



ESCAPE FAKE



PODSTAWY

Cyfrowy zestaw narzędzi dla edukatora/facilitatora towarzyszący grze Escape Fake, zawierający zasoby takie jak formaty warsztatów, przejścia przez pomieszczenia, arkusze ćwiczeń i materiały podsumowujące, które umożliwiają włączenie gry do zajęć w klasie lub na szkoleniach.

URL / Dostęp: <https://escapefake.org/toolkit/>

Typ narzędzia: Przewodnik dla moderatorów + Pakiet podsumowujący + Arkusze robocze

Potrzebujesz platformy cyfrowej? Tak, dostęp przez strefę członkowską na stronie internetowej i możliwość pobrania materiałów (PDF/prezentacja)



GŁÓWNE CECHY

Co możesz z nim zrobić:

- Zarządzaj czasem i tempem
- Dostarcz wskazówki lub podpowiedzi
- Wspieranie współpracy i komunikacji
- Dyskusja po grze na temat przewodnika
- Zbierz opinie i refleksje
- Udostępnij gotowe pytania lub arkusze ćwiczeń do omówienia

Dostępne formaty: PDF / Prezentacja / Arkusz roboczy / Aplikacja internetowa (gra)



JAK UŻYWAĆ

1 **KROK 1: Zarejestruj się w Strefie Członkowskiej Wejdz na stronę Escape Fake, zarejestruj się w Strefie Członkowskiej i uzyskaj dostęp do materiałów z zestawu narzędzi.**

2 **KROK 2: Wybierz język i pobierz materiały** Wybierz preferowaną wersję językową (angielską, włoską, niemiecką, węgierską, rumuńską) i pobierz wszystkie zasoby zestawu narzędzi.

3 **KROK 3: Przejrzyj sekcję wprowadzającą**
Przeczytaj wprowadzenie do nauki przez doświadczenie i konfiguracji gry, aby zapoznać się ze sposobem, w jaki gra i zestaw narzędzi są ze sobą powiązane.

4 **KROK 4: Wybierz format warsztatu lub sesji gry**
Wybierz format sesji z sekcji „Sugestie dotyczące formatów warsztatów” i zaplanuj, w jaki sposób zintegrować grę cyfrową z klasą, szkoleniem lub innym środowiskiem edukacyjnym.

5 **KROK 5: Skorzystaj z przewodników, arkuszy roboczych i pytań do refleksji**
Zapoznaj się z instrukcjami dotyczącymi poszczególnych pomieszczeń, skorzystaj z dołączonych arkuszy roboczych i zadaj pytania podsumowujące/omawiające w trakcie lub po rozgrywce, aby pogłębić wiedzę.

6 **KROK 6: Przeprowadź dyskusję podsumowującą**
Przeprowadź sesję podsumowującą, korzystając z gotowych pytań, aby pomóc graczom zastanowić się nad swoimi doświadczeniami i powiązać je z rzeczywistymi problemami związanymi z edukacją medialną i zwalczaniem dezinformacji.

7 **KROK 7: Zastosuj glosariusze i koncepcje nauczania (opcjonalnie)**
Opcjonalnie możesz wykorzystać dołączone słowniki i koncepcje nauczania do dalszych działań, zadań lub dalszej nauki.



WSKAZÓWKI DLA MODERATORÓW

- Przed sesją zapoznaj się zarówno z grą, jak i zestawem narzędzi, abyś mógł pewnie kierować uczestnikami i korzystać z arkuszy ćwiczeń.
- Za pomocą pytań podsumowujących połącz doświadczenie zdobyte w grze z tematem dezinformacji w świecie rzeczywistym, co pomoże wzmocnić przekazywanie wiedzy.
- Rozważ podzielenie uczestników na małe zespoły na potrzeby gry typu escape room, a następnie zbierz wszystkich ponownie na omówienie całej grupy w celu porównania spostrzeżeń.
- Dostosuj format warsztatów (czas, liczbę sal, szczegółowość arkuszy roboczych) do wcześniejszej wiedzy uczestników na temat umiejętności medialnych i cyfrowych; zestaw narzędzi zawiera sugestie.
- Jeśli pracujesz w grupie wielokulturowej lub wielojęzycznej, skorzystaj z możliwości obsługi wielu języków, aby zwiększyć dostępność.



INFORMACJE DODATKOWE

Wsparcie wielojęzyczne: dostępne w języku angielskim, niemieckim, włoskim, węgierskim i rumuńskim

Wymagania techniczne: Materiały z zestawu narzędzi można pobrać ze strony internetowej (pliki PDF, slajdy), a sama gra działa na smartfonach/tabletach.

Dostosowania dla użytkowników SLD: Arkusze robocze i materiały wizualne obsługują wiele formatów i języków, dzięki czemu zestaw narzędzi jest bardziej wszechstronny; możesz również zapewnić wydrukowane markery i wyznaczyć dodatkowy czas na przetworzenie wskazówek.

Koszt i dostęp:

- **Cena:** Bezpłatna
- **Limity bezpłatnego planu:** /
- **Wymagane jest konto?** Tak, musisz zarejestrować się jako członek, aby uzyskać dostęp do pobierania zestawu narzędzi.