



escape fake

PAKETA EDUKATIVE

EDUKIM MEDIATIK
NËPËRMJET LOJËS ME REALITET TË SHTUAR ESCAPE FAKE

ÇFARË PËRMBAN KJO PAKETË

„Paketa Escape Fake për mësuesit dhe edukatorët” u dedikohet të gjithë profesionistëve që synojnë të trajnojnë nxënës të moshës 12 deri 18 vjeç në **edukimin mediatik** nëpërmjet një qasjeje **aktive dhe pjesëmarrëse**.

Pjesa e parë e paketës nënvizon rëndësinë e edukimit mediatik për t’iu kundërvënë dezinformimit dhe shpjegon si mund t’i zhvillojnë nxënësit aftësitë e edukimit mediatik nëpërmjet një qasjeje të të nxënës të bazuar në lojë. Më konkretisht, ajo prezanton lojën me realitet të shtuar Escape Fake, historinë e saj, përdoruesit e saj idealë dhe objektivat e të nxënës që ndjek, duke specifikuar gjithashtu si mund të përdoret në kontekstin e **ciklit të të nxënës nëpërmjet përvojës të Kolbit**.

Pjesa e dytë përfshin udhëzime të përgjithshme se si ta përdorni lojën Escape Fake me nxënës dhe si ta integroni në formate të ndryshme orësh mësimore ose punëtorish.

Pjesët në vijim trajtojnë më në thellësi dy misione të lojës: **Misioni 1 - Muzeu i Dezinformimeve**

dhe **Misioni 2 - Situata në autobus**.

Për secilin mision do të gjeni një përshkrim, udhëzime të hollësishme se si të luhet dhe ide të ndryshme se si të zhvilloni analizën e lojës dhe reflektimin me nxënës pas përvojës së lojës. Analiza e lojës mund të mbështetet edhe nga Fletët e enigmave dhe prezantimet e punëtorisë, gati për përdorim, që ofrohen si shtojca të kësaj pakete.

Për më tepër, do të gjeni propozime për aktivitete shpesh në klasë, përfshirë Fleta pune të printueshme për nxënës: aktivitetet janë renditur sipas temës kryesore, kohëzgjatjes dhe moshës së nxënësve.

Paketa është zhvilluar nga **La Fabbrica / scuola.net (Itali)** dhe **Polycular (Austri)** në bashkëpunim me **Expert Forum (Rumani)** dhe **Pro Progressione (Hungari)**, në kuadër të projektit evropian Escape Fake 2.0, i cili bashkëfinancohet nga **Programi Evropa Krijuese** i Bashkimit Evropian dhe nga **EMIF - European Media and Information Fund** i Fondacionit Gulbenkian.

PËRMBAJTJA

Çfarë përmban kjo paketë	3
Hyrje e përgjithshme	4
Dezinformimi dhe të nxënit nëpërmjet lojës	5
Çfarë është Escape Fake	6
Historia	6
Për kë është	7
Objektivat e të nxënit	8
Përdorimi i Escape Fake si pjesë e ciklit të të nxënit nëpërmjet përvojës	9
Zbatimi i ciklit të të nxënit nëpërmjet përvojës në Escape Fake	10
Si ta përdorni Escape Fake në klasë	11
Si ta filloni lojën	12
Si të ndërveproni me lojën	13
Plane mësimore, aktivitete dhe formate punëtorish	14
Misioni 1: Muzeu i Dezinformimeve	16
Përshkrimi	17
Rregullat e lojës	18
Zgjidhja hap pas hapi	18
Markerët 1-2-3	19
Përgjigjet e kuizeve	22
Terma nga universi i Escape Fake	23
Analiza e lojës	24
Reflektimi	25
Markerët 1-2-3	25
Aktivitetet	28
Aktiviteti 1: Mashtrim apo satirë?	28

Aktiviteti 2: Manipuloni fotografinë tuaj	31
Aktiviteti 3: A i dalloni dot dipfejket?	34
Misioni 2: Situata në autobus	35
Përshkrimi	36
Rregullat e lojës	37
Zgjidhja hap pas hapi	37
Markerët 1-2-3-4-5	38
Kuizet	30
Terma nga universi i Escape Fake	44
Fjalorth	44
Analiza e lojës	45
Reflektimi	46
Aktivitetet	47
Aktiviteti 1	47
Aktiviteti 2	50
Aktiviteti 3	53

HYRJE E PËRGJITHSHME
escape fake
DEZINFORMIMI DHE TË NXËNIT NËPËRMJET LOJËS

DEZINFORMIMI DHE TË NXËNIT NËPËRMJET LOJËS

Komuniteti Evropian e konsideron thelbësore aftësinë për të analizuar, për të krahasuar dhe për të vlerësuar në mënyrë kritike besueshmërinë dhe saktësinë e burimeve të të dhënave, të informacionit dhe të përmbajtjes digjitale. Këto janë aftësi themelore jo vetëm për të lehtësuar edukimin gjatë gjithë jetës, por edhe për t'iu kundërvënë dukurisë së keqinformimit dhe të dezinformimit në të gjitha format e saj.

Mbi gjysma e të rinjve sot e identifikojnë veten si lojtarë të lojërave digjitale dhe konsiderohen si „gjenerata e parë e realiteteve të ndërthurura”, e cila do të përdorë realitetin e shtuar dhe atë virtual në jetën e përditshme. E ndërtuar mbi parimet e të nxënit nëpërmjet përvojës dhe të të nxënit digjital të bazuar në lojë, loja me realitet të shtuar Escape Fake i përforcon aftësitë e edukimit mediatik te të rinjtë nëpërmjet motivimit dhe përfshirjes aktive.

PASQYRË E SHKURTËR

Titulli i lojës:

Escape Fake

Mosha e synuar:

12–18 vjeç

Konteksti i përdorimit:

mjedise shkollore dhe të nxëni joformal

Pajisje dhe mjete:

markerë të printuar, tablet dhe telefon i mençur (Android dhe iOS)

Kohëzgjatja e lojës:

Misioni 1: 30 min., Misioni 2: 60 min.; Misioni 3: 60 min.

Kompetencat e pritshme: Të analizojë, të krahasojë dhe të vlerësojë në mënyrë kritike besueshmërinë dhe saktësinë e burimeve të të dhënave, të informacionit dhe të përmbajtjes digjitale.

ÇFARË ËSHTË ESCAPE FAKE

Escape Fake është një lojë falas me realitet të shtuar që i udhëheq lojtarët nëpër dhoma digjitale arratisjeje, ku ata zgjidhin enigma, u përgjigjen kuizeve dhe kombinojnë objekte 3D për të zbuluar të vërtetën dhe për t'i shpëtuar falsit.

HISTORIA

Në një të ardhme jo shumë të largët, njerëzimi jeton në një botë post-të-vërtetë. Përhapja e dezinformimit dhe e mjeteve dipfejk ka krijuar një realitet të thyer, distopik, në të cilin qytetarët nuk mund të dallojnë çfarë është e vërtetë dhe çfarë nuk është.

Lojtarët udhëhiqen nga Hana, një hakere nga e ardhmja, e cila punon për të korrigjuar fakte kyçe historike me qëllim frenimin e përhapjes së keqinformimit dhe dezinformimit. Hana i identifikon momentet vendimtare, por ka nevojë për lojtarët që ta dallojnë të vërtetën. Këto pika kritike të historisë përfaqësohen nga dhoma arratisjeje, ku lojtarët mund të bashkojnë të dhënat dhe kështu të ndryshojnë rrjedhën e kohës.



ÇFARË ËSHTË REALITETI I SHTUAR

Kur përdoruesi mund të zhytet në përvoja virtuale me ndihmën e një teknologjie, flitet për përvojë imersive. Teknologjitë imersive mund ta paraqesin realitetin tërësisht **virtualisht** (VR) ose ta pasurojnë me informacione virtuale të përzgjedhura; kjo e fundit quhet **realitet i shtuar** (AR).

Realiteti i shtuar e zgjeron botën reale duke vendosur mbi të informacione virtuale (imazhe, tekst dhe animacione). Shembuj të kësaj janë filtrat e Instagramit, me të cilët përdoruesi papritur ka një buzëkuq tjetër, ose mundësia për të „vendosur” virtualisht mobilie në banesën tuaj përpara se t'i blini. Escape Fake përdor **realitet të shtuar të bazuar në markerë**, i cili funksionon në një mënyrë të ngjashme me skanimin e një kodi QR me telefon ose tablet.



PËR KË ËSHTË

Escape Fake është krijuar për të nxitur edukimin mediatik të nxënësit e moshës 12 deri 18 vjeç. Rekomandojmë t'i ndani nxënësit në çifte që të ndajnë një pajisje: përvoja bashkëpunuese e punës së përbashkët për të zgjidhur enigmat e bën lojën edhe më të këndshme kur luhet në çifte.

Megjithatë, lojën mund ta përdorni edhe me familje, me studentë universitarë dhe në mjedise arsimore joformale. Sa shpejt do ta zgjidhin nxënësit një mision varet nga mosha e tyre dhe nga zotërimi i medias dhe i teknologjisë.

PRIVATËSIA:

Çfarë lloj të dhënash mbledh Escape Fake?

Aplikacioni Escape Fake mbledh statistika të përgjithshme anonime përdorimi, si numri i shkarkimeve ose koha mesatare që duhet për të përfunduar misione të veçanta. Këto të dhëna përdoren vetëm për të përmirësuar aplikacionin, trajtohen në përputhje me Ligjin për mbrojtjen e të dhënave personale dhe nuk ndahen kurrë me palë të treta.



OBJEKTIVAT E TË NXËNIT

Loja synon të përmirësojë njohuritë dhe aftësitë e nxënësve për t'u marrë në mënyrë kritike me informacionin në sferën digjitale. Në secilin mision trajtohen tema specifike, duke i udhëhequr nxënësit përmes ushtrimeve të mendimit kritik dhe duke u mundësuar të zbatojnë njohuritë e tyre përmes zgjidhjes së enigmave të ndërlikuara.

Për më tepër, **nëpërmjet aktiviteteve shitesë**, edukatorët mund të çojnë përpara objektiva specifike të të nxënësve, përfshirë nxitjen e autonomisë intelektuale dhe lehtësimin e diskutimeve për të vlerësuar këndvështrime të ndryshme mbi përvetësimin e njohurive.

NIVELET

Muzeu i Dezinformimeve (Misioni 1, prequel)

Lojtarët vizitojnë Muzeun e Dezinformimeve, të vendosur në një të ardhme distopike, dhe njihen me falsifikime të ndryshme historike.

- Shembuj falsifikimesh historike nga hapësira të ndryshme gjeografike dhe me qëllime të ndryshme („clickbait” kundrejt atyre politike): SHBA, BRSS, Italia
- Metoda të vjetra për manipulimin e imazheve (të njohura edhe si „çipfejk”)
- Metoda të reja për manipulimin dhe verifikimin e imazheve („dipfejk”)

Përveç kësaj, Misioni 1 shërben si një përvojë më e shkurtër për t'u familjarizuar me lojën Escape Fake.

Situata në autobus (Misioni 2)

Hetoni historinë e një shoferi autobusi që u raportua se transportonte refugjatë.

- Njohja e lajmeve të rreme: profile të rreme në media sociale, kërkim nëpërmjet imazhit, besueshmëria e burimit, baza të dhënash për mashtrime, funksione raportimi
- Sjellja onlajn (e përgjithshme): qëndrimi ndaj sjelljes onlajn, motivet e përhapjes së dezinformimit, kontrolli i burimeve alternative
- Sjellja onlajn (privatësia): cilësimet e privatësisë, përdorimi i ueb-kamerës, siguria e fjalëkalimeve, menaxherët e fjalëkalimeve
- Strategji për përhapjen e dezinformimit: mikrohënjestrimi
- Manipulimi i imazheve: mjete për kërkim nëpërmjet imazhit, dezinformata hibride,

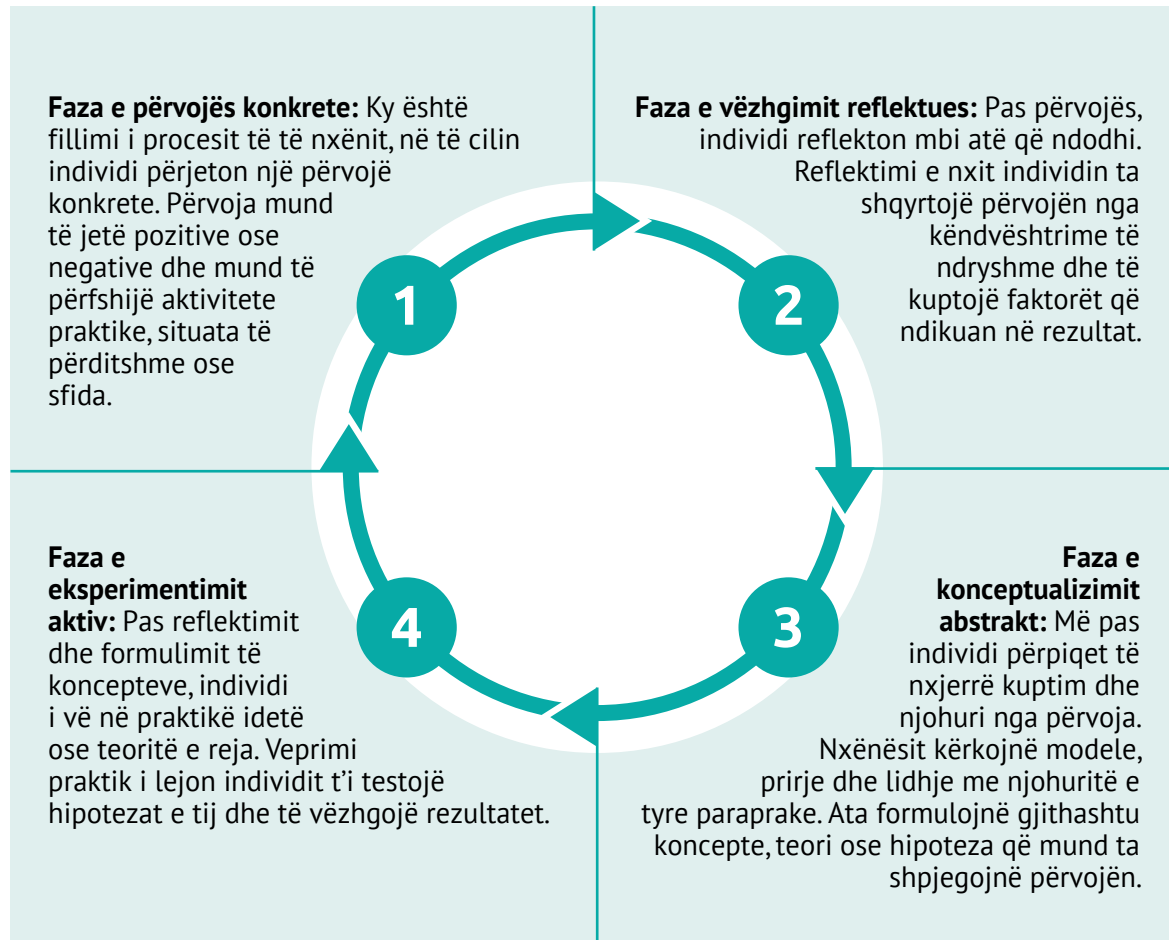
forenzika e fotografive

- Fishing: njohja e përpjekjeve për fishing
- Aftësi të buta: mendimi kritik, zgjidhja e enigmave komplekse, puna në ekip.

PËRDORIMI I ESCAPE FAKE SI PJESË E CIKLIT TË TË NXËNIT NËPËRMJET PËRVOJËS

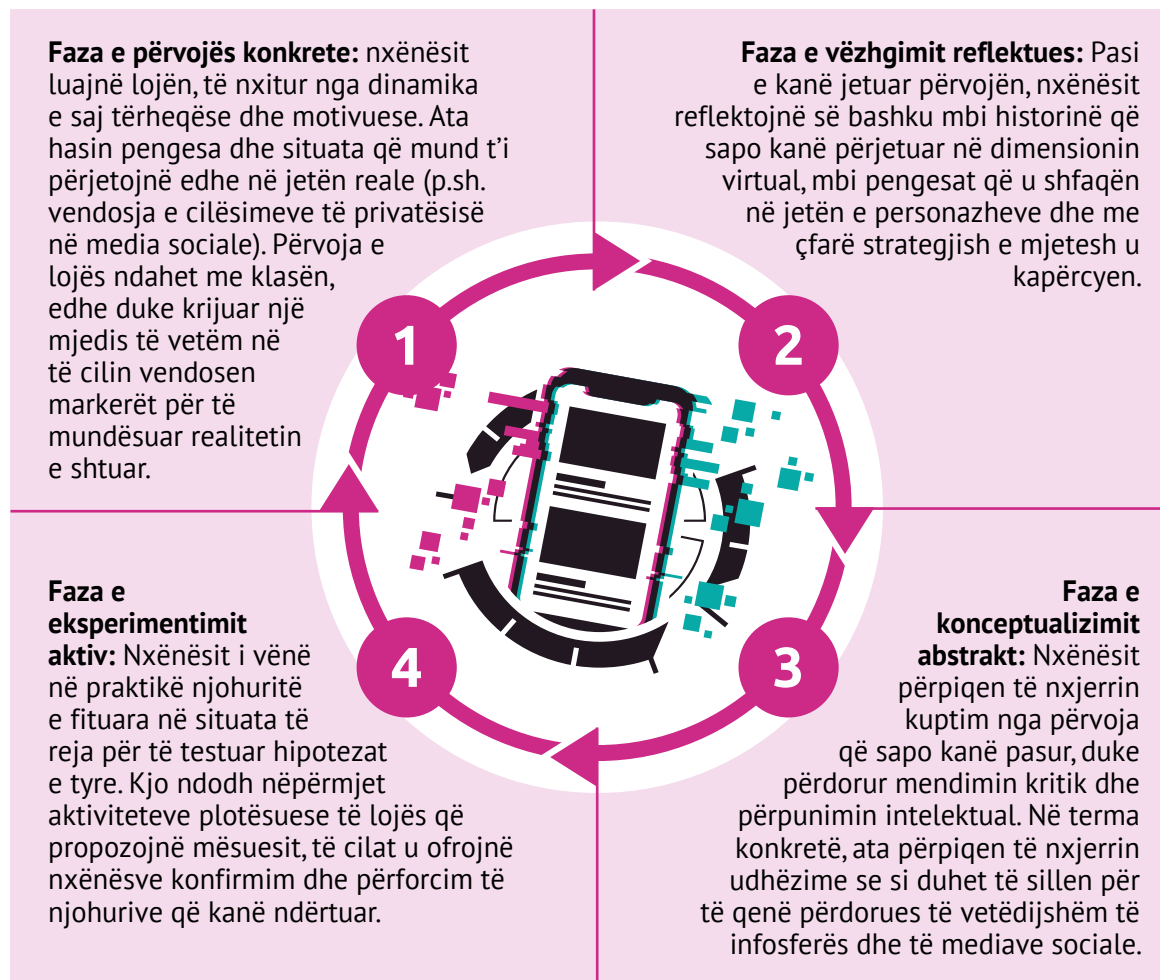
Roli i **përvojës** në ndërtimin e njohurive është qendror në metodat arsimore që bazohen në **përfshirjen aktive** të nxënësit. Të nxënit nëpërmjet përvojës merr formën e një **procesit rrethor**, në të cilin përvoja e jetuar, reflektimi, konceptualizimi dhe veprimi pasojnë njëri-tjetrit, në një këndvështrim që merr parasysh jo vetëm aspektet njohëse, por edhe ato emocionale, sociale dhe psikologjike të të përfshirëve.

Në të ashtuquajturin **model Kolb**, të nxënit nëpërmjet përvojës përshkruhet në katër fazat e tij:



ZBATIMI I CIKLIT TË TË NXËNIT NËPËRMJET PËRVOJËS NË ESCAPE FAKE

Duke ndjekur fazat e ciklit të të nxënit nëpërmjet përvojës të formalizuar në këtë mënyrë, mund të shohim te Escape Fake një mjet të përshtatshëm për klasën, që nxit ndërtimin aktiv dhe të përbashkët të aftësive të dobishme për t'u përballur me keqinformimin onlajn. Procesi mund të realizohet në fazat e mëposhtme:



SI TA PËRDORNI
ESCAPE FAKE
NË KLASË

SI TA FILLONI LOJËN

Për të luajtur, ju duhet:

1. Shkarkoni aplikacionin:

Loja është e kompatibile si me telefonat celularë ashtu edhe me tabletët. Aplikacioni përdoret falas, pa reklama e pa blerje brenda aplikacionit. Pasi të shkarkohet, loja nuk ka nevojë për Wi-Fi ose për të dhëna celulare, prandaj mund të luhet oflajn.



[App Store](#)



[Play Store](#)

2. Printoni markerët me imazhe dhe vendosini sipas udhëzimeve

Markerët mund të shkarkohen nga [faqja e Escape Fake](#) dhe duhet të printohen në letër A4. Për secilin nivel të lojës ka një set markerësh: Misioni 1 dhe Misioni 2. Në Misionin 2, një marker duhet të vendoset horizontalisht mbi tavolinë. Kjo tregohet nga ikona në këndin e poshtëm djathtas të imazheve. Të gjithë markerët e tjerë, përfshirë ata të Misionit 1, duhet të vendosen në mure. Rekomandojmë ta bëni këtë rreth 1 metër mbi tokë, për ta bërë më të lehtë ndërveprimin me lojën. Nëse objektet duken shumë të vogla, mund t'i afroheni markerit, duke ruajtur një distancë prej afërsisht 50 cm.

3. Lejoni përdorimin e kamerës

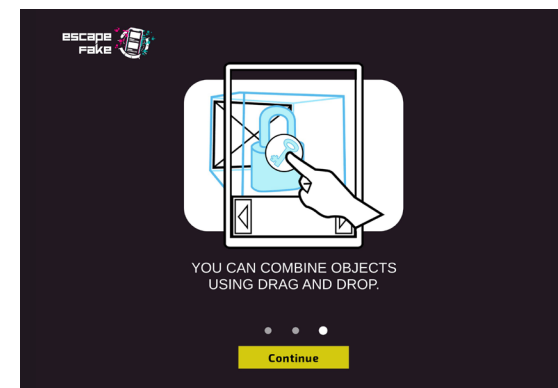
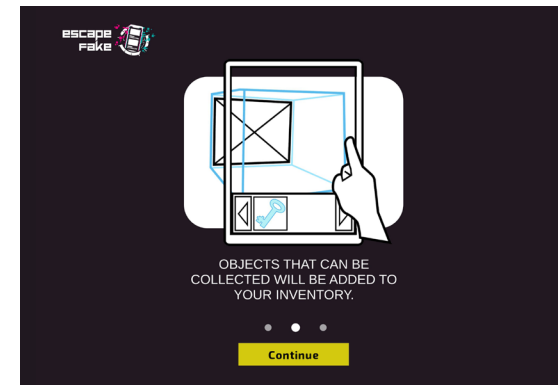
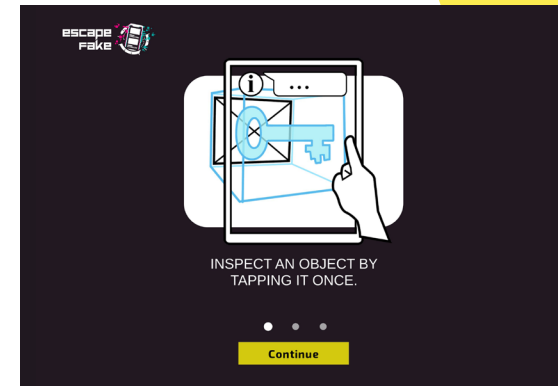
Aplikacioni ka nevojë për kamerën që të identifikojë markerët dhe të krijojë objektet 3D. Duke aktivizuar kamerën nuk mblidhet asnjë informacion për përdoruesit.

SI TË NDËRVEPRONI ME LOJËN

Ka disa veprime që lojtarët mund të ndërmarrin në lojë:

- Skanoni markerët duke drejtuar kamerën nga ata. Objektet që shfaqen në ekran mund të eksploroehen nga kënde të ndryshme, sepse janë në 3D;
- Ndërveproni me Hanan nëpërmjet një bisede;
- Ndërveproni me elementet 3D: merrini, shqyrtojini dhe kombinojini duke i zvarritur njërin mbi tjetrin. Objektet e marra shfaqen në inventarin në fund të ekranit dhe më vonë mund të zvarriten mbi objekte të tjera për t'i kombinuar.
- Përgjigjuni kuizeve, për të verifikuar përvetësimin e njohurive për të luftuar keqinformimin.

Mund të shikoni edhe [videoudhëzuesin](#) për të parë si të ndërveproni me lojë.



PLANE MËSIMORE, AKTIVITETE DHE FORMATE PUNËTORISH

Aktivitetet në klasë mund të strukturohen në mënyra të ndryshme, në varësi të kohës në dispozicion. Më poshtë jepen disa shembuj:

FORMATI I PUNËTORISË 1 60 OSE 90 MINUTA

- 10 min. hyrje
- 30 min. lojë - **Misioni 1**
- 20 min. analizë e lojës

FORMATI I PUNËTORISË 2 90 MINUTA

- 10 min. hyrje
- 30 min. lojë - **Misioni 1**
- 20 min. analizë e lojës
- 30 min. aktivitet shtesë
ose 15 min. reflektim
+ 15 min. aktivitete shtesë

FORMATI I PUNËTORISË 3 120 MINUTA

- 10 min. hyrje
- 60 min. lojë - **Misioni 2**
- 20 min. analizë e lojës
- 15 min. reflektim
- 15 min. aktivitete shtesë

FORMATI I PUNËTORISË 4 150 MINUTA

- 10 min. hyrje
- 60 min. lojë - **Misioni 2**
- 15 min. pushim
- 20 min. analizë e lojës
- 15 min. reflektim
- 30 min. aktivitete shtesë

FORMATI I PUNËTORISË 5 180 MINUTA

- 10 min. hyrje
- 60 min. lojë - **Misioni 2**
- 15 min. pushim
- 20 min. analizë e lojës
- 15 min. reflektim
- 60 min. aktivitete shtesë

SI TA PËRDORNI ESCAPE FAKE NË KLASË

Ju ofrojmë disa ide për aktivitete shitesë: ato shpjegohen në detaje në pjesët në vijim dhe përmbledhen në tabelën më poshtë. Mund t'i zgjidhni aktivitetet sipas kohëzgjatjes, temës, moshës së nxënësve dhe përvojës në lojë me të cilën përputhen.

Aktiviteti	Kohëzgjatja	Tema	I përshtatshëm për ...	Mosha
Mashtrim apo satirë?	60 min.	Dallimi midis mashtrimeve dhe satirës	Misioni 1	15-18
Manipuloni fotografinë tuaj	30 min.	Çipfejk	Misioni 1, Misioni 2	12-18
IA. A i dalloni dot dipfejket?	15 min.	Dipfejk	Misioni 1	12-18
Dallo dezinformatën	60 min.	Çipfejk	Misioni 1, Misioni 2	15-18
Kjo fotografi nuk është provë	30 min.	Dipfejk	Misioni 1, Misioni 2	12-18
Pse manipulohen fotografitë?	15 min.	Manipulimi i imazheve	Misioni 1, Misioni 2	12-18

MISIONI 1

MUZEU I DEZINFORMIMEVE

PËRSHKRIMI

Kohëzgjatja: 30 min.

Përshkrimi: lojtarët e gjejnë veten në një Muze të së ardhmes. Pas shpërbërjes së Bashkimit Evropian për shkak të skandaleve të korrupsionit, Ministry of Truth Inc. sponsorizon një Muze për të paraqitur historinë e vet. Ekspozitat e muzeut paraqiten si të vërteta, por lojtarët duhet t'i dalin kundër udhërrëfyesit të tyre të muzeut për të zbuluar të vërtetën pas një sërë falsifikimesh historike.

Rrjedha e lojës: kur skanohen, secili nga tre markerët në Muzeun e Dezinformimeve lidhet me një histori tjetër dhe zgjidhen në mënyrë të pavarur:

Marker 1: Mashtrimi i Madh i Hënës (The Great Moon Hoax) lidhet me një histori të botuar nga gazeta amerikane „The Sun” në vitin 1835. Në gjashtë artikuj, gazeta

botoi zbulimin e supozuar të jetës dhe të qytetërimit në Hënë. Zbulimet iu atribuuan në mënyrë të rreme zotit Xhon Hershelit, njërit prej astronomëve më të njohur të asaj kohe. Qëllimi i autorëve ishte ndoshta të krijonin një histori sensacionale që do të rriste shitjet e The Sun, si dhe të tallnin teoritë astronomike më ekstravagante të botuara në atë kohë.

Marker 2: Authentychon-i. Markeri përbëhet nga tri imazhe të rreme nga vitet 1900, nga BRSS-ja, Italia dhe SHBA-ja. Imazhi lart është një fotografi e retushuar e Stalinit dhe e Nikollaj Jezhovit, një zyrtari të policisë sekrete që mbikëqyrte spastrimet e Stalinit. Pasi Jezhovi ra nga hiri i Stalinit, imazhi u ndryshua për ta hequr atë nga fotografia ku ecte me Stalinin. Edhe fotografia majtas ishte retushuar për të treguar senatorin amerikan Tydings së bashku me udhëheqësit e partisë

komuniste, megjithëse në imazhin original ai në të vërtetë po dëgjonte një radio. Në fund, imazhi djathtas, që paraqet Musolinin mbi kalë, ishte ndryshuar për të hequr shërbëtorin që mbante frerët e kalit, në mënyrë që udhëheqësi të dukej më imponues.

Marker 3: Eliza trajton një „fals të së ardhmes” nga këndvështrimi i kohës së sotme, duke paraqitur historinë e #Eliza-s në vitin 2030, një influencuese e cila pa dashje kishte mbështetur rënien e Bashkimit Evropian. Markeri është një paraprijës i historisë së Misionit 3, Probleme me eLizan (Trouble with eLiza).

Temat:

- Shembuj falsifikimesh historike nga hapësira të ndryshme gjeografike
- Mashtrime, satirë dhe dezinformim
- Manipulimi i pamjeve dhe i imazheve („çipfejk”)
- Metoda të reja për manipulimin dhe verifikimin e imazheve („dipfejk”)



RREGULLAT E LOJËS

Loja e Muzeut të Dezinformimeve konsiston në zgjidhjen e secilit marker në mënyrë të pavarur. Përfundimi i secilit marker pasohet nga një kuiz me 3 pyetje, të cilat synojnë të jenë një përmbledhje për nxënësit. Në faqet në vijim përshkruajmë hapat për zgjidhjen e markerëve dhe përgjigjet e kuizeve.

Misioni 1 zhvillohet në të ardhmen distopike të Hanas. Lojtarët vizitojnë Muzeun e të Vërtetës (Museum of Truth), të sponsorizuar nga Ministria e së Vërtetës (Ministry of Truth Inc.). Secili marker është një ekspozitë muzeu dhe mund të zgjidhet më vete. Lojtarët duhet t'i „dalin kundër” udhërrëfyesit të tyre të muzeut dhe të zbulojnë pse ekspozitat tregojnë informacion të rremë. Pasi të jenë zgjidhur të 3 markerët, Hana do t'i kontaktojë lojtarët për herë të parë.

ZGJIDHJA HAP PAS HAPI

HAPI 0:

Validoni biletën tuaj të Muzeut

Zvarritni **biletën** nga inventari juaj te makina e validimit.

MARKER 1: MASHTRIMI I MADH I HËNËS

HAPAT

Hapi 1: Merrni **lenten blu**.

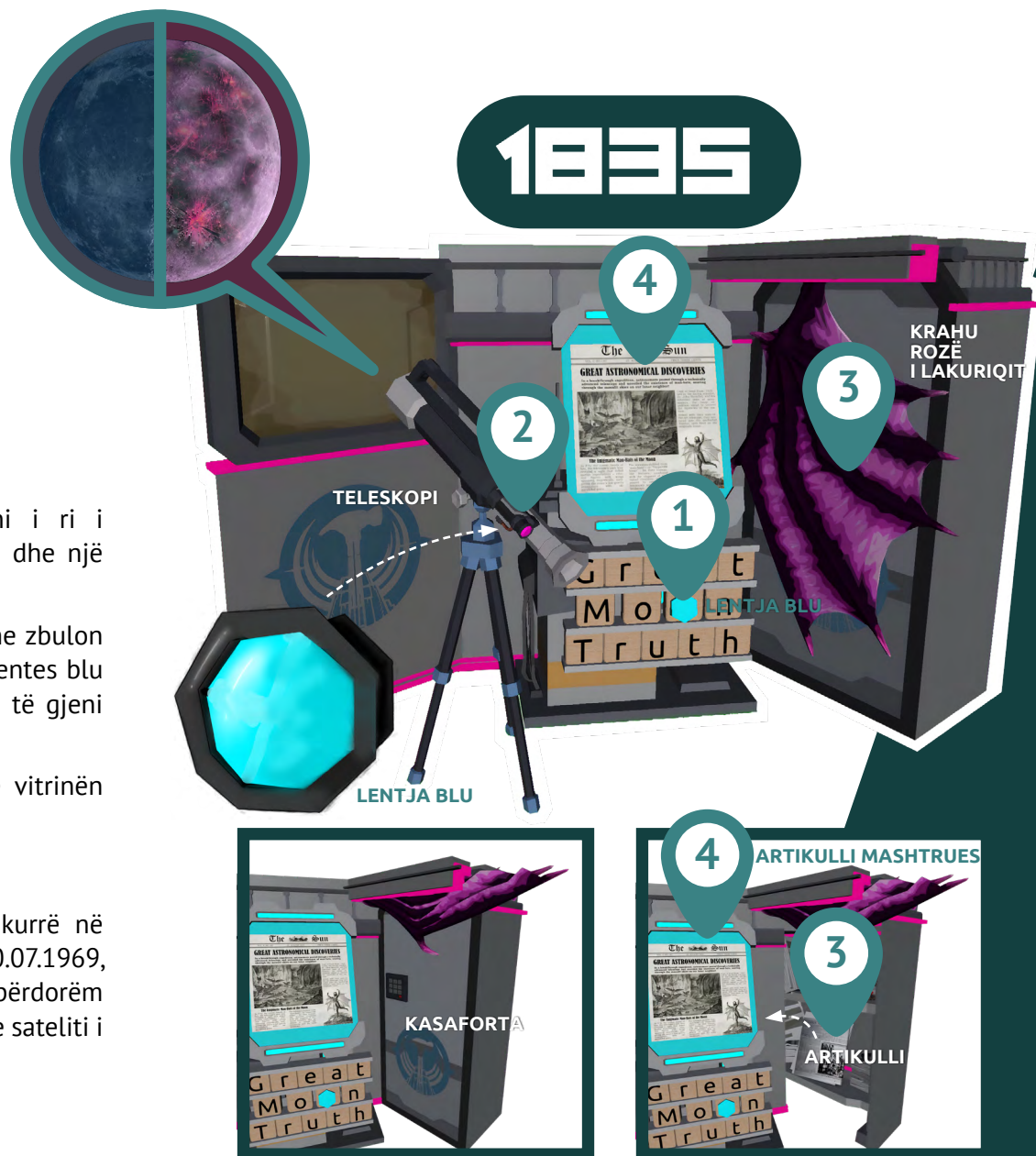
Hapi 2: Kombinoni **lenten blu** me **teleskopin**. Imazhi i ri i teleskopit tregon Hënë pa asnjë qytet mbi të dhe një datë: **20.07.1969**.

Hapi 3: Prekni **krahun rozë të lakuriqit**. Krahun ngrihet dhe zbulon një **kod kasaforte**. Futni datën e gjetur përmes lentes blu të teleskopit: **20.07.1969**. Brenda **kasafortës** do të gjeni **artikullin** që e pranon mashtrimin.

Hapi 4: Zvarritni **artikullin** mbi **artikullin mashtrues** në vitrinën qendrore.

SHPJEGIMI

Sigurisht, njerëz-lakuriqë-të-natës nuk kanë ekzistuar kurrë në Hënë, as diku tjetër, me sa dimë. Lentja blu tregon datën 20.07.1969, kur Neil Armstrong shkeli për herë të parë në Hënë. E përdorëm këtë datë si të dhënë, sepse vërtetonte pa asnjë dyshim se sateliti i Tokës nuk ishte banuar kurrë.



MARKER 2: AUTHENTYCHON-I

Hapi 1: Prekni **cepin e shkëputur** të fotografisë në kubin e poshtëm majtas. Ana e majtë e fotografisë bie dhe në vend të saj zbulohet një radio. Në pjesën e prapme të copës së ngjitur të fotografisë ndodhet firma „KGB”.

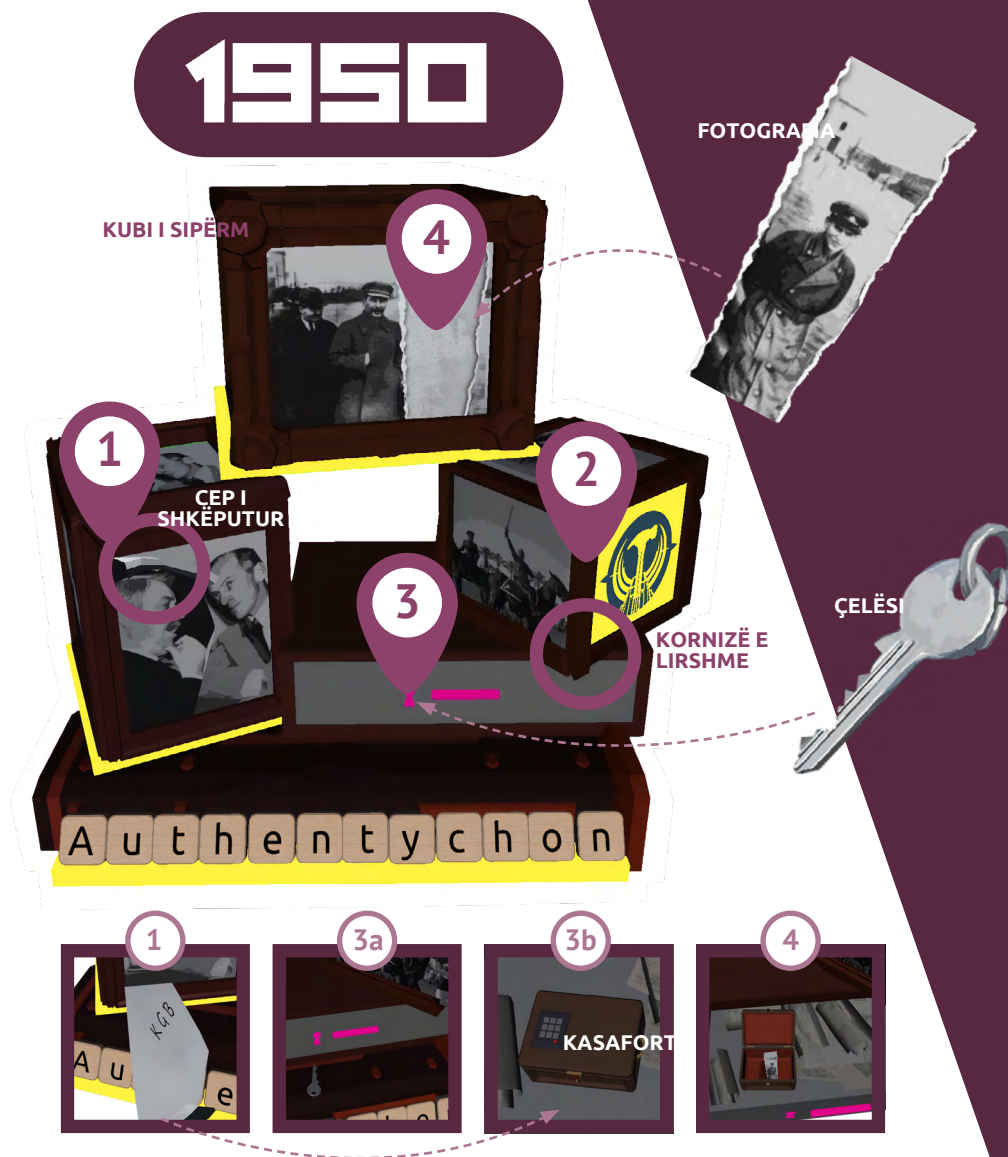
Hapi 2: Prekni **kornizën e lirshme** të kubit të poshtëm djathtas. Fotografia e ngjitur shkëputet dhe **çelësi** bie poshtë.

Hapi 3: Merrni **çelësin** dhe pastaj kombinojeni me **sirtarin**. Brenda gjendet një kasafortë. Futni firmën „KGB” si kombinim të **kasafortës**. Brenda gjendet **fotografia** e prerë.

Hapi 4: Merrni **fotografinë** e prerë dhe kombinojeni me **kubin e sipërm**. Imazhi fillestar rikthehet.

SHPJEGIMI

Markeri përbëhet nga tri imazhe të rreme nga vitet 1900, nga 3 hapësira gjeografike: BRSS-ja, Italia dhe SHBA-ja. Të gjitha imazhet ishin retushuar duke përdorur teknika të zakonshme për atë kohë, si ekspozimi i dyfishtë i negativëve ose bashkimi i fotografive dhe i negativëve në dhomën e errët.



MARKER 3: #eLIZA

Hapi 1: Merrni **fletushkën informative** nga dora e statujës së eLizas.
Kombinojeni me **imazhin e videos** në anën e majtë.

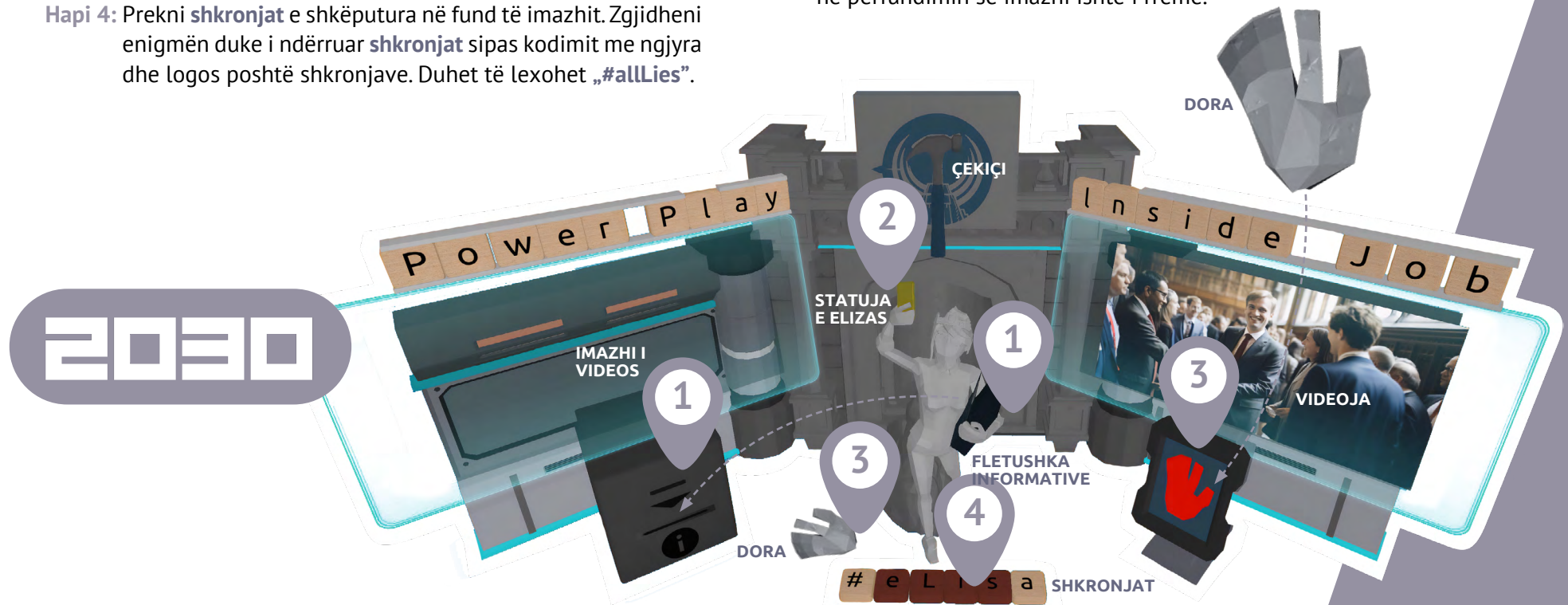
Hapi 2: Merrni logon në formë **çekiçi** nga qendra e fotografisë. Kombinojeni për të rrëzuar **statujën e eLizas**.

Hapi 3: Merrni **dorën** që ra kur u shkatërrua statuja e eLizas.
Kombinojeni me **videon** në anën e djathtë.

Hapi 4: Prekni **shkronjat** e shkëputura në fund të imazhit. Zgjidhjeni enigmën duke i ndërruar **shkronjat** sipas kodimit me ngjyra dhe logos poshtë shkronjave. Duhet të lexohet „**#allLies**”.

SHPJEGIMI

Dy duar të djathta në video janë tregues se pamjet u prodhuan me inteligjencë artificiale gjeneruese. Imazhet dipfejk mund të identifikohen nëpërmjet disa shenjave pamore, si imazhe të turbullta ose lëvizje e panatyrshme e buzëve dhe e gojës. Në këtë rast, senatori që po diskreditohej kishte dy duar të djathta, që çon në përfundimin se imazhi ishte i rremë.



PËRGJIGJET E KUIZEVE

MARKER 1

A ekzistojnë njerëz-lakuriqë-të-natës?

Përgjigjja e saktë: E gabuar

Cila lente e tregon të vërtetën?

Përgjigjja e saktë: Blu

A u zbulua jetë në Hënë në vitin 1835?

Përgjigjja e saktë: E gabuar

MARKER 2

Politikani amerikan në fotografinë majtas po dëgjonte ...?

P: një radio.

Kali në fotografinë djathtas mbahej për frerësh nga ... ?

P: një shërbëtor.

Fotografisë së udhëheqësit rus lart i ... ?

P: mungonte një copë me një njeri në të.

MARKER 3



TERMA NGA UNIVERSI I ESCAPE FAKE

Ministry of Truth Inc.

Një entitet qeveritar i trilluar që është në pushtet në të ardhmen e Hanas. Lexuesit e romanit „1984” të Xhorxh Oruellit (George Orwell) do ta njohin emrin – i cili është një emërtim i gabuar, sepse në realitet Ministria është përgjegjëse për falsifikimin e ngjarjeve historike.

Museum of Truth

Një muze i sponsorizuar nga Ministria e së Vërtetës (Ministry of Truth Inc.), që merret me propagandën dhe me falsifikimin e ngjarjeve historike.

Vespertilio Homo

Termi latin që emërtonte humanoidët e ngjashëm me lakuriqët e natës.

Authentychon

I formuar nga mbiemri „authentic” (autentik) dhe prapashtesa „-on”, emri i kësaj ekspozite muzeu tregon pretendimet e saj për autenticitet.

Bernays IA

Bernays është një asistent me inteligjencë artificiale, i cili shërben si udhërrëfyes në Muzeun e të Vërtetës (Museum of Truth), të sponsorizuar nga Ministria e së Vërtetës (Ministry of Truth Inc.).

Hannah

Hana është një hakere e përmbysjes së historisë nga një e ardhme e afërt, distopike.

Eliza

Eliza është një blogere e stilit të jetesës. Në vitin 2030 ajo arriti të shkaktojë rënien e Bashkimit Evropian, megjithëse nuk e kishte pasur për qëllim.

Hakere e përmbysjes së historisë

Një term që emërtonte dikë i cili merret me ndryshimin e vijës kohore. Fjala „haker” tregon se personi ka aftësinë të kuptojë modele më të mëdha, në mënyrë që t’i modifikojë ato dhe të krijojë „protokollet” e veta.

ANALIZA E LOJËS

Për të ngulitur njohuritë dhe konceptet e trajtuara në lojë, ju këshillojmë të zhvilloni një seancë analize me nxënësit, për të përmbledhur hapat që ndoqën për të zgjidhur enigmat. Që nxënësit t'i kushtojnë vëmendje procesit të tyre, mund të përdorni Fletën e enigmave për Muzeun e Dezinformimeve, e cila shkarkohet si pjesë e materialeve të paketës. Pyetjet e mëposhtme ju sugjerohen edhe në prezantimin e punëtorisë.

Filloni analizën me 3 pyetjet e Fletës së enigmave:

- Cili objekt na ndihmoi të shohim se në Hënë nuk ka njerëz-lakuriqë-të-natës?
- Çfarë kanë të përbashkët tri imazhet e Markerit 2?
- Si e dimë se videoja me senatorin ishte krijuar artificialisht?

Për më tepër, mund t'u kërkonti nxënësve të përmbledhin saktësisht çfarë bënë për të zgjidhur enigmat:

- Cilat hapa ndoqët për të zgjidhur markerin e parë?
- Cilat hapa ndoqët për të zgjidhur markerin e dytë?
- Cilat hapa ndoqët për të zgjidhur markerin e tretë?

Në këtë pjesë mund t'u jepni nxënësve edhe më shumë informacion për imazhet e secilit marker, pra për Mashtrimin e Madh të Hënës dhe për falsifikimet historike në Marker 2.

Mund t'u kërkonti nxënësve edhe të listojnë temat që mbajnë mend se u trajtuan në lojë. Mund të zhvilloni një seancë ideimi në dërrasën e zezë ose në tabelë, duke shkruar gjithçka që nxënësit mbajnë mend. Tema dhe motive që mund të dalin pas luajtjes së Muzeut të Dezinformimeve: mashtrime, imazhe të manipuluar, dipfejk, propagandë, ndjekje e duarve etj.

Në varësi të objektivave tuaja dhe të kohës në dispozicion, mund t'i kaloni të gjitha temat e listuara, ose mund të zgjidhni disa prej tyre për t'u përqendruar në pjesën e reflektimit.

Përndryshe, mund t'i ftoni nxënësit të kryejnë një ose më shumë nga aktivitetet e listuara në faqet në vijim, në shtëpi ose në klasë. Më pas mund të ktheheni te reflektimi dhe përgjithësimi në orën tuaj të ardhshme mësimore.

REFLEKTIMI

Në këtë pjesë sugjerojmë pika të mëtejshme diskutimi me nxënësit, duke u bazuar në përvojën dhe në konceptet e shpjeguara në lojë. Ju sugjerojmë që, duke u nisur nga loja, të lehtësoni një diskutim të hapur. Mund t'u jepni nxënësve edhe njohuri më teorike dhe praktike lidhur me disa nga këto koncepte.

MARKER 1:

ÇFARË ËSHTË NJË MASHTRIM (HOAX)? CILAT JANË KARAKTERISTIKAT E TIJ?

- Me qëllim të keq (p.sh. i motivuar financiarisht) ose jo
- Trillime relativisht komplekse dhe në shkallë të gjerë
- „hoax” < „hocus” = të mashtrosh, t'ia hedhësh dikujt

A NJIHNI MASHTRIME TË TJERA TË FAMSHME NË HISTORI?

- Ditarët e Hitlerit, të blerë për 9,3 milionë marka gjermane, ishin mashtrim (1983);
- Lufta e botëve, e transmetuar si përshtatje e H.G. Uellsit (H.G. Wells), ishte e paqëllimshme; dëgjuesit e radios humbën fillimin dhe besuan se Toka po sulmohej nga marsianët (1938);
- Turku ose Lojtari Automatik i Shahut, një makinë mashtruese që luante shah. Iluzion mekanik, me një lojtar njeri të fshehur brenda (1770).

CILI ËSHTË NDRYSHIMI MIDIS MASHTRIMEVE DHE SATIRËS? A NJIHNI FORMA OSE BOTIME BASHKËKOHORE SATIRIKE?

- Motivime të ndryshme
- Satira përdor humorin ose trillimin për të treguar të vërteta shoqërore ose politike
- Satira mbështetet te fakti se lexuesi e di se është e sajuar
- Satira si depërtim: vër re dhe reflekto
- Mashtrimet synojnë të gënjejnë, të mashtrojnë (rrëngje)

MARKER 2:

CILAT JANË MËNYRAT E NDRYSHME PËR TA BËRË MASHTRUES INFORMACIONIN PAMOR? (DISKUTONI ME KLASËN)

Diskutimi mund të përfshijë sugjerime si:

- Përdorimi i një titulli të gabuar ose mashtrues
- Përdorimi i përmbajtjes së vjetruar
- Ndryshimi i qëllimshëm i imazheve me mjete softuerike si Photoshop
- Prerja fizike (ose digjitale) e një fotografie

CILAT JANË DISA MËNYRA PËR TË DALLUAR IMAZHET E MANIPULUARA?

Diskutimi mund të përfshijë sugjerime si:

- Kontrolloni nëse imazhi është i pikselizuar ose ka kufij të turbullt
- Kontrolloni nëse orientimi është i natyrshëm (pra, nuk ka fjalë apo simbole të përmbysura)
- Kontrolloni nëse objektet në sfond janë të rrjedhshme ose të përkulura (pra, „warping”)
- Kontrolloni për mospërputhje hijesh ose për reflektime jorealiste
- Kontrolloni për modele që përsëriten
- Bëni një kërkim nëpërmjet imazheve
- Përdorni një aplikacion që zbulon imazhe të rreme, si Forensically ose FotoForensics

MARKER 3:

CILAT JANË MËNYRAT E REJA PËR TË GJENERUAR INFORMACION AUDIOVIZIV MASHTRUES OSE TË RREMË?

Diskutimi mund të përfshijë tema si:

- Ndërrimi i fytyrave: fytyra e një personi vendoset mbi trupin e dikujt tjetër
- Sinkronizimi i buzëve dhe sinteza e zërit: kapen shprehjet e fytyrës dhe më pas bashkohen me fytyrën e personit në videon origjinale
- Heqja e objekteve: softueri i të nxënit të thellë analizon karakteristikat e skenave të sfondit. Një objekt i synuar mund të pritët nga pamjet dhe softueri gjeneron një pjesë të re sfondi në përputhje me karakteristikat e mësuara.
- Imazhe sintetike: softueri i të nxënit të thellë mëson karakteristikat e një fytyre (të caktuar) duke u ushqyer me imazhe; më pas një gjenerues krijon fytyra sintetike duke përdorur këto rregulla.
- Audio sintetike: IA-ja mëson karakteristikat e të folurit të një individi. IA-ja gjeneruese e rikrijon të folurin burimor duke përdorur gjuhë të ndryshme të futur.

CILAT JANË DISA MËNYRA PËR TË DALLUAR (ENDE) „DIPFEJKET”?

- Toni i lëkurës: pjesët e përpunuara mund të kenë ndryshime në ngjyrën e lëkurës
- Shprehjet: disa lëvizje mund të duken të panatyrshme
- Njollat: lëkura mund të duket e panatyrshme, sidomos rreth vijës së flokëve
- Detajet: kushtojini vëmendje lëvizjes së buzëve, gjuhës, mjekrës, faqeve. Imazhet gjeneruese shpesh i vendosin duart në mënyrë të panatyrshme (dy duar të djathta, gjashtë gishta)
- Kalimet: lëvizje të kufizuara të fytyrës
- Bëni një kërkim nëpërmjet imazheve: nëse motori nuk gjen asgjë, kjo mund të jetë tregues se imazhi u gjenerua në mënyrë sintetike
- Mendoni për kontekstin: a duket informacioni i pabesueshëm ose i njëanshëm?

AKTIVITETET

AKTIVITETI 1: MASHTRIM APO SATIRË?

PËRSHKRIM I SHKURTËR

Ndonjëherë nuk është e lehtë të njohësh dezinformimin. Megjithatë shumë histori janë sensacionaliste, të tjera janë të besueshme dhe e ndotin ekosistemin e informacionit në një mënyrë më të hollë. Përmes këtij aktiviteti, nxënësit arsyetojnë mbi dallimet dhe ngjashmëritë midis mashtrimit dhe satirës.

WORKING SHEET

	HOAX OR SATIRE?	
	HOAX	SATIRE
Title		
Text		
Image		

Hoax: false information deliberately spread
Satire: an artistic genre that uses exaggeration to criticize or ridicule people, institutions or ideas

QËLLIMI

- Zhvillimi i mendimit kritik.
- Aftësia për të krijuar dhe për të shpikur shtrembërime në lajme reale
- Aftësia për të kuptuar çfarë është satirë dhe çfarë është krejtësisht e rreme

GRUPI I QËLLIMIT:

Nxënës të shkollës së mesme

KOHËZGJATJA:

60 minuta

MATERIALE, SOFTUER DHE PAJISJE:

lidhje interneti, telefon i mençur, stilolaps dhe letër

UDHËZIMET

Hapi 1:

Prezantimi i temës: përkufizimet e mashtrimit dhe të satirës (15 min)

- Satira është një zhanër letrar ose artistik që përdor ironinë dhe hiperbolën për të kritikuar ose për të tallur njerëz, institucione ose ide
- Mashtrimi është informacion i rremë i përhapur qëllimisht për të gënjer.

Pas këtij shpjegimi, ndajini nxënësit në tri ekipe që do të garojnë. Çdo ekip duhet të shpikë dhe të shkruajë në formë gazetareske dy lajme: një mashtrim dhe një satirë.

Hapi 2:

Punë në grupe (20 min)

Tri ekipet punojnë në mënyrë të pavarur për të shkruar lajmet e tyre në [Fletën e punës](#):

- një mashtrim të bazuar në ngjarje që kanë ndodhur vërtet gjatë 5 viteve të fundit;
- një lajm satirik.

Ata mund të përdorin telefonin e tyre të mençur për të kontrolluar lajmet dhe mënyrën si shkruhen, që të shkruajnë më lehtë lajme bindëse. Nxënësit duhet të shpikin një titull bindës, një tekst të shkurtër (deri në 5 rreshta) dhe, nëse duan, mund të krijojnë edhe një imazh përkatës.

Hapi 3:

Prezantimi (15 min)

Për çdo ekip caktohet një zëdhënës. Me radhë, secili zëdhënës ka 4 minuta për t'ua prezantuar dy lajmet ekipeve kundërshtare, të cilat duhet të gjejnë cili është satirë dhe cili mashtrim. Ekipet kundërshtare kanë vetëm 60 sekonda për t'u përgjigjur dhe nuk mund të ndihmohen duke bërë kërkime onlajn. Ekipi që gjen më shumë lajme e fiton sfidën.

Hapi 4:

Rikthimi te puna e bërë dhe diskutimi në klasë (10 min)

Pyetini nxënësit si arsyetuan për të krijuar lajmet e tyre dhe nëse ishte e lehtë apo e vështirë. Nëse nxënësve ushtrimi u është dukur i vështirë, pyetini për aspektet sfiduese të procesit.

MASHTRIM APO SATIRË?

	MASHTRIM	SATIRË
Titulli		
Teksti		
Imazhi		

Mashtrim: informacion i rremë i përhapur qëllimisht
Satirë: një zhanër artistik që përdor hiperbolën për të kritikuar ose për të tallur njerëz, institucione ose ide

AKTIVITETI 2: MANIPULONI FOTOGRAFINË TUAJ

PËRSHKRIM I SHKURTËR

Manipulimi i fotografive sot është më i lehtë se kurrë. Çfarë ka në mendjen e atij që e bën? Çfarë duan të na bëjnë të besojmë? Ky aktivitet u mundëson nxënësve të vihen në vendin e atyre që i shpikin, duke zhvilluar kreativitetin dhe duke kuptuar më mirë mënyrën e të menduarit të atij që është nga ana tjetër, si dhe pasojat e manipulimit.

WORKING SHEET

MANIPULATE YOUR OWN PHOTO

PLAN HOW TO MANIPULATE THE PHOTO

Describe the photo you choose
(portrait, vacation, at school...)

How do you want to change it?

What's your purpose?

THE IMPACT OF MANIPULATION

How does your partner feel?

QËLLIMI

- Zhvillimi i mendimit krijues
- Aftësia për të krijuar dhe për të shpikur shtrembërime në fotografi reale
- Aftësia për të hyrë në mendjen e një manipuluesi fotografish

GRUPI I QËLLIMIT:

Nxënës të shkollës 9-vjeçare dhe të shkollës së mesme

KOHËZGJATJA:

30 minuta

MATERIALE, SOFTUER DHE PAJISJE:

lidhje interneti, telefon i mençur, stilolaps dhe letër

UDHËZIMET

Hapi 1:

Prezantimi i temës: manipulimi i imazheve (10 min)

Prezantoni shkurtimisht çfarë është manipulimi i imazheve, si mund të bëhet dhe cilat pasoja mund të ketë:

- Efekte emocionale dhe psikologjike, duke ndikuar në humorin, sjelljen dhe opinionet tona.
- Humbje besimi te mediat, duke krijuar dyshime për vërtetësinë e asaj që shohim dhe lexojmë.
- Efekte në perceptimin e imazhit trupor, duke promovuar standarde jorealiste bukurie e trupi dhe duke ushqyer problemet me imazhin trupor.

Më pas, ndajini nxënësit në çifte.

Hapi 2:

Punë në çifte dhe diskutim (20 min)

Kërkojini secilit nxënës të kërkojë dhe të shkarkojë një fotografi të shokut ose të shoqes së klasës. Mund të zgjedhin atë që preferojnë. Thuajuni nxënësve të shënojnë në [Fletën e punës](#) llojin e fotografisë që zgjedhin, si duan ta modifikojnë dhe me çfarë qëllimi.

Pasi kjo të jetë përcaktuar, ata e manipulojnë fotografinë për t'i ndryshuar kuptimin. Për shembull, mund të shtojnë një titull mashtrues, një filtër ose ta presin imazhin duke përdorur funksionet bazë të redaktuesit të fotografive në telefon.

Kur manipulimi të ketë përfunduar, ata diskutojnë në çifte dhe shënojnë në Fletën e punës: sa ndjeshëm e ka ndryshuar ndërhyrja kuptimin e fotografisë? A e kupton shoku i klasës qëllimin e manipulimit? Si ndihet shoku i klasës për manipulimin e fotografisë së vet?

Në fund të takimit, përmbledhni efektet e manipulimit, duke theksuar si mund të provokojë pasiguri aspekti estetik në mediat sociale dhe sa e rëndësishme është t'i kushtohet vëmendje ndjeshmërisë së të tjerëve, si onlajn ashtu edhe oflajn.

Këtë aktivitet mund t'ua propozoni nxënësve si për Misionin 1, ashtu edhe për Misionin 2.

MANIPULONI FOTOGRAFINË TUAJ

PLANIFIKONI SI TA MANIPULONI FOTOGRAFINË

Përshkruani fotografinë që zgjidhni

(portret, pushime, në shkollë...)

Si doni ta ndryshoni?

Cili është qëllimi juaj?

NDIKIMI I MANIPULIMIT

Si ndihet partneri juaj?

AKTIVITETI 3: A I DALLONI DOT DIPFEJKET?

PËRSHKRIM I SHKURTËR

Dipfejku është një lloj përmbajtjeje multimediale e manipuluar, që përdor inteligjencën artificiale për të krijuar imazhe, video ose audio që duken autentike, por që janë ndryshuar. Sot, bërja e një manipulimi të tillë është më e thjeshtë se kurrë. Nga ana tjetër, sa e vështirë është të njohësh një dipfejk? Nëpërmjet këtij aktiviteti, nxënësit marrin sfidën për të gjetur nëse një fotografi ose audio është reale apo e rreme.

QËLLIMI

- Zhvillimi i mendimit kritik
- Aftësia për të njohur shtrembërime në fotografi, video dhe audio

GRUPI I QËLLIMIT:

Nxënës të shkollës 9-vjeçare dhe të shkollës së mesme

KOHËZGJATJA:

15 minuta

MATERIALE, SOFTUER DHE PAJISJE:

lidhje interneti, telefon i mençur, stilolaps dhe letër

UDHËZIMET

Hapi 1: Prezantimi i temës: dipfejk (5 min)

Prezantoni shkurtimisht dipfejket dhe pasojat e përhapjes së tyre:

- **Perceptim i rremë i realitetit**, duke na bërë të besojmë në situata ose ngjarje që në të vërtetë nuk kanë ndodhur kurrë.
- **Përhapja e keqinformimit**, duke ndikuar në opinionin publik për tema ose ngjarje të caktuara.
- **Efekte emocionale dhe psikologjike**, duke ndikuar në humorin, sjelljen dhe opinionet tona.
- **Humbje besimi** te mediat, duke krijuar dyshime për vërtetësinë e asaj që shohim dhe lexojmë.

Më pas, kërkojuni nxënësve të marrin telefonat e tyre të mençur ose të ndezin kompjuterët.

Hapi 2: Testi dhe diskutimi (10 min)

Ftojeni secilin nxënës të bëjë [këtë test](#). Pasi ta kenë përfunduar, përfshini klasën në një diskutim të përgjithshëm për rezultatet.

Këtë aktivitet mund t'ua propozoni nxënësve si për Misionin 1, ashtu edhe për Misionin 3.

MISIONI 2

SITUATA NË AUTOBUS

PËRSHKRIMI

Kohëzgjatja: 60 min.

Përshkrimi: Hana dhe lojtari(lojtarët) hetojnë historinë e një shoferi autobusi që mediat raportuan se transportonte refugjatë. Lojtarët zbulojnë se fotografia me të cilën kjo u „provua” ishte nxjerrë nga konteksti dhe se vetë shoferi kishte qenë viktimë e përpjekjeve për fishing. Duke demaskuar historinë, vija kohore shpëtohet, e bashkë me të edhe e ardhmja e shoferit, i cili del të jetë stërgjyshi i Hanas.

Temat:

- Njohja e keqinformimit dhe e dezinformimit: profile të rreme në media sociale, kërkim nëpërmjet imazhit, mjete për kërkim nëpërmjet imazhit, besueshmëria e burimit, baza të dhënash për lajme të rreme, funksione raportimi
- Sjellja onlajn (e përgjithshme): qëndrimi ndaj sjelljes onlajn, motivet e përhapjes së dezinformimit, kontrolli i burimeve alternative
- Sjellja onlajn (privatësia): cilësime të privatësisë, niveli i privatësisë për imazhet, cilësime të privatësisë,

përdorimi i ueb-kamerës, siguria e fjalëkalimeve, menaxherët e fjalëkalimeve

- Strategji për përhapjen e dezinformimit: mikroshënjestrimi
- Manipulimi i imazheve: mjete për kërkim nëpërmjet imazhit, dezinformata hibride, forenzika e fotografive
- Fishing: njohja e përpjekjeve për fishing
- Aftësi të buta: mendimi kritik, zgjidhja e enigmave komplekse, puna në ekip.
- dhe verifikimi („dipfejk”)

TABELA E BARDHË

MARKER 1



ARTIKULLI
I
GAZETËS

RREGULLAT E LOJËS

Loja e Misionit 2 konsiston në zgjidhjen e 5 markerëve. Enigmat janë shpërndarë nëpër të gjithë markerët dhe lojtarët duhet të lëvizin midis tyre për t'i zgjidhur.

MARKER 1 është tabela e bardhë dhe vendi qendror ku bashkohen të gjitha të dhënat. Pas zgjidhjes së secilit hap të lojës, lojtarët ftohen të zgjidhin një kuiz me 5 pyetje, të cilat synojnë të jenë një përmbledhje për nxënësit. Në faqet në vijim përshkruajmë hapat për zgjidhjen e markerëve dhe përgjigjet e kuizeve.

Në Misionin 2, Hana kontakton lojtarët me qëllim që të shpëtojnë një shofer autobusi, i cili akuzohet padrejtësisht se ka transportuar ilegalisht refugjatë. Lojtari e gjen veten në banesën e shoferit, ku duhet të mbledhë prova për të vërtetuar pafajësinë e tij.

ZGJIDHJA HAP PAS HAPI

HAPI 0: TABELA E BARDHË

Zhvendoseni **copëzën nga artikulli i gazetës** nga inventari juaj mbi **MARKER 1**. Kjo zbulon tabelën e bardhë dhe aktivizon të gjithë markerët.

SHIRIT NGJITËS

MARKER 4



MARKER 2



HAPI 1: MBUSHNI TABELËN E BARDHË ME INFORMACION

- Merrni **çekiçin** te **MARKER 4** dhe përdoreni për të thyer **vazon** te **MARKER 5**. Merrni **çelësin** që gjendet brenda vazos dhe kthehuni te **MARKER 2**. Me çelësin hapni **ndarjen e fshehtë** në **autobus**. Kjo shfaq 2 shifrat e fundit të një **numri katërshifror: ... 34**.
- Te **MARKER 4**, merrni **thikën** dhe **kalendarin** e shoferit. Me **thikën** prisni **reklamën** e kompanisë së autobusëve te **MARKER 2**. Vendosni edhe **artikullin e revistës** edhe **kalendarin** në **tabelën e bardhë** te **MARKER 1**.
- Te **MARKER 3**, prekni **printerin** për të nxjerrë dokumentin që priste në radhë për printim. Merrni **listën e rezervimeve** për udhëtimin në Itali dhe vendoseni në **tabelën e bardhë** te **MARKER 1**.

MARKER 1



HAPI 2: ZHBLLOKONI KOMPJUTERIN

- Kthehuni te **MARKER 1** dhe vini re se në **tabelën e bardhë** u shfaqën dy numra: **41**. Bashkuar me **numrat nga autobusi**, kjo jep **numrin 4134** që përdoret te **kasaforta** te **MARKER 5**. Brenda, lojtari gjen një **fotografi të autobusit** me vitin **1997** dhe një **telefon celular**.
- Numri **1997** përdoret për të hyrë në **kompjuterin** te **MARKER 4**. Para se ta përdorni, me **shiritin ngjitës** nga **MARKER 1** mbuloni **ueb-kamerën**.

MISIONI 2 | SITUATA NË AUTOBUS | RREGULLAT E LOJËS



HAPI 3: PRINTONI IMAZHIN E AUTOBUSIT

- Kthehuni te **MARKER 3** dhe prekni sërish **printerin**. Përdorni numrin **1997** përsëri për ta lidhur **printerin** me Wi-Fi. Printohet një **imazh i autobusit** që mund të merret.

HAPI 4: KËRKIM NËPËRMJET IMAZHIT DHE PRIVATËSIA

- Zhvendoseni **fotografinë** e marrë nga **printeri** mbi **kompjuterin** te **MARKER 4**. Burimi i imazhit gjendet.
- Prekni **kompjuterin** për të ndryshuar **cilësimet e privatësisë** të profilit të shoferit në media sociale. Hiqni shenjat te kutitë për ndarjen publike të fotografive dhe postimeve.

HAPI 5: HYNË NË EMEILIN E TELEFONIT CELULAR

- Merrni **pauzerbenkun** **MARKER 3** dhe kombinoni me **telefonin celular** **MARKER 5** që gjendet brenda **kasafortës**. Kontrolloni sërish **tabelën e bardhë** **MARKER 1** dhe shënoni numrin: **4197**, i nevojshëm për të zhbllkuar **telefonin celular**.

HAPI 6: IDENTITETI I SHOFRIT TË AUTOBUSIT

- Kthehuni te **MARKER 1**. **Artikulli i gazetës** ka ndryshuar sërish. Shqyrtojeni artikullin edhe një herë të fundit për ta përfunduar misionin.

KUIZET

KUIZ PËR PROFILE TË RREME NË MEDIA SOCIALE

Cilët janë disa tregues të mundshëm të një profili të rremë në rrjetet sociale?

Përgjigjet e sakta:

- Pak ose aspak shokë;
- Faqe profili e plotësuar pjesërisht, me të dhëna kontradiktore;
- Profil i ri i regjistruar së fundmi.

Përgjigjja e gabuar:

- Nuk përgjigjet menjëherë në mesazhe ose pyetje.

Si duhet të silleni onlajn që të mos përhapni lajme të rreme?

Përgjigjet e sakta:

- Shfrytëzoni burime të tjera për të konfirmuar lajmet që tingëllojnë bombastike ose të njëanshme;
- Përdorni kërkimin nëpërmjet imazhit për të kontrolluar fotografitë e artikujve dhe statistikave.

Përgjigjet e gabuara:

- Shpërndani lajmet sa më shpejt që të jetë e mundur në mënyrë që të gjithë ta marrin vesh menjëherë;

- Besojini pa pikë dyshimi çdo personi dhe çdo burimi.

Cilat janë karakteristikat e një faqeje të besueshme?

Përgjigjet e sakta:

- Autori i artikullit gjendet lehtësisht;
- Faqet dhe burimet me të cilat ndërlidhet kanë standarde të ngjashme cilësie;
- Faqja është përditësuar para pak kohe.

Përgjigjet e gabuara:

- Nuk ka impresum.

Si dallohen dezinformatat hibride?

Përgjigjet e sakta:

- Kombinim i informacionit real dhe të rremë;
- Informacion i saktë i paraqitur ndryshe me anë të një fotografie të manipuluar.

Përgjigjet e gabuara:

- Një lum lajmesh rreth makinave hibride që shpërthejnë, nga viti 2018;
- Makina me motor me djegie të

brendshme, pa sistem hibrid.

Cili mund të jetë motivi pas një lajmi të rremë/dezinformatë?

Përgjigjet e sakta:

- Promovimi i një agjende politike; Gjenerimi i të ardhurave nga reklamat nëpërmjet klikimeve;
- Largimi i vëmendjes së njerëzve nga tema vërtetë të rëndësishme.

Përgjigjet e gabuara:

- Nxjerrja e së vërtetës në pah.

KUIZ PËR MJETET ONLAJN TË DEMASKIMIT

Cilat mundësi keni për të demaskuar lajmet e rreme/dezinformatat?

Përgjigjet e sakta:

- Mund të përdorni „baza të dhënash për lajme të rreme/dezinformatat” për të kontrolluar titujt;
- Mund të përdorni gjithnjë funksionin e raportimit dhe t'i shpjegoni lajmet e rreme/dezinformatat me fakte.

Përgjigjet e gabuara:

- Përderisa jeni të sigurt se përmbajtja është lajm i rremë, mund të nxisni polemikë online;
- Mund të denonconi ose të padisni administratorin e një ueb-faqeje në çdo kohë.

Çfarë bëjnë mjetet si Ghoro dhe Forensically?

Përgjigjet e sakta:

- Kërkojnë dhe shfaqin elementet e shtuara në imazhin që analizojnë;

- Shqyrtojnë imazhet dhe fotografitë për shenja manipulimi (p.sh. me Photoshop).

Përgjigjet e gabuara:

- Japin këshilla për ndriçimin dhe kompozimin e imazhit;
- Këto mjete janë gjithnjë malware dhe nuk funksionojnë.

Cilat mundësi keni për kërkim nëpërmjet imazhit?

Përgjigjet e sakta:

- Google Reverse Image Search;
- TinEye;
- Bing Visual Search etj.

Përgjigjet e gabuara:

- Kërkimi nëpërmjet imazhit është i ndaluar në shumicën e vendeve! Këto mjete nuk duhen përdorur asnjëherë për arsye të mbrojtjes së të dhënave;
- Ky opsion është i disponueshëm për të gjitha llojet e rrjeteve sociale moderne.

Çfarë masash mund të ndërmerrni ndaj lajmeve të rreme/dezinformatave?

Përgjigjet e sakta:

- Kontrolloni një burim alternativ nëse nuk jeni të sigurt;
- Ka mjete falas si JPEGsnoop që kontrollojnë nëse imazhet janë manipuluar.

Përgjigjet e gabuara:

- Për arsye sigurie, është më mirë të mos parashtroni shumë pyetje;
- Të gjitha mediat digjitale relevante ofrojnë verifikim aktiv të fakteve për lajmet e tyre.

Çfarë mund të gjeni me kërkim nëpërmjet imazhit?

Përgjigjet e sakta:

- Imazhi i ngarkuar në përmasa të ndryshme;
- Faqet që përmbajnë atë imazh;
- Imazhe të ngjashme me atë që ngarkuat.

Përgjigjet e gabuara:

- Video me pamje të të gjithë personave në fotografi.

KUIZ PËR MIKROSHËNJESTRIMIN

Refugjati i autobusit rreh pensionistin.

Përgjigjja e saktë:

- I shënjestruar (renditeni majtas)

Shpjegimi:

- titulli është i shënjestruar, sepse i referohet drejtpërdrejt një grupi të caktuar (pensionistëve) si viktimë e refugjatëve.

Kuota e refugjatëve nuk e zgjidh varfërinë e të moshuarve.

Përgjigjja e saktë:

- I shënjestruar (renditeni majtas)

Shpjegimi:

- Titulli pohon se emigrantët e paligjshëm nuk paguajnë taksa për pension. Kjo i referohet frikës publike për kontribute më të pakta në sistemin e pensioneve.

Një smartfon për çdo refugjat!

Përgjigjja e saktë:

- Jo i shënjestruar (renditeni djathtas).

Shpjegimi:

- Ky titull lë të kuptohet se qeveritë shpërdorjnë paratë publike duke u dhënë refugjatëve pajisje elektronike falas. Nuk i drejtohet një grupi të caktuar, por gjithë publikut të gjerë.

Pensioni juaj paguan biletat e tyre!

Përgjigjja e saktë:

- I shënjestruar (renditeni majtas)

Shpjegimi:

- Ky titull lë të kuptohet se paratë e taksapaguesve përdoren për shoferët e

autobusëve që trafikojnë.

HIV, Covid dhe zgjebe me autobus.

Përgjigjja e saktë:

- Jo i shënjestruar (renditeni djathtas).

Shpjegimi:

- Ky titull mbështetet te një frikë më e përgjithshme nga pandemitë dhe sëmundjet e tjera ngjitëse, e drejtuar te publiku i gjerë dhe jo te një grup i caktuar.

KUIZ PËR PRIVATËSINË E TË DHËNAVE

Si mund të aktivizohet ueb-kamera ime nga dikush tjetër?

Përgjigjet e sakta:

- Nëse instaloj pa e ditur softuer keqdashës;
- Duke përfutur qëllimisht nga zbrazëtirat e sigurisë.

Përgjigjet e gabuara:

- Nuk është e mundur, veç nëse e lejon qëllimisht;
- Pse do të donte dikush ta bënte këtë?

Cilat pohime për cilësimet e privatësisë në rrjetet sociale janë të sakta?

Përgjigjet e sakta:

- Mund të vendos nëse imazhet dhe videot e mia shfaqen publikisht;
- Mund të vendos kush mund të komentojë postimet e mia.

Përgjigjet e gabuara:

- Cilësimet e privatësisë janë në mënyrë standarde të vëna në MAKSIMUM;
- Asgjë nuk do të ruhet në internet nëse unë nuk dua.

Si mund ta bëni më të sigurt fjalëkalimin tuaj?

Përgjigjet e sakta:

- Përdorni fjalëkalime më të gjata (min. 10 karaktere);
- Shmangni kombinime të shkurtra, përsëritje ose fjalë të vetme;
- Mos përdorni një fjalëkalim të vetëm për të gjitha llogaritë.

Përgjigjet e gabuara:

- Përdorni një detaj personal, si datëlindjen, si fjalëkalim;

Cilat janë përparësitë e menaxherit të fjalëkalimeve?

Përgjigjet e sakta:

- Menaxheri i fjalëkalimeve lehtëson përdorimin e fjalëkalimeve të sigurta;
- Menaxheri i fjalëkalimeve i ruan fjalëkalimet të enkriptuara;
- Mund të përdorni shumë fjalëkalime të ndryshme.

Përgjigjet e gabuara:

- Menaxheri i fjalëkalimeve kujdeset për të gjitha pyetjet e sigurisë.

KUIZ PËR FISHING

Nuk janë mashtrim:

office@italy-bustours.com
newsletter@shopping.com

Mashtrim:

fake@shopping.com
Prince@nigeria.co.uk
urboss@bullsmail.com

TERMA NGA UNIVERSI I ESCAPE FAKE

Devijim kronomatik

Krijuar duke bashkuar „chronomatic” (që lidhet me kohën) dhe „aberracion kromatik”, një shtrembërim ngjyrash që ndodh kur lentja nuk arrin t'i fokusojë të gjitha ngjyrat në të njëjtën pikë. Në Escape Fake, devijimet kronomatike shfaqen si „defekte” mbi imazhe dhe tregojnë se veprimet e lojtarëve ose ngjarje të tjera kanë ndryshuar vijën kohore dhe rezultatet e ardhshme.

FJALORTH

Kërkim nëpërmjet imazhit

Një teknikë kërkimi që mbështetet te përmbajtja e imazhit dhe në të cilën sistemit i jepet një imazh mostër mbi të cilin ai pastaj e bazon kërkimin.

Mikroshënjestrim

Mikroshënjestrimi është përdorimi i të dhënave onlajn për t'i përshtatur mesazhet reklamuese ndaj individëve, në bazë të identifikimit të dobësive personale të marrësve.

Efekti i fluturës

Vjen nga fizika dhe nga teoria e kaosit dhe tregon se një ndryshim i vogël në një gjendje të sistemit mund të sjellë dallime të mëdha në një gjendje të mëvonshme.

Mashtrim (scam)

Në Misionin 2, termin „mashtrim” e përdorim për përpjekjet e kriminelëve kibernetikë që paraqiten si institucione legjitime për të marrë të dhëna të ndjeshme nga persona të caktuar.

Devijim kohor

Term i zakonshëm në fantashkencë; tregon ndryshime të mëdha të vijës kohore ekzistuese.

Pika e kthesës

Pika në të cilën një varg ndryshimesh ose ngjarjesh të vogla bëhet mjaft e rëndësishme sa të shkaktojë një ndryshim më të madh e më domethënës.

ANALIZA E LOJËS

Për të ngulitur njohuritë dhe konceptet e trajtuara në lojë, ju këshillojmë të zhvilloni një seancë analize me nxënësit, për të përmbledhur hapat që ndërmorën për të zgjidhur enigmat. Për t'i bërë nxënësit të vetëdijshëm për procesin e tyre, mund të përdorni **Fletën e enigmave** për Misionin 2, e cila shkarkohet si pjesë e materialeve të paketës. Pyetjet më poshtë ju propozohen edhe në **Prezantimin e punëtorisë**.

Filloni analizën me 3 pyetjet e Fletës së enigmave:

- Cilat 3 të dhëna për pafajësinë e shoferit keni mbledhur në tabelë?
- Cilën metodë teknike përdorët për të gjurmuar dhe për të gjetur burimin origjinal të imazhit?
- Si arritët ta ndalni shpërndarjen e fotografisë?

Për më tepër, mund t'u kërkonti nxënësve të përmbledhin saktësisht çfarë bënë për të zgjidhur enigmat.

Mund t'u kërkonti nxënësve edhe të listojnë temat (që lidhen me

edukimin mediatik) që mbajnë mend se u trajtuan në lojë. Mund të zhvilloni një seancë ideimi në tabelë, duke shënuar gjithçka që nxënësit mbajnë mend. Tema dhe motive që mund të dalin pas luajtjes së Misionit 2: karakteristikat e profileve të rreme në media sociale, metoda për demaskimin e historive të pavërteta, mikroshënjestrimi, privatësia e të dhënave, fishingu...

Në varësi të objektivave tuaja dhe të kohës në dispozicion, mund t'i kaloni të gjitha temat e listuara, ose mund të zgjidhni disa prej tyre për t'u përqendruar në pjesën e reflektimit.

Ose mund t'i ftoni nxënësit të kryejnë një ose më shumë nga aktivitetet e listuara në faqet në vijim, në shtëpi ose në klasë. Pastaj mund të ktheheni te reflektimi dhe përgjithësimi në orën tjetër.

REFLEKTIMI

Në këtë pjesë propozojmë pika të mëtejshme diskutimi me nxënësit, bazuar në përvojën dhe në konceptet e shpjguara në lojë. Propozojmë që, duke nisur nga loja, të lehtësoni një diskutim të hapur. Nxënësve mund t'u jepni edhe më shumë njohuri teorike e praktike lidhur me disa nga këto koncepte:

- **Kërkim nëpërmjet imazhit**

Çfarë është kërkimi nëpërmjet imazhit?

Ftoni nxënësit të shfletojnë faqen tineye.com dhe të bëjnë disa kërkime nëpërmjet imazhit

- **Besueshmëria e burimit**

Cilat janë karakteristikat e një faqeje të besueshme?

Kërkojuni nxënësve të japin shembuj faqesh që i konsiderojnë të besueshme

- **Privatësia e të dhënave**

Çfarë është privatësia onlajn?

Cilat janë karakteristikat e fjalëkalimeve të sigurta?

A keni përdorur ndonjëherë një menaxher fjalëkalimesh?

Kërkojuni nxënësve të shpikin fjalëkalime të sigurta, të papërshtueshme nga hakerët.

- **Strategji për përhapjen e keqinformimit dhe të dezinformimit: fokus te mikroshënjestrimi**

Çfarë është mikroshënjestrimi?

Pyetini nxënësit cilat tema në lajme mund t'u rezonojnë më shumë dhe prandaj mund të përdoren për t'i shënjestruar.

- **Fishingu**

Çfarë është fishingu?

Ftoni nxënësit të kërkojnë onlajn shembuj fishingu, t'ia paraqesin klasës dhe t'i analizojnë karakteristikat e tyre bashkë me shokët.

Në fund, mund të propozohet që nxënësit të hartojnë bashkë një listë praktikash të mira që i ndihmojnë të mbrohen nga keqinformimi.

AKTIVITETET

AKTIVITETI 1: DALLO DEZINFORMATËN

PËRSHKRIM I SHKURTËR

Ndonjëherë nuk është e lehtë të njihet dezinformimi. Edhe pse shumë histori janë sensacionaliste, të tjera janë të besueshme dhe e ndotin ekosistemin e informacionit në mënyrë më të hollë. Për më tepër, realiteti na paraqet edhe situata ose ngjarje bizare. Prandaj nuk mjafton të mbështetemi te kriteri i besueshmërisë

WORKING SHEET

SPOT THE FAKE

FILL OUT THE LIST WITH 10 NEWS

True news					False news				
1					6				
2					7				
3					8				
4					9				
5					10				

NEWS FROM THE OPPOSITE TEAM

Which are true? Which are false?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
True	False	True	False	True	False	True	False	True	False

për të vendosur nëse një lajm është i vërtetë apo i rremë. Duhet të kthehemi te burimet, t'i analizojmë dhe t'u vlerësojmë besueshmërinë. Nëpërmjet këtij aktiviteti, nxënësit hulumtojnë karakteristikat e historive të rreme bindëse dhe testojnë aftësinë e tyre për t'i dalluar.

QËLLIMI

- Zhvillimi i mendimit kritik.
- Aftësia për të lundruar dhe përzgjedhur informacion onlajn
- Aftësia për të vlerësuar besueshmërinë e një burimi dhe të një lajmi

GRUPI I QËLLIMIT:

Nxënës të shkollës së mesme

KOHËZGJATJA:

60 minuta

MATERIALE, SOFTUER DHE PAJISJE:

lidhje interneti, telefon i mençur, stilolaps dhe letër

UDHËZIMET

Hapi 1: Hyrje në temë: dallimet midis keqinformimit, dezinformimit dhe keqpërdorimit të informacionit (15 min)

- Keqinformimi është përhapja e paqëllimshme e lajmeve të rreme,
- Dezinformimi është përhapja e qëllimshme e lajmeve të rreme për të shkaktuar dëm
- Keqpërdorimi i informacionit është përhapja e lajmeve të vërteta me qëllim që t'i bëhet dëm dikujt.

Pas këtij shpjegimi, ndajini nxënësit në dy ekipe që do të garojnë dhe ftojeni secilin ekip të paraqesë 10 lajme:

- 5 lajme, të gjetura në internet, janë të vërteta;
- 5 lajme, të gjetura në internet ose të shpikura, janë të rreme.

Hapi 2: Punë në grupe dhe diskutim (30 min)

Të dy ekipet punojnë në mënyrë të pavarur për të hartuar listën me 10 lajme, duke shënuar në [Fletën e punës](#).

Për secilin ekip caktohet një zëdhënës që ia lexon 10 lajmet ekipit kundërshtar.

Ekipi kundërshtar duhet të hamendësojë brenda pak sekondash cili është i vërtetë dhe cili i rremë, pa bërë kërkime onlajn, dhe e plotëson Fletën e punës në përputhje me këtë.

Gjatë diskutimit, pyetini nxënësit „Cilët janë elementet te të cilët u përqendruat për të kuptuar nëse një lajm është i vërtetë apo jo?“, pastaj drejtojeni diskutimin sipas elementeve që do të theksojnë nxënësit.

Këtë aktivitet mund t'ua propozoni nxënësve si për Misionin 1, ashtu edhe për Misionin 2.

Lajme të vërteta

1

2

3

4

5

Lajme të rreme

6

7

8

9

10

Cilat janë të vërteta? Cilat janë të rreme?

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Saktë

Fals

Saktë

Fals

Saktë

Fals

Saktë

Fals

Saktë

Fals

Saktë

Fals

Saktë

Fals

Saktë

Fals

Saktë

Fals

Saktë

Fals

AKTIVITETI 2: KJO FOTOGRAFI NUK ËSHTË PROVË

PËRSHKRIM I SHKURTËR

Manipulimi i imazheve ekziston që nga fillimet e fotografisë. Fillimisht bëhej me teknika analoge e më vonë me mjete digjitale të përsosura si inteligjenca artificiale. Përdoret shpesh për t'i paraqitur faktet në një dritë tjetër, me qëllim ndikimin dhe orientimin e opinionit publik ose sulmin dhe diskreditimin e personave të caktuar. Manipulimi i përmbajtjes pamore mbështetet

WORKING SHEET				
THIS PHOTO IS NOT A PROOF				
	IMAGE 1	IMAGE 2	IMAGE 3	IMAGE 4
Date of the article you chose				
First date of publication				
Other notes Where was the image published first? Which was the context? Is it out of context news?				

te ideja se imazhet janë provë e vërtetësisë së një fakti. Përmes këtij aktiviteti, i cili përdor kërkimin nëpërmjet imazhit për të zbuluar manipulimin e fotografive, nxënësit stërvitin syrin dhe përvetësojnë idenë se ajo që shohim në një imazh në shikim të parë mund të jetë mashtruese.

QËLLIMI

- Zhvillimi i mendimit kritik
- Të mësuarit se si bëhet një kërkim nëpërmjet imazhit

GRUPI I QËLLIMIT:

Nxënës të shkollës së mesme të ulët dhe të lartë.

KOHËZGJATJA:

30 minuta

MATERIALE, SOFTUER DHE PAJISJE:

tabelë interaktive; telefon i mençur, tablet ose laptop (të paktën 1 për grup)

UDHËZIMET

Hapi 1: Hyrje në temë: teknikat e manipulimit (10 min)

- **Rikontekstualizimi:** përdorimi i materialeve ekzistuese (imazhe, video dhe audio) duke i nxjerrë nga konteksti origjinal në të cilin u prodhuan, për t'i riparqitur në mënyrë mashtruese në një kontekst të ri. Materiale të tilla shpesh paraqiten si burime gazetareske.
- **Futja në kornizë:** përzgjedhja e disa aspekteve të realitetit të perceptuar për t'i bërë më të spikatura, në mënyrë që të promovohet një interpretim i caktuar, një vlerësim moral ose një sugjerim se si të trajtohet çështja e paraqitur. Për shembull, efekti i kornizës konsiston në përzgjedhjen e një pjese të imazhit, duke e nxjerrë nga konteksti, për të promovuar një interpretim mashtrues.
- **Fotoshopimi (redaktimi i fotografive dhe i videove):** ndryshimi i imazheve dhe i materialeve audiovizuale me softuer redaktimi, për t'ua ndryshuar plotësisht mesazhin ose për të krijuar kuptime të reja.
- **Imazhet artificiale:** prodhimi i imazheve nëpërmjet IA-së. Për shembull, programi Midjourney, i hapur për publikun e gjerë dhe falas, mundëson krijimin e imazheve të papara duke shkruar një varg të thjeshtë teksti. Kjo mundësi u shfrytëzua menjëherë për të krijuar fotografi realiste të personave publikë në veprime që nuk i kishin kryer kurrë.

Hapi 2: Kërkim nëpërmjet imazhit (20 min)

Shpjegoni si funksionon kërkimi nëpërmjet imazhit, duke prezantuar [Google Image Search](#) ose [Tineye](#). Pastaj kërkojuni nxënësve të kërkojnë 4 imazhe në gazeta onlajn dhe me këto mjete të gjejnë burimet e tyre. Ata duhet të shënojnë çfarë gjejnë në [Fletën e punës](#).

Gjatë diskutimit, pyetini nxënësit „Cilët janë elementet te të cilët u përqendruat për të kuptuar nëse imazhi ishte i vërtetë apo jo?“, pastaj drejtojeni diskutimin sipas elementeve që do të theksojnë nxënësit.

Këtë aktivitet mund t'ua propozoni nxënësve për Misionin 2, Misionin 3 dhe Misionin 1.

KJO FOTOGRAFI NUK ËSHTË PROVË

	IMAZHI 1	IMAZHI 2	IMAZHI 3	IMAZHI 4
Data e artikullit që zgjodhët				
Data e parë e publikimit				
Shënime të tjera Ku u publikua imazhi për herë të parë? Cili ishte konteksti? A është lajm i nxjerrë nga konteksti?				

AKTIVITETI 3: PSE MANIPULOHEN FOTOGRAFITË?

PËRSHKRIM I SHKURTËR

Manipulimi i imazheve ekziston që nga fillimet e fotografisë. Fillimisht bëhej me teknika analoge e më vonë me mjete digjitale të përsosura si inteligjenca artificiale. Përdoret shpesh për t'i paraqitur faktet në një dritë tjetër, me qëllim ndikimin dhe orientimin e opinionit publik ose sulmin dhe diskreditimin e

WORKING SHEET

WHY MANIPULATE PHOTOS?

		What does the 1st image represent?
		How was the 2nd image manipulated?
		Why was it manipulated?
		What does the 1st image represent?
		How was the 2nd image manipulated?
		Why was it manipulated?
		What does the 1st image represent?
		How was the 2nd image manipulated?
		Why was it manipulated?

personave të caktuar. Manipulimi i përmbajtjes pamore mbështetet tek ideja se imazhet janë provë e vërtetësisë së një fakti. Përmes këtij aktiviteti, i cili përdor kërkimin nëpërmjet imazhit për të zbuluar manipulimin e fotografive, nxënësit reflektojnë mbi arsyet pse manipulohen imazhet.

QËLLIMI

- Zhvillimi i mendimit kritik
- Nxitja e hulumtimit dhe e reflektimit mbi motivet pas manipulimit të imazheve

GRUPI I QËLLIMIT:

Nxënës të shkollës së mesme të ulët dhe të lartë.

KOHËZGJATJA:

15 minuta

MATERIALE, SOFTUER DHE PAJISJE:

lidhje interneti, telefon i mençur, stilolaps dhe letër

UDHËZIMET

Ndajeni klasën në grupe dhe jepini secilit grup një [Fletë pune](#).

Imazhi majtas është i vërtetë, ndërsa ai djathtas është manipuluar.

Anëtarët e grupit diskutojnë çfarë paraqet imazhi i vërtetë, si dhe pse u manipulua: të gjitha përgjigjet i shënojnë në Fletën e punës.

Aktivistja Ema Gonzalez



Puroja e Uinston Çërçillit



Fëmija meksikan në kafaz



Këtë aktivitet mund t'ua propozoni nxënësve si për Misionin 2, ashtu edhe për Misionin 1.

PSE MANIPULOHEN FOTOGRAFITË?



Çfarë paraqet imazhi i parë?

Si është manipuluar imazhi i dytë?

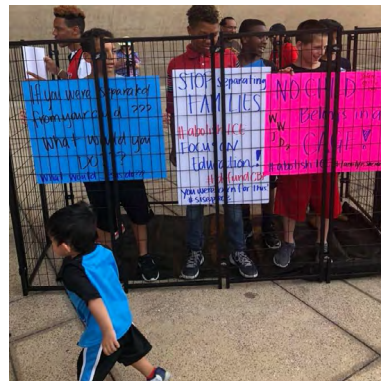
Pse është manipuluar?



Çfarë paraqet imazhi i parë?

Si është manipuluar imazhi i dytë?

Pse është manipuluar?



Çfarë paraqet imazhi i parë?

Si është manipuluar imazhi i dytë?

Pse është manipuluar?



escape
fake

Escape Fake është zhvilluar nga Polycular GmbH, Salzgasse 2, 5400 Hallein, Austri.
Më shumë informacion dhe kontakt në faqen tonë të internetit: escapefake.org