu. **Příčné dovednosti:** týmová práce, řešení problémů, řízení času.
Materiály a vybavení	• 2-3 kombinované visací zámky pro fyzické hádanky • Jedna sada tištěných puzzle listů obsahuje QR kódy vedoucí k různým zdrojům • Jednorázový časovač na správu času

	• 1 počítač nebo tablet na tým, s přístupem k internetu • Některé digitální nástroje, jako jsou vyhledávače (Google, Qwant), ověřovací nástroje (FactCheck, Decodex), tabulky pro organizaci dat atd. • 1 tabule, kde si účastníci mohou sledovat a zapisovat nalezené stopy • Navrhněte užitečné zdroje nebo praktickou dokumentaci, kterou mohou pracovníci s mládeží využít k rozvoji nebo realizaci aktivity (kromě přímých materiálů)
Užitečné zdroje	**Vzdělávací zdroje:** • Clemi – Mediální gramotnost (informační listy o ověřování zdrojů). • Pix – Digitální dovednosti (moduly o vyhledávání informací). • Canva – šablony podnikatelských plánů (pro finální hádanku). **Ověřovací nástroje:** • Google Fact Check Explorer • InVID – Ověření videa
Nastavení	**Fyzická stránka:** • Uspořádejte stoly do skupin, abyste podpořili týmovou spolupráci. • Schovejte stopy po místnosti (např. QR kódy na zdech, dokumenty v obálkách).

	Digitální: • Vytvořte sdílenou složku (Google Drive) s odkazy na články, videa a falešné weby k analýze. • Připravte falešnou webovou stránku (přes Google Sites nebo Genely) s informacemi k ověření.
Krok za krokem instrukce	**Úvod (10 minut):** Představte scénář a pravidla. Rozdělte první hádanku (např. podezřelý e-mail s odkazem k analýze). **Hádanka 1 – Ověření zdroje (15 minut):** Účastníci musí posoudit spolehlivost článku o "revoluční inovaci" pomocí nástrojů jako Decodex. **Hádanka 2 – Křížové ověřování informací (15 minut):** Porovnejte tři protichůdné zdroje na stejné téma (např. údaje o trhu e-commerce). **Hádanka 3 – Ochrana osobních údajů (10 minut):** Vyřešit phishingový případ za účelem získání kódu (např. identifikovat podvodný e-mail). **Závěrečná hádanka – Rekonstrukce podnikatelského plánu (10 minut):** Sestavte ověřené informace a rekonstruujte koherentní dokument. **Závěr (5 minut):** Odhalit "zloděje" (tj. zaujatý algoritmus, který zkresluje pravdu) a provést rozbor.
Otázky k výslechu	• Jaká kritéria jste použili k posouzení spolehlivosti zdroje? • Jak se vypořádáváte s protichůdnými informacemi v reálném projektu?

	• Které digitální nástroje považujete za nejužitečnější pro efektivní monitorování? • Jak může dezinformace ovlivnit podnikatelský projekt?
Hodnocení a hodnocení	**Hodnotící tabulka:** • Schopnost ospravedlnit výběr zdrojů. • Relevance použitých klíčových slov. • Spolupráce v rámci týmu. **Samohodnocení:** Online dotazník (přes Kahoot nebo Google Forms) o klíčových pojmech.
Varianta a adaptace	**Pro začátečníky:** Zjednodušte hádanky (např. uveďte seznam spolehlivých webových stránek). **Pro pokročilé studenty:** Přidejte hádanku na analýzu dat (např. interpretace riggovaného grafu). **Přístupnost:** Poskytnout zvukové verze hádanek pro zrakově postižené účastníky. Používejte nástroje pro převod textu na řeč pro texty.
Tipy pro trenéry	**Předvídejte výzvy:** • Někteří účastníci mohou být přílivem informací zahlceni: navigujte je cílovými otázkami. • Dopřejte si pauzu, pokud má skupina potíže. **Tipy:** • Použijte konkrétní příklady (například falešný virální tweet o start-upu).

	• Zapojte účastníky do vytváření hádanek pro budoucí sezení.
Reference a další literatura	**Kniha:** « Désinformation : les armes du faux » (Les Petits Matins, 2021). **Hra:** « Špatné zprávy » (online hra o dezinformacích).

Spolufinancováno Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.

Kód projektu: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156