



Svarbios informacijos paieška

Atitinkamas pabėgimo kambario scenarijus ir projekto šaltinis	Dalyvių misija – sprendžiant galvosūkius, pagrįstus tyrimais, patikrinimu ir kritiška internetinės informacijos analize, susigrąžinti pavogtą verslo planą, būtiną startuolio įkūrimui. Scenarijuje pabrėžiama patikimų šaltinių ir strateginės stebėsenos svarba. Susiję ištekliai: • Entreprendre pour Apprendre (EPA) projektas – Mokomieji pabėgimo žaidimai apie verslumą. • Mokymo rinkinys „Netikros naujienos: kaip atskirti teisingą nuo melo?“ (Réseau Canopé). • „Cyber Enquête“ scenarijus („Pixees“ – INRIA), skirtas skaitmeniniam raštingumui.
Tikslinė grupė ir poreikiai	Amžius: 14–25 metų amžiaus (vidurinių mokyklų mokiniai, studentai, jaunieji verslininkai). Grupės dydis: 4–6 dalyviai (idealiai tinka bendradarbiavimui skatinti). Būtinės sąlygos: • Pagrindinės žinios apie naršymą internete ir skaitmeninių įrankių naudojimą. • Išankstinės žinios apie verslumą nebūtinės, tačiau susidomėjimas šia tema būtų privalumas.
Trukmė	1 valanda



Tikslinės kompetencijos sritys	EntreComp (Europos verslumo sistema): 1.1 Nustatyti galimybes (informacijos stebėsena). 2.3 Įvertinti riziką (šaltinių patikimumą). 3.4 Įtikinamai bendraukite (argumentuokite remdamiesi faktais). „DigComp“ (Europos skaitmeninių kompetencijų sistema): 2.3 Įvertinkite duomenis ir šaltinius. 3.2 Atsakingai dalinkitės informacija internete.
Tikslai	Svarbios informacijos paieška: • Šaltinių patikimumo ir aktualumo vertinimas. • Naudojant veiksmingus raktinius žodžius ir loginius operatorius. • Informacijos kryžminis patikrinimas siekiant išvengti šališkumo ar melagingų naujienų. Skaitmeninis verslumas: • Suprasti informacijos stebėsenos svarbą projektui. • Nustatyti su dezinformacija susijusią riziką profesiniame kontekste. Transversaliniai įgūdžiai: Komandinis darbas, problemų sprendimas, laiko planavimas.
Medžiagos ir įranga	• 2–3 kombinuotos spynos fiziniams galvosūkiams • Vienas spausdintų galvosūkių lapų rinkinys su QR kodais, vedančiais į įvairius šaltinius • Vienas laikmatis laiko valdymui



	• 1 kompiuteris arba planšetė komandai su prieiga prie interneto • Kai kurios skaitmeninės priemonės, tokios kaip paieškos sistemos („Google“, „Qwant“), tikrinimo įrankiai („FactCheck“, „Decodex“), skaičiuoklės duomenims tvarkyti ir kt. • 1 lenta, skirta dalyviams sekti rastas užuominas ir jas užrašyti • Pasiūlykite naudingų išteklių ar praktinės dokumentacijos, kurią jaunimo darbuotojai galėtų naudoti kurdami ar įgyvendindami veiklą (be tiesioginės medžiagos).
Naudingi ištekliai	Edukaciniai ištekliai: • Clemi – Žiniasklaidos raštingumas(informacijos suvestinės apie šaltinių tikrinimą). • Pix – Skaitmeniniai įgūdžiai(informacijos paieškos moduliai). • Canva– Verslo plano šablonai (paskutinei dėlionei). Patvirtinimo įrankiai: • „Google“ faktų tikrinimo naršyklė • InVID – vaizdo patvirtinimas
Aplinkos paruošimas	Fizinis: • Stalus išdėliokite grupėmis, kad paskatintumėte komandinį darbą. • Paslėpkite užuominas kambaryje (pvz., QR kodus ant sienų, dokumentus vokuose).



	Skaitmeninis: • Sukurkite bendrinamą aplanką („Google“ diską) su nuorodomis į straipsnius, vaizdo įrašus ir netikras svetaines, kurias galėtumėte analizuoti. • Paruoškite netikrą tinklalapį (per „Google Sites“ arba „Genially“) su informacija, kurią reikia patikrinti.
Žingsnis po žingsnio instrukcijos	Įvadas (10 min.):Pristatykite scenarijų ir taisykles. Išdalinkite pirmąjį galvosūkį (pvz., įtartiną el. laišką su nuoroda analizei). 1 galvosūkis – Šaltinio patikrinimas (15 min.):Dalyviai turi įvertinti straipsnio apie „revoliucinę inovaciją“ patikimumą, naudodami tokias priemones kaip „Decodex“. 2 galvosūkis – informacijos patikrinimas (15 min.):Palyginkite tris prieštarigus tos pačios temos šaltinius (pvz., e. prekybos rinkos duomenis). 3 galvosūkis – Duomenų apsauga (10 min.):Išspręskite sukčiavimo atvejį, kad gautumėte kodą (pvz., identifikuokite sukčiavimo el. laišką). Paskutinė mįslė – verslo plano rekonstravimas (10 min.):Surinkite patvirtintą informaciją, kad atkurtumėte nuoseklų dokumentą. Išvada (5 min.):Atskleiskite „vagi“ (t. y. šališką algoritmą, kuris iškreipia tiesą) ir aptarkite situaciją.



Aptarimo klausimai	• Kokiais kriterijais rėmėtės vertindami šaltinio patikimumą? • Kaip realiame projekte tvarkotės su prieštaringa informacija? • Kokius skaitmeninius įrankius laikote naudingiausiais veiksmingam stebėjimui? • Kaip dezinformacija gali paveikti verslo projektą?
Vertinimas ir įvertinimas	Vertinimo lentelė: • Gebėjimas pagrįsti šaltinių pasirinkimą. • Naudojamų raktinių žodžių aktualumas. • Bendradarbiavimas komandos viduje. Savęs vertinimas: Internetinė anketa (per „Kahoot“ arba „Google Forms“) apie pagrindines sąvokas.
Variacijos ir adaptacija	Pradedantiesiems: Supaprastinkite galvosūkius (pvz., pateikite patikimų interneto svetainių sąrašą). Požangiems besimokantiesiems: Pridėti duomenų analizės galvosūkį (pvz., suklauto grafiko interpretavimas). Prieinamumas: Pateikite galvosūkių garso versijas regos negalią turintiems dalyviams. Tekstams naudokite teksto įgarsinimo įrankius.
Patarimai	Numatykite iššūkius: • Kai kuriuos dalyvius gali priblokšti informacijos antplūdis: nukreipkite juos tiksliniais klausimais. • Jei grupei sunku, leiskite padaryti pertrauką.



	Patarimai: • Pateikite konkrečių pavyzdžių (pvz., netikrą virusinį titterio įrašą apie startuolį). • Įtraukite dalyvius į galvosūkių kūrimą būsimam užsiėmimui.
Nuorodos ir papildoma literatūra	Knyga: « Dezinformacija: les armes du faux » (Mažieji rytai, 2021). Žaidimas: « Blogos naujienos » (internetinis žaidimas apie dezinformaciją).



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156