



escape fake

СЕТ МАТЕРИЈАЛИ ЗА НАСТАВНИЦИТЕ

МЕДИУМСКА ПИСМЕНОСТ
ПРЕКУ AR-ИГРАТА „ЕСКЕЈП ФЕЈК“

ШТО СОДРЖИ ОВОЈ СЕТ МАТЕРИЈАЛИ

Сетот материјали за наставниците „Ескејп фејк“ им е посветен на сите професионалци што сакаат да ги обучат учениците на возраст од 12 до 18 години за **медиумска писменост** преку **активен пристап и партиципација**.

Првиот дел од сетот материјали ја истакнува важноста на медиумската писменост за спротивставување на дезинформациите и објаснува како учениците можат да развијат вештини за медиумска писменост преку учење базирано на игри. Поконкретно, во него ви ја претставуваме играта со аугментативна реалност „Ескејп фејк“, нејзината приказна, за кого е наменета и целите на учењето, а објаснуваме и како може да се примени во циклусот на искусствено учење на Колб.

Вториот дел содржи општи упатства како да ја користите играта „Ескејп фејк“ со учениците и како да ја вклопите во различни формати на часови или работилници.

Следните делови подетално се посветени на две мисии од играта: **Мисија 1 - Музеј на**

дезинформации и Мисија 2 - Ситуација во автобусот.

За секоја мисија ќе најдете опис, детални упатства за играта и различни насоки како да ја водите завршената дискусија и освртот со учениците по искуството со играње. Завршената дискусија може да се поддржи и со работните листови со загатки и сетовите слајдови за работилницата, спремни за користење, кои се дадени во прилог на овој сет материјали.

Освен тоа, ќе најдете предлози за дополнителни активности во училницата, вклучувајќи и работни листови за учениците што може да се испечатат: активностите се распоредени според главната тема, времетраењето и возраста на учениците.

Сетот материјали е развиен од **La Fabbrica / scuola.net (Италија)** и **Polycular (Австрија)** во соработка со **Expert Forum (Романија)** и **Pro Progressione (Унгарија)**, во рамките на европскиот проект **Escape Fake 2.0**, кофинансиран од програмата **„Креативна Европа“** на Европската Унија и од **EMIF - Европскиот фонд за медиуми и информации** на Фондацијата Гулбенкијан.

СОДРЖИНА

Што содржи овој сет материјали	3
Општ вовед	4
Дезинформации и учење базирано на игри	5
Што значи „Ескејп фејк“	6
Приказна	6
За кого е наменета	7
Цели на учењето	8
Примена на „Ескејп фејк“ во искуственото учење	9
Примена на циклусот на искуствено учење во „Ескејп фејк“	10
Како да ја користите „Ескејп фејк“ во училищата	11
Како да ја започнете играта	12
Упатство за играње	13
Планови за часови, активности и формати на работилници	14
Мисија 1: Музеј на дезинформации	16
Опис	17
Правила на играње	18
Водич низ играта	18
Маркери 1-2-3	19
Решение на квизот	22
Поими од универзумот на „Ескејп фејк“	23
Завршна дискусија	24
Осврт	25
Маркери 1-2-3	25
Активности	28
Активност 1: Измама или сатира?	28
Активност 2: Манипулација со сопствена фо-	

тографија	31
Активност 3: Дали можете да ги препознаете дипфејк содржините?	34
Мисија 2: Ситуација во автобусот	35
Опис	36
Правила на играње	37
Водич низ играта	37
Маркери 1-2-3-4-5	38
Квизови	30
Поими од универзумот на „Ескејп фејк“	44
Поимник	44
Завршна дискусија	45
Осврт	46
Активности	47
Активност 1	47
Активност 2	50
Активност 3	53



ОПШТ ВОВЕД

ESCAPE FAKE

ДЕЗИНФОРМАЦИИ И УЧЕЊЕ БАЗИРАНО НА ИГРИ

ДЕЗИНФОРМАЦИИ И УЧЕЊЕ БАЗИРАНО НА ИГРИ

Европската заедница ја препознава како клучна способноста за критичка анализа, споредба и оценување на веродостојноста и точноста на изворите на податоци, информациите и дигиталните содржини. Тоа се основни вештини, не само за поттикнување на доживотното учење, туку и за спротивставување на појавата на погрешните информации и дезинформациите во сите нивни форми.

Повеќе од половина од денешните млади се сметаат за гејмери и се опишуваат како прва „генерација на вкрстени реалности“, која ќе ги користи аугментативната и виртуелната реалност во секојдневниот живот. Изградена врз принципите на искусственото учење и на дигиталното учење базирано на игри, играта со аугментативна реалност „Ескејп фејк“ ги развива вештините за медиумска писменост кај младите преку мотивација и активно вклучување.

КУС ПРЕГЛЕД

Наслов на играта:

„Ескејп фејк“

Целна група:

12–18 години

Контекст на употреба:

училишни и неформални средини за учење

Уреди и алатки:

печатени маркери, таблет и паметен телефон (Android и iOS)

Времетраење на играта:

Мисија 1: 30 мин., Мисија 2: 60 мин.; Мисија 3: 60 мин.

Очекувани компетенции: Способност и компетенции да анализира, споредува и критички да ја оценува веродостојноста и точноста на изворите на податоци, на информациите и на дигиталните содржини.

ШТО ЗНАЧИ „ЕСКЕЈП ФЕЈК“

„Ескејп фејк“ е бесплатна игра со проширена или аугментативна реалност (AR), која ги води играчите низ дигитални соби за бегство, каде што решаваат загатки, одговараат на квизови и комбинираат 3D предмети за да ја откријат вистината и да „избегаат од лагата“.

ПРИКАЗНА

Во не толку далечна иднина, човештвото живее во свет на „поствистина“. Ширењето на дезинформациите и напредокот на дипфејк создадоа скршена, дистописка реалност во која граѓаните не можат да ја разликуваат вистината од лагата.

Играчите ги води Хана, хакерка од иднината, која работи на исправање на клучните историски факти за да го запре ширењето на погрешните информации и на дезинформациите. Хана ги препознава пресвртните точки, но ѝ е потребна помош од играчите за да ја разоткрие вистината. Овие критични моменти во минатото се претставени како соби за бегство, во кои играчите можат да ги спојат трагите и така да го променат текот на историјата.



ШТО Е АУГМЕНТАТИВНА РЕАЛНОСТ

Кога корисникот може да се вживее во виртуелни искуства со помош на некоја технологија, станува збор за имерзивно искуство. Имерзивните технологии можат да ја прикажат реалноста целосно **виртуелно** (VR) или да ја збогатат со одбрани виртуелни информации, при што второто се нарекува **аугментативна реалност** (AR).

Аугментативната реалност го проширува реалниот свет така што врз него поставува виртуелни информации (слики, текст и анимации). Примери за тоа се филтрите на Instagram, со кои корисникот одеднаш носи друг кармин, или можноста виртуелно да „поставите“ мебел во станот пред да го купите. „Ескејп фејк“ користи **аугментативна реалност со маркери**, која функционира слично како скенирање QR-код со телефон или таблет.



ЗА КОГО Е НАМЕНЕТА

„Ескејп фејк“ е создадена за да ја поттикне медиумската писменост кај учениците на возраст од 12 до 18 години. Препорачуваме да ги поделите учениците во парови што ќе делат еден уред: тимската работа при решавањето на загатките го прави заедничкото искуство уште позабавно и попријатно.

Сепак, играта може да се користи и за семејни активности, со студенти, но и во неформални образовни средини. Брзината со која учениците ќе ја решат мисијата зависи од нивната возраст, но и од нивното ниво на дигитална и медиумска писменост.

ЗАШТИТА НА ПРИВАТНОСТА:

Какви податоци собира „Ескејп фејк“?

Апликацијата „Ескејп фејк“ собира анонимна општа статистика за користењето, како бројот на преземања или просечното време потребно за завршување одделни мисии. Овие податоци се користат исклучиво за подобрување на апликацијата, се обработуваат во согласност со Законот за заштита на личните податоци (ЗЗЛП) и никогаш не се споделуваат со трети страни.



ЦЕЛИ НА УЧЕЊЕТО

Играта има за цел да ги подобри знаењата и вештините на учениците за критичко справување со информациите во дигиталната сфера. Во секоја мисија се обработуваат специфични теми, а учениците се водат низ вежби за критичко размислување, кои им овозможуваат да го применат своето знаење решавајќи сложени загатки.

Покрај тоа, **преку дополнителни активности**, наставниците можат да постигнат специфични цели на учењето, меѓу кои негување на интелектуалната самостојност и водење дискусии за проценка на различните гледишта за стекнувањето знаење.

НИВОА

Музеј на дезинформации (Мисија 1)

Играчите го посетуваат „Музејот на дезинформации“, сместен во дистописка иднина, и се запознаваат со различни историски фалсификати.

- Примери за историски фалсификати од различни географски простори и со различни цели („кликбејт“ наспроти политички): САД, СССР, Италија
- Стари методи за манипулација со слики (познати и како „чипфејк“)
- Современи методи за манипулација и верификација на слики („дипфејк“)

Покрај тоа, Мисија 1 е пократка мисија и добар начин за вовед во играта „Ескејп фејк“.

Ситуација во автобусот (Мисија 2)

Истражете ја приказната за возач на автобус за кого беше објавено дека превезува бегалци.

- Препознавање погрешни информации и дезинформации: лажни профили на социјалните мрежи, обратно пребарување слики, веродостојност на изворот, бази за проверка на факти, функции за пријавување
- Однесување на интернет (општо): однос кон однесувањето во дигиталниот простор, мотиви за ширење дезинформации, проверка на алтернативни извори
- Однесување на интернет (приватност): поставки за приватност, користење веб-камера, безбедност на лозинките, менаџери за лозинки
- Стратегии за ширење дезинформации:

микротаргетирање

- Манипулација со слики: алатки за обратно пребарување слики, хибридни дезинформации, дигитална форензика на фотографии
- Фишинг: препознавање обиди за фишинг
- Меки вештини: критичко размислување, решавање сложени загатки, тимска работа.

ПРИМЕНА НА „ЕСКЕЈП ФЕЈК“ ВО ИСКУСТВЕНОТО УЧЕЊЕ

Улогата на **искуството** во градењето знаење е клучна за образовните методи што се засноваат на **активно вклучување** на ученикот. Искуственото учење се одвива низ **кружен процес** во кој непосредното искуство, рефлексивната, концептуализацијата и активната примена циклично се менуваат, при што се земаат предвид не само когнитивните, туку и емоционалните, социјалните и психолошките аспекти на вклучените.

Според таканаречениот **модел на Колб**, искуственото учење се опишува преку четири фази:



ПРИМЕНА НА ЦИКЛУСОТ НА ИСКУСТВЕНО УЧЕЊЕ ВО „ЕСКЕЈП ФЕЈК“

Ако ги проследиме фазите на циклусот на искуствено учење формализиран на овој начин, во „Ескејп фејк“ можеме да видиме соодветна алатка за училницата, која поттикнува активно и заедничко градење вештини корисни за справување со погрешните информации на интернет. Процесот може да се оствари во следниве фази:

Фаза на конкретно искуство: учениците ја играат играта, поттикнати од нејзината привлечна и мотивирачка динамика. Тие наидуваат на пречки и ситуации што би можеле да ги доживеат и во реалниот живот (на пр. поставување на опциите за приватност на социјалните мрежи). Искуството од играта се споделува со класот, меѓу другото и со уредување единствен простор во кој се поставени маркерите што ја овозможуваат аугментативната реалност.

Фаза на активно експериментирање:

Учениците го применуваат стекнатото знаење во нови ситуации за да ги проверат своите хипотези. Тоа се постигнува преку активности дополнителни на играта, кои ги предлагаат наставниците и кои им даваат на учениците потврда и зајакнување на знаењето што го изградиле.

Фаза на рефлексивно набљудување: Откако ќе го доживеат искуството, учениците заеднички размислуваат за приказната што штотуку ја доживеале во виртуелната димензија, за пречките што се појавиле во животот на ликовите и за стратегиите и алатките со кои тие биле надминати.

Фаза на апстрактна концептуализација:

Учениците се обидуваат да извлечат значење од искуството што штотуку го имале, користејќи критичко размислување и интелектуална обработка. Конкретно, тие се обидуваат да добијат насоки како треба да се однесуваат за да бидат свесни корисници на инфосферата и на социјалните мрежи.



КАКО ДА ЈА КОРИСТИТЕ
ESCAPE FAKE
ВО УЧИЛНИЦАТА

КАКО ДА ЈА ЗАПОЧНЕТЕ ИГРАТА

За да ја започнете играта, следете ги следниве чекори:

1. Преземете ја апликацијата:

Играта е компатибилна и со паметни телефони и со таблети. Апликацијата е бесплатна, без реклами и без купувања во апликацијата. Откако ќе се преземе, играта не бара Wi-Fi или мобилен интернет, па



[App Store](#)



[Play Store](#)

може да се игра и без врска со мрежата.

2. Испечатете ги маркерите со слики и поставете ги според упатствата

Маркерите може да се преземат од [веб-страницата на „Ескејп фејк“](#) и треба да се испечатат на хартија со A4 формат. За секое ниво на играта постои посебен сет маркери: Мисија 1 и Мисија 2. Во Мисија 2 еден маркер треба да се постави хоризонтално на масата. Тоа е означено со иконата во долниот десен агол на сликите. Сите други маркери, вклучително и оние за Мисија 1, треба да се постават на сид. Препорачуваме да ги поставите на околу 1 метар од подот, за полесно да комуницирате со играта. Доколку предметите изгледа-

ат премногу мали, приближете се до маркерот, задржувајќи растојание од околу 50 cm.

3. Дозволете пристап до камерата

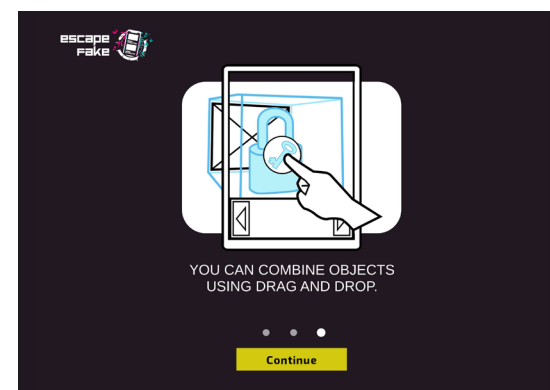
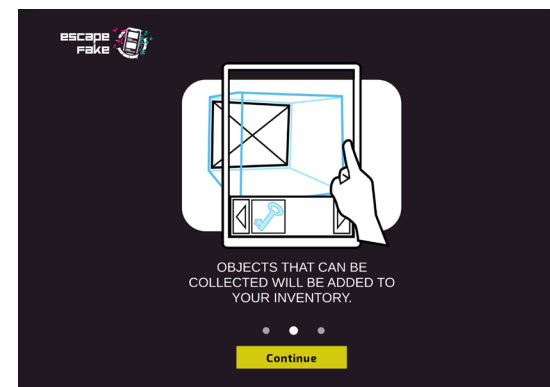
Апликацијата бара пристап до камерата за да може да ги препознае маркерите и да ги прикаже 3D објектите. Со вклучувањето на камерата не се собираат никакви информации за корисниците.

УПАТСТВО ЗА ИГРАЊЕ

Постојат неколку дејства што играчите можат да ги преземат во играта:

- Скенирајте ги маркерите насочувајќи ја камерата кон нив. Предметите што се појавуваат на екранот може да се разгледуваат од различни агли, бидејќи се во 3D;
- Комуницирајте со Хана преку разговор;
- Ракувајте со 3D елементите: земете ги, разгледајте ги и комбинирајте ги влечејќи ги едни врз други. Земените предмети се појавуваат во инвентарот на дното на екранот и подоцна може да се повлечат врз други предмети за да се комбинираат.
- Одговарајте на квизови, за да се провери стекнатото знаење за борба против погрешните информации.

Можете да го погледнете и [видеоупатството](#) за да видите како се комуницира со играта.



ПЛАНОВИ ЗА ЧАСОВИ, АКТИВНОСТИ И ФОРМАТИ НА РАБОТИЛНИЦИ

Активностите на часот може да се организираат на различни начини, во зависност од расположливото време. Подолу се дадени неколку примери:

ФОРМАТ НА РАБОТИЛНИЦА 1 60 ИЛИ 90 МИНУТИ

- 10 мин. вовед
- 30 мин. играње - **Мисија 1**
- 20 мин. завршна дискусија

ФОРМАТ НА РАБОТИЛНИЦА 2 90 МИНУТИ

- 10 мин. вовед
- 30 мин. играње - **Мисија 1**
- 20 мин. завршна дискусија
- 30 мин. дополнителна активност или 15 мин. осврт
+ 15 мин. дополнителни активности

ФОРМАТ НА РАБОТИЛНИЦА 3 120 МИНУТИ

- 10 мин. вовед
- 60 мин. играње - **Мисија 2**
- 20 мин. завршна дискусија
- 15 мин. осврт
- 15 мин. дополнителни активности

ФОРМАТ НА РАБОТИЛНИЦА 4 150 МИНУТИ

- 10 мин. вовед
- 60 мин. играње - **Мисија 2**
- 15 мин. пауза
- 20 мин. завршна дискусија
- 15 мин. осврт
- 30 мин. дополнителни активности

ФОРМАТ НА РАБОТИЛНИЦА 5 180 МИНУТИ

- 10 мин. вовед
- 60 мин. играње - **Мисија 2**
- 15 мин. пауза
- 20 мин. завршна дискусија
- 15 мин. осврт
- 60 мин. дополнителни активности

КАКО ДА ЈА КОРИСТИТЕ „ЕСКЕЈП ФЕЈК“ ВО УЧИЛНИЦАТА

Ви нудиме неколку идеи за дополнителни активности: тие се детално објаснети во следните делови и се сумирани во табелата подолу. Активностите можете да ги изберете според времетраењето, темата, возраста на учениците и според тоа на кое искуство од играта се надоврзуваат.

Активност	Времетраење	Тема	Соодветна за ...	Возраст
Измама или сатира?	60 мин.	Разлика меѓу измамите и сатирата	Мисија 1	15-18
Манипулација со сопствена фотографија	30 мин.	Чипфејк	Мисија 1, Мисија 2	12-18
ВИ. Дали можете да ги препознаете дипфејк содржините?	15 мин.	Дипфејк	Мисија 1	12-18
Препознај ја дезинформацијата	60 мин.	Чипфејк	Мисија 1, Мисија 2	15-18
Оваа фотографија не е доказ	30 мин.	Дипфејк	Мисија 1, Мисија 2	12-18
Со која цел се манипулираат фотографиите?	15 мин.	Манипулација со слики	Мисија 1, Мисија 2	12-18

МИСИЈА 1

МУЗЕЈ НА ДЕЗИНФОРМАЦИИ

ОПИС

Времетраење на играта: 30 мин.

Опис: играчите се наоѓаат во Музеј од иднината. По распадот на Европската Унија поради корупциски скандали, Министерството за вистина ДОО. финансира Музеј во кој ја прикажува сопствената верзија на историјата. Музејските експонати се претставени како вистинити, но играчите мора да му се спротивстават на својот музејски водич за да ја откријат вистината зад низата историски фалсификати.

Тек на играта: Во „Музејот на дезинформации“ има три маркери кои можат да се скенираат по кој било редослед. Секој маркер отклучува посебна, независна приказна:

Маркер 1: Големата месечева измама (The Great Moon Hoax) се однесува на приказна објавена од американскиот весник „The Sun“ во 1835 година. Во шест написи,

весникот го објавува наводното откритие за живот и цивилизација на Месечината, злоупотребувајќи го името на угледниот астроном сер Џон Хершел. Целта на оваа сензационалистичка приказна била зголемување на тиражот и исмевање на тогашните екстремни астрономски теории објавувани во тој период.

Маркер 2: „Автентикон“ (систем на автентикација). Маркерот е составен од три лажни слики од 1900-тите, од СССР, Италија и САД. Експонатот горе е дигитално манипулирана фотографија на Сталин и Николај Лежов, службеник на тајната полиција што ги надгледувал сталиновите чистки. Откако Лежов паднал во немилост кај Сталин, сликата била изменета и тој бил целосно отстранат од фотографијата на која чекори со Сталин. И фотографијата лево била дигитално манипулирана за да го прикаже американ-

скиот сенатор Тајдингс заедно со водачите на Комунистичката партија, иако на оригиналната слика тој всушност слушал радио. И на крај, на десната слика е прикажан Мусолини на коњ. Сликата била дигитално манипулирана и со промената е отстранет слугата што ги држел уздите на коњот, за водачот да изгледа поимпозантно.

Маркер 3: Eliza обработува „фалсификат од иднината“ од денешна перспектива, прикажувајќи ја приказната за #Eliza во 2030 година, инфлуенсерка која ненамерно придонесува за распадот на Европската Унија. Маркерот е најава за приказната во Мисија 3, „Проблеми со еЛиза“ (Trouble with eLiza).

Теми:

- Примери за историски фалсификати од различни географски простори
- Дигитални измами, медиумска сатира и дезинформации
- Манипулација со визуелни материјали и слики („чипфејк“)
- Современи методи за манипулација и верификација на слики („дипфејк“)



ПРАВИЛА НА ИГРАЊЕ

Играњето на Музејот на дезинформации се состои во независно решавање на секој маркер. По завршувањето на секој маркер следува квиз со 3 прашања, замислени како резиме за учениците. Во продолжение, детално се опишани чекорите за решавање на маркерите и е дадено решението на квизот.

Дејството на Мисија 1 се одвива во дистописката иднина на Хана. Играчите го посетуваат Музејот на вистината, финансиран од Министерството за вистина ДОО. Секој маркер е музејски експонат и може да се реши самостојно. За да ја откријат вистината зад лажните информации во поставката, играчите мора да му се спротивстават на својот музејски водич. Откако ќе ги решат сите 3 маркери, Хана за првпат ќе стапи во контакт со играчите.

ВОДИЧ НИЗ ИГРАТА

ЧЕКОР 0:

Поништете го вашиот музејски билет

Повлечете го **билетот** од вашиот инвентар до апаратот за поништување.

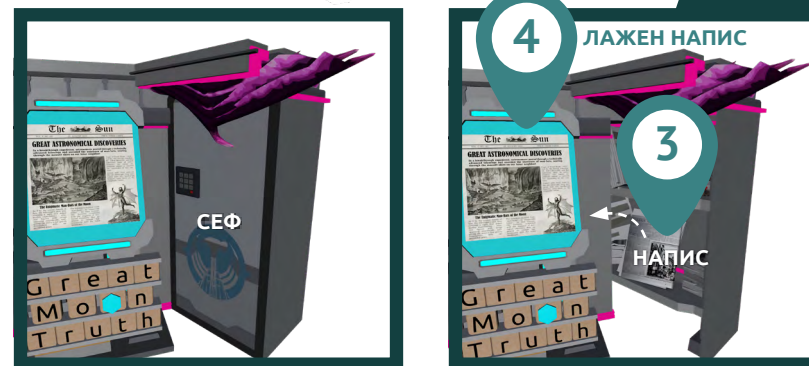
Чекор 1: Земете ја сината леќа.

Чекор 2: Поврзете ја **сината леќа** со **телескопот**. Новата слика од телескопот ја покажува Месечината без ниту еден град на неа и еден датум: **20.07.1969**.

Чекор 3: Допрете го **розовото крило од лилјак**. Крилото ќе се подигне и ќе ви го открие **сефот**. Внесете ја шифрата што ја видовте преку сината леќа на телескопот: **20.07.1969**. Откако сефот ќе се отвори, **во него** ќе го најдете **написот** со кој се признава измамата.

Чекор 4: Повлечете го **написот** врз **лажниот напис** во централната витрина на експонати.

Се разбира, луѓе-лилјаци никогаш не постоеле на Месечината, ниту некаде на друго место, колку што ни е познато. Сината леќа го покажува датумот 20.07.1969, кога Нил Армстронг првпат стапнал на Месечината. Овој датум го искористивме како трага бидејќи тој недвосмислено потврдува дека Земјиниот сателит никогаш не бил населен.



МАРКЕР 2: „АВТЕНТИКОН“

Чекор 1: Допрете го **разлабавениот раб** на сликата на долната лева коцка. Левата страна на сликата ќе падне, а зад неа ќе се појави скриено радио. На задната страна на залепеното парче од сликата стои потписот „КГБ“.

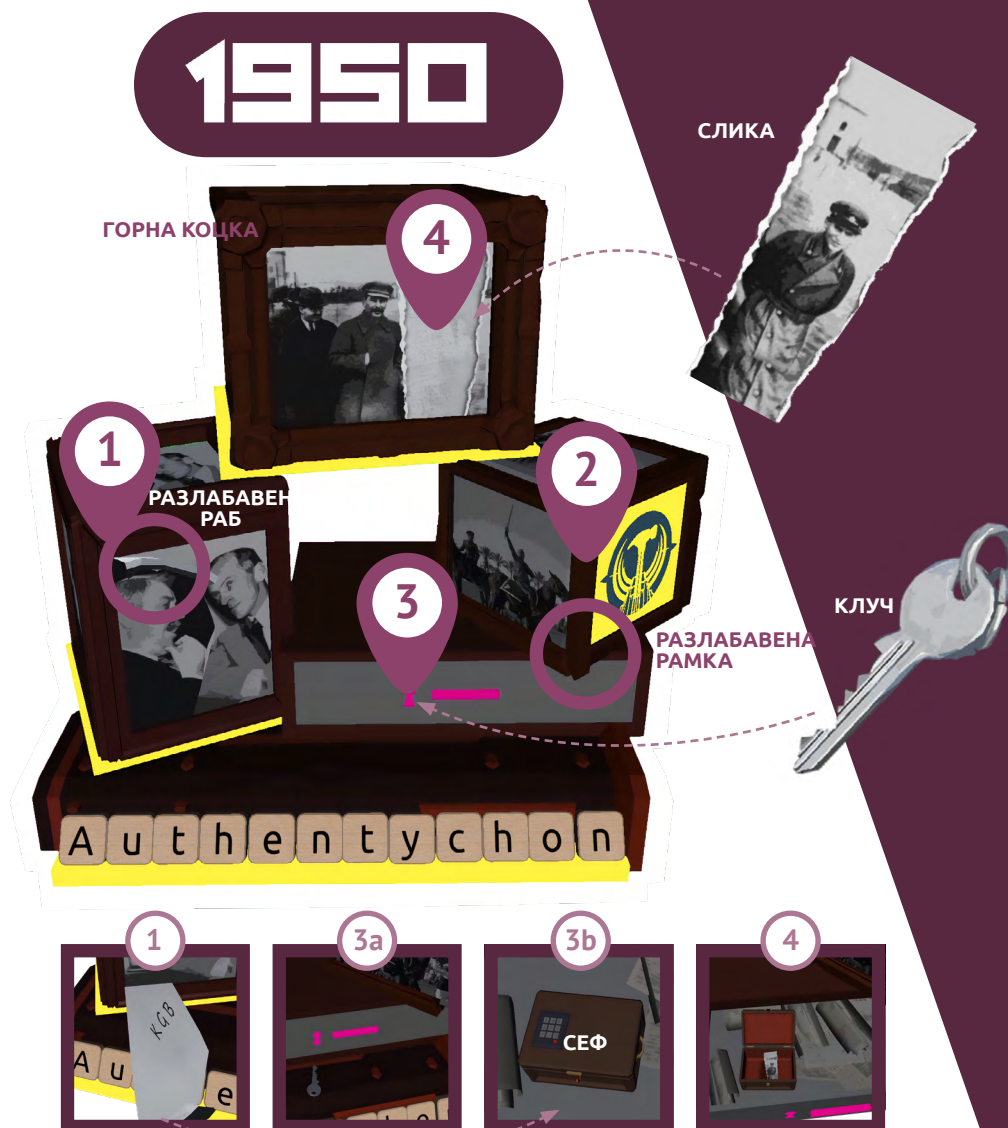
Чекор 2: Допрете ја **разлабавената рамка** на долната десна коцка. Залепената слика ќе падне, а со неа ќе испадне и еден **клуч**.

Чекор 3: Земете го **клучот** и со него отклучете ја **фиоката**. Внатре има сеф. Внесете ги буквите „КГБ“ како шифра за да го отворите **сефот**. Внатре се наоѓа парчето од **сликата** што недостасува.

Чекор 4: Земете го пронајденото парче и ставете го на **горната коцка** и комбинирајте го со **сликата**. Сега сликата е повторно целосна.

ОБЈАСНУВАЊЕ

Овој маркер е составен од три лажни слики од 1900-тите години, кои потекнуваат од три различни географски простори: СССР, Италија и САД. Сите овие слики биле ретуширани со помош на техники што биле вообичаени за тоа време. Наместо со компјутери, луѓето тогаш ги менувале фотографиите во темна комора со помош на двојна експозиција на негативи или со директно спојување на различни фотографии и негативи.

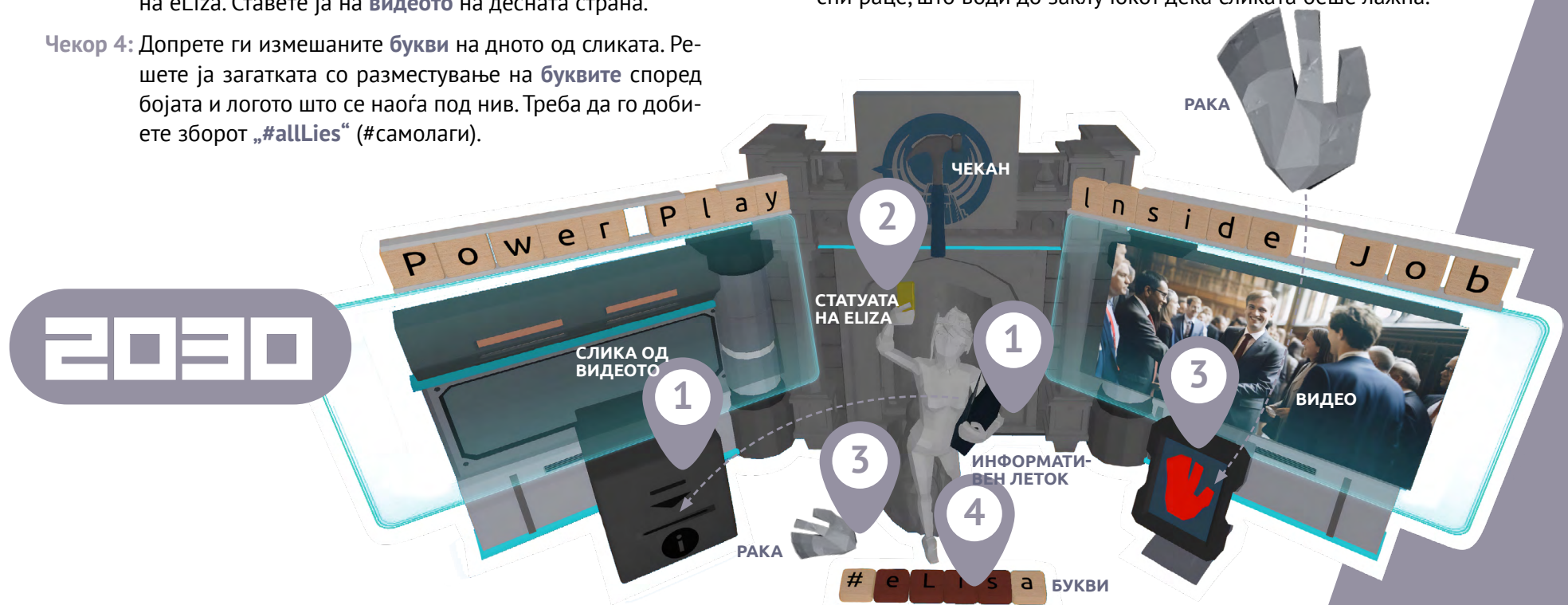


МАРКЕР 3: #eLIZA

- Чекор 1:** Земете го **информативниот леток** од раката на статуата на eLiza. Ставете го на **сликата од видеото** на левата страна.
- Чекор 2:** Земете го логото во форма на **чекан** од центарот на сликата. Искористете го за да ја урнете **статуата на eLiza**.
- Чекор 3:** Земете ја **раката** што падна при уривањето на статуата на eLiza. Ставете ја на **видеото** на десната страна.
- Чекор 4:** Допрете ги измешаните **букви** на дното од сликата. Решете ја загатката со разместување на **буквите** според бојата и логото што се наоѓа под нив. Треба да го добиете зборот „#allLies“ (#самолаги).

ОБЈАСНУВАЊЕ

Двете десни раце во видеото се показател дека снимката е создадена со генеративна вештачка интелигенција. Дипфејк сликите може да се препознаат по одредени визуелни знаци, како матни делови или неприродно движење на усните и устата. Во овој случај, сенаторот што беше дискредитиран имаше две десни раце, што води до заклучокот дека сликата беше лажна.



РЕШЕНИЕ НА КВИЗОТ

МАРКЕР 1

Дали постојат луѓе-лилјаци?

Точен одговор: Неточно

Која леќа ја покажува вистината?

Точен одговор: Сината

Дали во 1835 година беше откриен живот на Месечината?

Точен одговор: Неточно

МАРКЕР 2

Американскиот политичар на сликата лево слушаше ...?

О: радио.

Кој го држи коњот за узда на десната слика ... ?

О: еден слуга.

На сликата на рускиот водач горе ... ?

О: недостасува делче на кое се гледаше една личност.

МАРКЕР 3



ПОИМИ ОД УНИВЕРЗУМОТ НА „ЕСКЕЈП ФЕЈК“

Министерство за вистина ДОО (Ministry of Truth Inc.)

Измислен владин ентитет што е на власт во иднината на Хана. Читателите на „1984“ од Џорџ Орвел ќе го препознаат ова погрешно и лажно име бидејќи во реалноста Министерството е одговорно за фалсификување на историските настани.

Музеј на вистината (Museum of Truth)

Музеј финансиран од Министерството за вистина ДОО, кој се занимава со пропаганда и со фалсификување историски настани.

Vespertilio Homo (човек-лилјак)

Латинскиот термин со кој се означуваат хуманоиди слични на лилјаци.

„Автентикон“ (Authentychon)

Составено од придавката „authentic“ (автентичен) и наставката „-on“, името на овој музејски експонат укажува на неговите претензии за автентичност.

Бернејс ВИ (Bernays AI)

Bernays е асистент со вештачка интелигенција, кој служи како водич во Музејот на вистината, финансиран од Министерството за вистина ДОО.

Eliza

Eliza е блогерка за животен стил. Во 2030 година таа успеала да го предизвика распадот на Европската Унија, иако тоа не ѝ била намерата.

Хана

Хана е етичка историска хакерка од блиска, дистописка иднина.

Етички историски хакер

Поим со кој се означува некој што се занимава со менување на временската линија. Зборот „хакер“ покажува дека лицето има способност да разбере поголеми обрасци за да ги измени и да создаде свои „протоколи“.

ЗАВРШНА ДИСКУСИЈА

За да се зацврстат знаењата и концептите опфатени во играта, ви советуваме да спроведете завршна дискусија со учениците, за да ги резимираат чекорите што ги презеле при решавањето на загатките. За да им го свртите вниманието на учениците кон сопствениот процес на размислување, можете да го користите Работниот лист со загатки за Музејот на дезинформации, кој е вклучен во сетот материјали за преземање. Следните прашања се предложени и во сетот слајдови за работилницата.

Започнете ја завршната дискусија со 3-те прашања од Работниот лист со загатки:

- Кој предмет ни помогна да видиме дека на Месечината нема луѓе-лилјаци?
- Што имаат заедничко трите слики во Маркер 2?
- Како препознаваме дека видеото со сенаторот е создадено со помош на ВИ?

Дополнително, можете да ги замолите учениците точно да резимираат што направиле за да ги решат загатките:

- Кои чекори ги преземавте за да го решите првиот маркер?
- Кои чекори ги преземавте за да го решите вториот маркер?
- Кои чекори ги преземавте за да го решите третиот маркер?

Во овој дел можете да им дадете на учениците и повеќе информации за сликите во секој одделен маркер, односно за Големата месечева измама и за историските фалсификати во Маркер 2.

Исто така, може да ги прашате учениците да ги наведат темите што ги запомниле од играта. Организирајте размена на идеи на табла (brainstorming) и запишете сè што ќе спомнат учениците. Темите и мотиви кои најчесто произлегуваат по играњето на „Музејот на дезинформации“ се: измами (медиумски манипулации), ретуширани/манипулирани слики, дипфејк, пропаганда и лажни вести, следење на дланките итн.

Во зависност од вашите цели и од расположливото време, можете да ги поминете сите наведени теми или да изберете неколку од нив за да се фокусирате во делот за осврт.

Алтернативно, можете да ги поканите учениците да изведат една или повеќе од активностите наведени на следните страници, дома или во училницата. Потоа можете да се вратите на рефлексивната и на генерализацијата на следниот час.

ОСВРТ

Во овој дел предлагаме дополнителни точки за дискусија со учениците, базирани на искуството и на концептите објаснети во играта. Препораката е да се води отворена дискусија, земајќи ги како појдовна точка примерите од играта. На учениците можете да им понудите и подетални теоретски и практични знаења поврзани со овие концепти.

МАРКЕР 1:

ШТО Е ИЗМАМА (НОАХ)? КОИ СЕ НЕЈЗИНИТЕ КАРАКТЕРИСТИКИ?

- Сторено дело со злонамерна цел (на пр. измама која е финансиски мотивирана) или не (ненамерна ситуација)
- Релативно сложени и широко распространети измислици кои може да измамат голем број на луѓе
- „hoax“ < „hocus“ = да измамиш, да подметнеш

ДАЛИ ЗНАЕТЕ ДРУГИ ПОЗНАТИ ИЗМАМИ ВО ИСТОРИЈАТА?

- Дневниците на Хитлер, купени за 9,3 милиони германски марки, беа фалсификат (1983);
- „Војна на световите“, емитувана како радиоадаптација на романот од Х. Џ. Велс, предизвикала ненамерна паника: слушателите го пропуштиле почетокот и поверувале дека Земјата е нападната од Марсовци (1938);
- Турчинот или Автоматскиот шахист, лажна машина што играше шах. Механичка илузија, со човек-играч скриен внатре (1770).

КОЈА Е РАЗЛИКАТА МЕЃУ ИЗМАМИТЕ И САТИРАТА? ДАЛИ ЗНАЕТЕ СОВРЕМЕНИ ФОРМИ ИЛИ ИЗДАНИЈА НА САТИРА?

- Различни мотиви
- Сатирата користи хумор или фикција за да укаже на општествени или политички вистини
- Свесност на публиката: кај сатирата, читателот или гледачот веќе знае дека содржината е измислена
- Сатирата како увид: забележи и размисли
- Измамите имаат цел да залажат, да измамат (подметнувања)

МАРКЕР 2:

КОИ СЕ РАЗЛИЧНИТЕ НАЧИНИ ВИЗУЕЛНАТА ИНФОРМАЦИЈА ДА ПРЕДИЗВИКА ПОГРЕШНА ПРЕТСТАВА? (ДИСКУТИРАЈТЕ СО УЧЕНИЦИТЕ)

Дискусијата може да опфати предлози како:

- Користење погрешен наслов или наслов кој ќе ве донесе во заблуда
- Користење застарена содржина
- Дигитална обработка - намерно менување слики со софтверски алатки како Photoshop
- Физичко (или дигитално) сечење на фотографија

КОИ СЕ НЕКОИ НАЧИНИ ДА СЕ ПРЕПОЗНААТ МАНИПУЛИРАНИ СЛИКИ?

Дискусијата може да опфати предлози како:

- Проверете дали сликата е пикселизирана (квадратна) или има матни рабови
- Проверете дали ориентацијата е природна (т.е. нема превртени зборови или симболи)
- Проверете дали предметите во заднината се разлеани, брановидни или чудно свиткани (т.е. „warping“)
- Проверете дали има несовпаѓања во насока на сенките или нереални одрази на пр. во огледало или стакло
- Проверете дали има обрасци што се повторуваат
- Направете обратно пребарување на сликата
- Користете апликација за дигитална форензика и откривање лажни слики, како Forensically или FotoForensics

МАРКЕР 3:

КОИ СЕ НОВИТЕ НАЧИНИ НА СОЗДАВАЊЕ ЛАЖНИ АУДИОВИЗУЕЛНИ ИНФОРМАЦИИ КОИ ДОВЕДУВААТ ДО ПОГРЕШНА ПРЕТСТАВА И ЗАБЛУДА?

Дискусијата може да опфати теми како:

- Замена на лица: лицето на една личност дигитално се пресликува и се „монтира“ врз телото на друга
- Синхронизација на усните и синтеза на глас: се снимаат изразите на лицето, движењето на усните, а потоа се спојуваат со лицето на личноста во оригиналното видео, правејќи да изгледа како тој/таа да ги кажува тие зборови.
- Отстранување предмети: софтверот за длабоко учење ги анализира карактеристиките на сцените и позадина на видеото. Целниот предмет потоа може да се исече од снимката, а софтверот создава нова позадина која се вклопува со карактеристиките на околината.
- Синтетички слики: софтверот за длабоко учење ги учи карактеристиките на (одредено) лице преку внесени слики а потоа генераторот создава синтетички (измислени) лица кои изгледаат како вистински луѓе.
- Синтетичко аудио: ВИ ги учи карактеристиките на говорот на една личност, а потоа, генеративната ВИ го пресоздава изворниот глас со различен внесен текст.

КОИ СЕ НАЧИНИТЕ ПРЕКУ КОИ (СÈ УШТЕ) МОЖЕ ДА СЕ ПРЕПОЗНААТ „ДИПФЕЈК“ СОДРЖИНИТЕ?

- Тон на кожата: обработените делови може да имаат разлики во бојата на кожата
- Изрази: некои движења може да изгледаат неприродно
- Дамки: кожата може да изгледа неприродно и матно, особено околу линијата на косата
- Детали: обрнете внимание на движењето на усните, јазикот, брадата, образите. Сликите генерирани со помош на ВИ често ги поставуваат дланките неприродно (две десни раце, шест прсти)
- Премини: ограничени движења на лицето
- Направете обратно пребарување на сликата: ако пребарувачот не најде ништо, тоа може да е показател дека сликата е вештачки создадена
- Размислете за контекстот: дали информацијата изгледа неверојатно или пристрасно?

АКТИВНОСТИ

АКТИВНОСТ 1: ИЗМАМА ИЛИ САТИРА?

КРАТОК ОПИС

Понекогаш не е лесно да се препознаат дезинформациите. Иако многу приказни се сензационалистички, други изгледаат сосема уверливо и влијаат негативно на информацискиот простор на многу посуптилен начин. Преку оваа активност, учениците ќе стекнат вештини да размислуваат за разликите и за сличности-

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

те меѓу дигиталните измами и сатирата.

ЦЕЛ

- Развивање критичко мислење.
- Способност да се создадат и измислат искривувања во вистински вести
- Развивање способност за јасно разграничување помеѓу сатирата и целосно лажните вести

ЦЕЛНА ГРУПА:

Ученици од средните училишта

ВРЕМЕТРАЕЊЕ:

60 минути

МАТЕРИЈАЛИ, СОФТВЕР И ОПРЕМА:

интернет-врска, паметен телефон, пенкало и хартија

УПАТСТВА

Чекор 1:

Вовед во темата: дефиниции за измама и сатира (15 мин)

- Сатирата е книжевен или уметнички жанр што користи хумор, иронија и претерување за да критикува или да исмева одредени личности, институции или идеи
- Лажната информација или измамата е намерно креирана и проширена лага со цел да ги доведе луѓето во заблуда.

По ова објаснување, поделете ги учениците во три екипи што ќе се натпреваруваат. Секоја екипа има задача да измисли и да напише во новинарска форма две вести: една медиумска лажна вест и една сатирична вест.

Чекор 2:

Работа во групи (20 мин)

Трите екипи работат независно за да ги напишат своите вести на [Работниот лист](#):

- една лажна вест заснована на настани што навистина се случиле во последните 5 години;
- една сатирична вест.

Учениците можат да го користат својот паметен телефон за да ги проверат вестите, фактите и начинот на кој полесно се пишуваат уверливи, структурирани новинарски написи. Учениците треба да измислат уверлив, привлечен наслов, краток текст (до 5 реда). Доколку сакаат, може да креираат и придружна слика за веста.

Чекор 3:

Презентација (15 мин)

Секоја екипа си избира свој портпарол кој ќе презентира. По ред, секој избран портпарол има 4 минути да им ги претстави двете вести на противничките екипи, кои треба да погодат која вест е сатира (пародија), а која измама (дезинформација, лажна вест). Противничките екипи имаат само 60 секунди за да донесат одлука и да одговорат. За време на погодувањето, забрането е помагање преку пребарување на интернет. Екипата што ќе погоди точно најмногу вести го добива предизвикот и е победник.

Чекор 4:

Осврт на завршената работа и дискусија (10 мин)

Прашајте ги учениците да споделат како течеше процесот на создавање на своите вести и дали им било лесно или тешко. Ако вежбата им била тешка, прашајте ги за специфичните, предизвикувачки аспекти на процесот.

ИЗМАМА ИЛИ САТИРА?

	ИЗМАМА	САТИРА
Наслов		
Текст		
Слика		

Измама: лажна информација намерно раширена со цел да измами некого
Сатира: уметнички жанр што користи претерување за да критикува или да исмева луѓе, институции или идеи

АКТИВНОСТ 2: МАНИПУЛАЦИЈА СО СОПСТВЕНА ФОТОГРАФИЈА

КРАТОК ОПИС

Дигиталната манипулација со фотографии денес е полесна од кога било. Но што се крие зад мотивите на оние кои ги менуваат визуелните содржини? Во што сакаат да нè убедат? Оваа активност им овозможува на учениците да се стават на исто место со оние што измислуваат и креираат манипулативни содржини. Преку процесот на создавање тие директно ја развиваат креатив-

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?

носта, но и подобро го разбираат начинот на размислување на другата страна, како и психолошките механизми и општествените последици од манипулацијата со визуелните содржини.

ЦЕЛ

- Развивање креативно и критичко размислување
- Способност да се создадат и измислат искривувања или модификации на вистински фотографии
- Разбирање на мотивите и психологијата на сите оние што шират и манипулираат со фотографии

ЦЕЛНА ГРУПА:

Ученици од повисоките одделенија во основното образование (8-9 одделение) и средношколци

ВРЕМЕТРАЕЊЕ:

30 минути

МАТЕРИЈАЛИ, СОФТВЕР И ОПРЕМА:

интернет-врска, паметен телефон, пенкало и хартија

УПАТСТВА

Чекор 1:

Вовед во темата: визуелна манипулација со слики (10 мин)

Дадете краток вовед за темата. Објаснете што е манипулација со слики, како може да се направи преку редица современи методи и кои се клучните последици кои може да има врз општеството:

- Емоционални и психолошки ефекти, кои влијаат врз нашето расположение, однесување, ставови, донесување одлуки и мислења.
- Губење доверба во медиумите, што создава сомнеж во вистинитоста на она што го гледаме и читаме.
- Ефекти врз перцепцијата на сопственото тело, преку промовирање нереални стандарди за убавина кои кај младите поттикнуваат несигурност и проблеми со сликата за сопственото тело.

Потоа, поделете ги учениците во парови.

Оваа активност можете да им ја предложите на учениците и за Мисија 1 и за Мисија 2.

Чекор 2:

Работа во парови и дискусија (20 мин)

Секој ученик/чка има задача да побара и да преземе една фотографија на свој соученик/чка. Може да ја изберат онаа што им се допаѓа. Објаснете им на учениците да запишат на [Работниот лист](#) каков вид фотографија избрале, на кој начин сакаат да ја изменат и со каква цел.

Откако ова ќе биде утврдено и запишано, учениците ја менуваат фотографијата за да ѝ го променат значењето. На пример, можат да додадат наслов што лесно може да создаде погрешна претстава, филтер или да ја исечат сликата со основните функции за уредување фотографии во телефонот.

Кога манипулацијата ќе заврши, разговараат во парови и запишуваат на Работниот лист: колку значително измената го променила значењето на фотографијата? Дали соученикот ја разбира целта на манипулацијата? Како се чувствува соученикот поради манипулацијата со сопствената фотографија?

На крајот од активността, наставникот ги резимира ефектите од визуелната манипулација, насочувајќи го вниманието на учениците кон клучните поуки, истакнувајќи, на пример, како естетскиот аспект на социјалните мрежи може да предизвика несигурност меѓу младите и колку е важно да се внимава на чувствителноста на другите, и онлајн и офлајн, односно во интернет просторот но и надвор од него.

МАНИПУЛИРАЈТЕ ЈА СОПСТВЕНАТА ФОТОГРАФИЈА

ИСПЛАНИРАЈТЕ КАКО ДА ЈА МАНИПУЛИРАТЕ ФОТОГРАФИЈАТА

Опишете ја фотографијата што ја
избирате

(портрет, одмор, во училиште...)

Како сакате да ја промените?

Која е вашата цел?

ВЛИЈАНИЕТО НА МАНИПУЛАЦИЈАТА

Како се чувствува вашиот партнер?

АКТИВНОСТ 3: ДАЛИ МОЖЕТЕ ДА ГИ ПРЕПОЗНАЕТЕ ДИПФЕЈК СОДРЖИНИТЕ?

КРАТОК ОПИС

Дипфејк (deepfake) е вид манипулирана мултимедијална содржина што користи вештачка интелигенција за да создаде слики, видеа или аудиозаписи што изгледаат автентично, но се лажни и изменети. Денес, со ВИ, ваквата манипулација е поедноставна од кога било. Но, колку е тешко да се препознае дипфејк во реалноста? Преку оваа активност, учениците го прифаќаат предизвикот да погодат дали една фотографија или аудиозапис е вистински или лажен.

ЦЕЛ

- Развивање критичко мислење и аналитички вештини
- Способност да препознаат искривувања на фотографии, видеа и аудиозаписи

ЦЕЛНА ГРУПА:

Ученици од основното образование од повисоките одделенија (8-9 одделение) и ученици од средно образование

ВРЕМЕТРАЕЊЕ:

15 минути

МАТЕРИЈАЛИ, СОФТВЕР И ОПРЕМА:

интернет-врска, паметен телефон, пенкало и хартија

УПАТСТВА

Чекор 1:

Вовед во темата: дипфејк (5 мин)

Накратко дефинирајте ги дипфејк содржините и објаснете ги последиците од нивното ширење:

- **Лажна претстава за реалноста**, која нè наведува да веруваме во ситуации или настани што во реалноста всушност никогаш не се случиле.
- **Ширење погрешни информации**, кое влијае врз и манипулира со јавното мислење за одредени теми или настани.
- **Емоционални и психолошки ефекти**, кои влијаат врз нашето расположение, однесување и мислења.
- **Губење доверба** во медиумите, што создава сомнеж во вистинитоста на она што го гледаме и читаме.

Потоа, замолете ги учениците да ги извадат своите паметни телефони или да ги вклучат компјутерите.

Чекор 2:

Тест и дискусија (10 мин)

Поканете го секој ученик да го направи [овој тест](#). Откако ќе го завршат, вклучете го целиот клас во заедничка дискусија за резултатите.

Оваа активност можете да им ја предложите на учениците и за Мисија 1 и за Мисија 3.

МИСИЈА 2

СИТУАЦИЈА ВО АВТОБУСОТ

ОПИС

Времетраење на играта: 60 мин.

Опис: Хана и играчот(ите) ја истражуваат приказната за возач на автобус за кого медиумите објавија дека превезува бегалци. Во текот на истрагата, тие откриваат дека клучната фотографија, која служела како дезинформација, всушност била целосно извадена од контекст, а самиот возач бил жртва на фишинг-напад. Со разоткривањето на приказната, играчите ја спасуваат временската линија, а со неа и

иднината на возачот, за кого се покажува дека е чукундедото на Хана.

Теми:

- Препознавање погрешни информации и дезинформации: лажни профили на социјалните мрежи, обратно пребарување слики, алатки за обратно пребарување слики, веродостојност на изворот, бази за проверка на факти, алатки и функции за пријавување сомнителна содржина
- Однесување на интернет (општо): однос кон однесувањето во дигитал-

ниот простор, мотиви за ширење дезинформации, проверка на алтернативни извори

- Однесување на интернет (приватност): поставки за приватност, одредување ниво на приватност за сликите, безбедно користење веб-камера, безбедност на лозинките, менаџери за лозинки
- Стратегии за ширење дезинформации: микротаргетирање
- Манипулација со слики: алатки за обратно пребарување слики, хибридни дезинформации, дигитална форензика на фотографии
- Фишинг: препознавање обиди за фишинг
- Меки вештини: критичко размислување, решавање сложени загатки, тимска работа.
- и верификација („дипфејк“)

ПАНО

МАРКЕР 1



НОВИНАР-СКИ
НАПИС

ПРАВИЛА НА ИГРАЊЕ

Играњето на Мисија 2 се состои во решавање пет маркери. Загатките се распоредени низ сите маркери и играчите треба да се движат меѓу нив за да ги решат.

МАРКЕР 1 е паното и централното место каде што се составуваат сите траги. По решавањето на секој чекор од играта, играчите треба да одговорат на квиз со пет прашања, кои се замислени како резиме за учениците. На следните страници се опишани чекорите за решавање на маркерите и дадени се одговорите на квизот.

Во Мисија 2, Хана стапува во контакт со играчите за да спасат возач на автобус, кој е неосновано обвинет дека илегално превезувал бегалци. Играчот се наоѓа во станот на возачот, каде што треба да собере докази за неговата невиност.

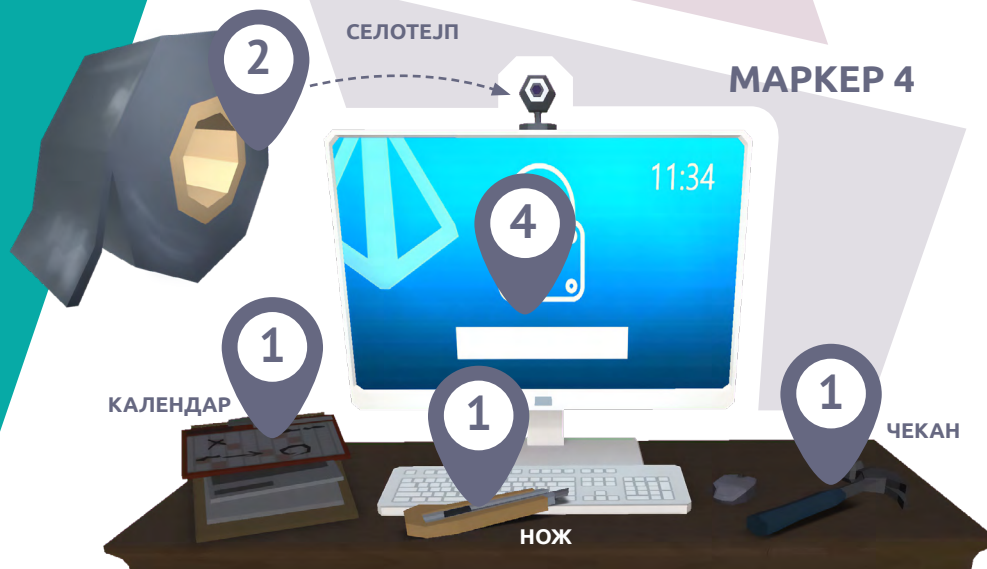
ВОДИЧ НИЗ ИГРАТА

ЧЕКОР 0: ПАНО

Повлечете го **новинарскиот напис** од вашиот инвентар и пуштете го врз **МАРКЕР 1**. На тој начин ќе се открие паното и ќе се активираат сите преостанати маркери.

СЕЛОТЕЈП

МАРКЕР 4



МАРКЕР 2



ЧЕКОР 1: ПОПОЛНЕТЕ ГО ПАНОТО СО ИНФОРМАЦИИ

- Земете го **чеканот** на **МАРКЕР 4** и со него скршете ја **вазната** на **МАРКЕР 5**. Земете го **клучот** што е внатре во вазната и вратете се на **МАРКЕР 2**. Со клучот отклучете ја **скриената преграда** во **автобусот**. Се појавуваат последните две цифри од четирицифрен **број: ... 34**.
- На **МАРКЕР 4**, земете го **ножот** и **календарот** на возачот. Со **ножот** исечете ја **рекламата** на автобуската компанија на **МАРКЕР 2**. Ставете ги и **написот од списанието** и **календарот** на **паното** на **МАРКЕР 1**.
- На **МАРКЕР 3**, кликнете на **печатачот** за да го извлечете документот што чека во редот за печатење. Земете го **списокот со резервации** за патувањето во Италија и ставете го на **паното** на **МАРКЕР 1**.



МАРКЕР 1

ПАНО



ЧЕКОР 2: ОТКЛУЧЕТЕ ГО КОМПЈУТЕРОТ

- Вратете се на **МАРКЕР 1** и ќе забележите дека на **паното** се појавија два броја: **41**. Заедно со **броевите пронајдени во автобусот**, тоа го дава **кодот 4134** што ја отвора шифрата на **сефот** за **МАРКЕР 5**. Внатре играчот наоѓа **фотографија од автобусот** со годината **1997** и **мобилен телефон**.
- Годината **1997** се користи како лозинка за пристап до **компјутерот** **МАРКЕР 4**. Но пред да го вклучите компјутерот, земете го **селотејпот** од **МАРКЕР 1** и покријте ја **веб-камерата**.

ЧЕКОР 3: ОТПЕЧАТЕТЕ ЈА СЛИКАТА ОД АВТОБУСОТ

- Вратете се на **МАРКЕР 3** и кликнете го повторно **печатачот**. Внесете ја лозинката **1997** уште еднаш за да го поврзете **печатачот** на безжичен интернет. Печатачот ќе отпечати **слика од автобусот** што сега може да ја земете во вашиот инвентар.

ЧЕКОР 4: ОБРАТНО ПРЕБАРУВАЊЕ СЛИКИ И ПРИВАТНОСТ

- Повлечете ја земената **слика** од **печатачот** и пуштете ја врз **компјутерот** на **МАРКЕР 4**. Изворот на сликата е пронајден.
- Кликнете на **компјутерот** за да ги промените **поставките за приватност** на профилот на возачот на социјалните мрежи. Отштиктирајте ги полињата за јавно споделување фотографии и објави.

ЧЕКОР 5: ПРИСТАПЕТЕ ДО Е-ПОШТАТА НА МОБИЛНИОТ ТЕЛЕФОН

- Земете ја **преносливата батерија** **МАРКЕР 3** и комбинирајте ја со **мобилен телефон** **МАРКЕР 5** што е во **сефот**. Проверете го **паното** **МАРКЕР 1** повторно и запишете ја новата лозинка: **4197**, потребна за отклучување на **мобилен телефон**.

ЧЕКОР 6: ИДЕНТИТЕТОТ НА ВОЗАЧОТ НА АВТОБУСОТ

- Вратете се на **МАРКЕР 1**. **Новинарскиот напис** повторно се променил. Разгледајте го написот уште еднаш за да ја завршите мисијата.



КВИЗОВИ

КВИЗ ЗА ЛАЖНИ ПРОФИЛИ НА СОЦИЈАЛНИТЕ МРЕЖИ

Кои се можните показатели за лажен профил на социјална мрежа?

Точни одговори:

- Малку пријатели или нема пријатели;
- Нецелосен профил со контрадикторни податоци;
- Новорегистриран корисник.

Неточен одговор:

- Не одговара веднаш на пораки или на прашања.

Што треба да направиш за да избегнеш ширење лажни вести на интернет?

Точни одговори:

- Користи и други извори за да ги провериш информациите што делуваат сензационално или еднострано;
- Користи обратно пребарување слики за да ги провериш фотографиите од новинарски написи и статистики.

Неточни одговори:

- Споделувај информации што е можно побрзо, за сите веднаш да дознаат;
- Верувај ѝ безусловно на секоја личност

и на секој извор.

Кои се карактеристиките на веродостојна веб-страница?

Точни одговори:

- Лесно може да се најде авторот на статијата;
- Веб-страниците и изворите со кои се поврзани имаат слични стандарди за квалитет;
- Страницата е неодамна ажурирана.

Неточни одговори:

- Нема импресум.

Како се препознаваат хибридните дезинформации?

Точни одговори:

- Комбинација од вистински слики и дезинформации;
- Точна информација претставена на погрешен начин преку монтирана фотографија.

Неточни одговори:

- Многубројни вести за експлозии на хибридни автомобили од 2018 година;
- Автомобили со мотор со внатрешно согорување, без хибриден погон.

Кои се можните мотиви за ширење дезинформации?

Точни одговори:

- Промовирање политичка агенда; Остварување заработка од реклами преку кликови;
- Одвлекување на вниманието на јавноста од навистина значајни теми.

Неточни одговори:

- Откривање на вистината.

КВИЗ ЗА ОНЛАЈН АЛАТКИ ЗА РАЗОТКРИВАЊЕ

Кои можности ти стојат на располагање за разоткривање дезинформации?

Точни одговори:

- Може да користиш бази за проверка на факти за да ја утврдиш точноста на насловите;
- Секогаш може да ја искористиш опцијата за пријавување и образложување на дезинформациите со факти.

Неточни одговори:

- Ако си сигурен/а дека содржината е лажна, може да поттикнеш јавна дебата на социјалните мрежи;
- Во секое време може да го пријавиш или да поднесеш тужба против администраторот/ката на веб-страницата.

Каква е функцијата на алатките како Ghoro и Forensically?

Точни одговори:

- Ги пребаруваат и ги прикажуваат монтираните елементи во сликата што ја анализираат;
- Ги анализираат сликите и фотографиите за да откријат траги од дигитална манипулација (на пр. со Photoshop).

Неточни одговори:

- Даваат совети за осветлувањето и за композицијата на сликата;
- Овие алатки секогаш се злонамерен софтвер (малвер) и не функционираат.

Кои дигитални алатки ти стојат на располагање за обратно пребарување слики?

Точни одговори:

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

Неточни одговори:

- Обратното пребарување слики е забрането во повеќето земји! Овие алатки никогаш не треба да се користат поради заштита на приватноста на податоците;
- Оваа опција е достапна на сите модерни социјални платформи.

Како можеш да се заштитиш од дезинформации и слични дигитални закани?

Точни одговори:

- Доколку не си сигурен/а, провери и некој друг извор;
- Постојат бесплатни алатки како JPEGsnoop кои анализираат дали сликите се дигитално менувани.

Неточни одговори:

- Од безбедносни причини, подобро е да не поставуваш премногу прашања;
- Сите релевантни дигитални медиуми нудат активна проверка на фактите за своите вести.

Што открива обратното пребарување слики?

Точни одговори:

- Прикачената слика во различни големина;
- Веб-страниците каде што се појавува таа слика;
- Слики слични на онаа што ја прикачи.

Неточни одговори:

- Videа што содржат снимки со истите луѓе од фотографијата.

КВИЗ ЗА МИКРОТАРГЕТИРАЊЕ

Бегалец од автобусот претепа пензионер.

Точен одговор:

- Таргетиран (повлечете налево)

Објаснување:

- овој наслов е таргетиран и пристрасен бидејќи намерно се повикува на конкретна група (пензионерите) како жртва на бегалците.

Квотите за бегалци нема да ја решат старчката сиромаштија.

Точен одговор:

- Таргетиран (повлечете налево)

Објаснување:

- Насловот алудира на тоа дека илегалните мигранти не плаќаат придонеси за пензија. Со ова директно се таргетира стравот на јавноста од намалување на

средствата во пензискиот систем.

Нов паметен телефон за секој бегалец!

Точен одговор:

- Не е таргетиран (повлечете надесно).

Објаснување:

- Овој наслов сугерира дека владата нерационално ги троши државните пари со тоа што им обезбедува бесплатни електронски уреди на бегалците. Насловот не е насочен кон една специфична група, туку е таргетиран кон пошироката јавност.

Вашата пензија ги плаќа нивните билети!

Точен одговор:

- Таргетиран (повлечете налево)

Објаснување:

- Овој наслов сугерира дека парите на даночните обврзници одат кај возачите на автобуси што шверцуваат бегалци.

ХИВ, ковид и шуга во автобусот.

Точен одговор:

- Не е таргетиран (повлечете надесно).

Објаснување:

- Овој наслов го користи општоприсутниот страв од пандемии и други преносливи болести. Тој е насочен кон пошироката јавност, а не кон некоја специфична целна група.

КВИЗ ЗА ПРИВАТНОСТ НА ПОДАТОЦИТЕ

Како некој друг може да ја активира мојата веб-камера?

Точни одговори:

- Доколку несвесно инсталирам малициозен софтвер (малвер);
- Преку намерно искористување на безбедносните пропусти.

Неточни одговори:

- Не, тоа не е можно, освен ако свесно и намерно не дадеш дозвола за пристап;
- Зошто некој воопшто би сакал да го направи тоа?

Кои искази за поставките за приватност на социјалните мрежи се точни?

Точни одговори:

- Можам да контролирам дали моите слики и видеа се јавно видливи;
- Можам да контролирам кој може да коментира на моите објави.

Неточни одговори:

- Поставките за приватност се стандардно поставени на МАКСИМАЛНО ниво;

- Ништо нема да се зачува на интернет ако јас не сакам.

Како може да ја зајакнеш лозинката за да бидеш побезбеден/на?

Точни одговори:

- Користи подолги лозинки (најмалку 10 карактери);
- Избегнувај кратки низи, повторувања или само еден збор;
- Не користи иста лозинка за сите твои кориснички профили.

Неточни одговори:

- Користи личен податок, како датумот на раѓање, за лозинка;

Кои се предностите на менаџерот за лозинки?

Точни одговори:

- Менаџерот за лозинки го олеснува користењето безбедни лозинки;
- Ги чува лозинките во шифрирана форма;
- Може да користиш повеќе различни лозинки.

Неточни одговори:

- Менаџерот за лозинки се грижи за сите соодветни безбедносни прашања.

КВИЗ ЗА ФИШИНГ

Не се измама:

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

Измама:

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

ПОИМИ ОД УНИВЕРЗУМОТ НА „ЕСКЕЈП ФЕЈК“

Хрономатско отстапување (Chronomatic aberration)

Името е создадено со спојување на зборовите „chronomatic“ (поврзано со времето) и „хроматска аберација“ (дисторзија на боите што настанува кога леќата не ги фокусира сите бои во иста точка). Во „Ескејп фејк“, хрономатските отстапувања се појавуваат како „дефекти“ на сликите и покажуваат дека постапките на играчите или други настани ја промениле временската линија и идните исходи.

ПОИМНИК

Обратно пребарување слики

Алатка или техника за пребарување каде што наместо да пишувате зборови, во пребарувачот прикачувате слика како примерок. Врз основа на визуелната содржина, системот наоѓа каде сè на интернет се појавува таа слика или на неа слични фотографии.

Микротаргетирање

Користење онлајн податоци за приспособување на рекламните пораки специјално за поединци, врз основа на откривање на личните слабости на самите корисници.

Ефект на пеперутка

Потекнува од физиката и од теоријата на хаосот и означува дека мала промена во една состојба на системот може да доведе до големи разлики во некоја подоцнежна состојба во иднина.

Измама

Во Мисија 2, поимот „измама“ го користиме за обиди на компјутерски криминалци што се претставуваат како легитимни институции за да дојдат до чувствителни податоци од избрани лица.

Временско отстапување

Вообичаен поим во научната фантастика; означува големи измени на постојната временска линија.

Пресвртна точка

Моментот во кој една низа од мали промени или настани се акумулира и станува доволно силна за да предизвика огромна и важна промена.

ЗАВРШНА ДИСКУСИЈА

За да ги утврдат знаењата и концептите опфатени во играта, се препорачува спроведување завршна дискусија со учениците, со цел да направите преглед на чекорите што ги презеле при решавањето на загатките. За да им го сврти-те вниманието на учениците кон сопствениот процес на раз-мислување, можете да го користите **Работниот лист со загатки** за „Ситуацијата во автобусот“, кој е вклучен во сетот материјали за преземање. Следните предлог-прашања се дадени во **сетот слајдови за работилницата**.

Завршната дискусија можете да ја започнете со 3-те прашања од Работниот лист со загатки:

- Кои три траги за невиноста на возачот на автобусот ги собравте на паното?
- Кој технички метод го искористивте за да ја лоцирате сликата и да го пронајдете нејзиниот извор?
- Како успеавте да спречите сликата дополнително да се споде-лува и да се шири?

Дополнително, можете да ги замолите учениците точно да резимираат што направиле за да ги решат загатките.

Може да побарате од учениците да ги наведат темите (поврзани со медиумската писменост) што ги паметат како дел во играта. Организирајте размена на идеи на табла (brainstorming) и запишете сè што ќе споменат учениците. Теми и мотиви што може да се појават по играњето на Мисија 2: карактеристики на лажните профили на социјалните мрежи, начини за разоткривање не-вистинити приказни, микротаргетирање, приватност на пода-тоците, фишинг итн

Во зависност од вашите цели и од расположливото време, можете да ги поминете сите наведени теми или да изберете неколку од нив на кои ќе се сосредоточите во делот Осврт.

Друга опција е да ги поттикнете учениците да изведат една или повеќе од активностите наведени на следните страници, дома или во училницата. Потоа можете да се вратите на осврт и генерализација на следниот час.

ОСВРТ

Во овој дел предлагаме дополнителни точки за дискусија со учениците, втемелени на искуството и на концептите објаснети во играта. Препораката е да се води отворена дискусија, земајќи ги како појдовна точка примерите од играта. На учениците можете да им понудите и подетални теоретски и практични знаења поврзани со овие концепти:

- **Обратно пребарување слики**

Што е обратно пребарување слики?

Поттикнете ги учениците да ја разгледаат веб-страницата tineye.com и да направат неколку обратни пребарувања на слики

- **Веродостојност на изворот**

Кои се карактеристиките на веродостојна веб-страница?

Запрашајте ги учениците да наведат примери за веб-страници што ги сметаат за веродостојни

- **Приватност на податоците**

Што е приватност на интернет?

Кои се карактеристиките на безбедните лозинки?

Дали некогаш сте користеле менаџер за лозинки?

Побарајте од учениците да смислат силни лозинки што се

отпорни на напади од компјутерски криминалци (хакери).

- **Стратегии за ширење погрешни информации и дезинформации: фокус на микротаргетирањето**

Што е микротаргетирање?

Разговарајте со учениците кои вести најмногу им го привлекуваат вниманието и како креаторите на лажни вести можат да го искористат тоа за да ги таргетираат намерно.

- **Фишинг**

Што е фишинг?

Побарајте од учениците да пронајдат примери за фишинг-напади на интернет, па потоа да ги споделат со класот и заеднички да ги анализираат нивните главни карактеристики.

На крајот, предложете им на учениците заеднички да направат список на корисни правила, кои ќе им помогнат да се заштитат од дезинформации.

АКТИВНОСТИ

АКТИВНОСТ 1:

ПРЕПОЗНАЈ ЈА ДЕЗИНФОРМАЦИЈАТА

КРАТОК ОПИС

Понекогаш не е лесно да се препознаат дезинформациите. Иако многу приказни се сензационалистички, други изгледаат сосема уверливо и влијаат негативно врз информацискиот простор на многу посуптилен начин. Освен тоа, реалниот живот често ни носи бизарни ситуации и настани. Затоа, за да одлу-

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

чиме дали една вест е вистинита или лажна, не е доволно да се потпреме само на тоа колку таа ни изгледа веројатна. Мора да се вратиме до оригиналните извори, да ги анализираме и да ја процениме нивната веродостојност. Преку оваа активност, учениците ги истражуваат карактеристиките на убедливите лажни приказни и ја тестираат сопствената способност за нивно препознавање.

ЦЕЛ

- Развивање критичко мислење
- Развивање способност за снаоѓање и селектирање информации на интернет
- Развивање способност да се процени веродостојноста на изворот и на веста

ЦЕЛНА ГРУПА:

Ученици од средните училишта

ВРЕМЕТРАЕЊЕ:

60 минути

МАТЕРИЈАЛИ, СОФТВЕР И ОПРЕМА:

интернет-врска, паметен телефон, пенкало и хартија

УПАТСТВА

Чекор 1: Вовед во темата: разлики меѓу погрешни информации, дезинформации и злонамерни информации (15 мин.)

- Погрешните информации се ненамерно ширење лажни вести.
- Дезинформациите се намерно ширење лажни вести со цел да се нанесе штета.
- Злонамерните информации се ширење вистинити вести со цел да се наштети некому.

По ова објаснување, поделете ги учениците во две екипи што ќе се натпреваруваат и побарајте од секоја екипа да претстави 10 вести:

- 5 вести што се најдени на интернет и се вистинити;
- 5 вести што се најдени на интернет, а се или измислени или се лажни.

Чекор 2: Работа во групи и дискусија (30 мин.)

Двете екипи работат независно за да го состават списокот од 10 вести, запишувајќи ги на [Работниот лист](#).

Секоја екипа си определува свој портпарол што ѝ ги чита 10-те вести на противничката екипа.

Противничката екипа треба да погоди која е вистинита, а која лажна за неколку секунди, без пребарување на интернет, и соодветно го пополнува Работниот лист.

За време на дискусијата, прашајте ги учениците: „На кои елементи се фокусиравте за да увидите дали една вест е вистинита или не?“ Потоа водете ја дискусијата според елементите што ќе ги истакнат учениците.

Оваа активност можете да им ја предложите на учениците и за Мисија 1 и за Мисија 2.

ПРЕПОЗНАЈ ЈА ДЕЗИНФОРМАЦИЈАТА

ПОПОЛНЕТЕ ГО СПИСОКОТ СО 10 ВЕСТИ

Вистинити вести

Лажни вести

1

6

2

7

3

8

4

9

5

10

ВЕСТИ ОД ПРОТИВНИЧКАТА ЕКИПА

Кои се точни вести? Кои се лажни вести?

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Точ- но	Лаж- но
------------	------------

Точ- но	Лаж- но
------------	------------

Точ- но	Лаж- но
------------	------------

Точ- но	Лаж- но
------------	------------

Точ- но	Лаж- но
------------	------------

Точ- но	Лаж- но
------------	------------

Точ- но	Лаж- но
------------	------------

Точ- но	Лаж но
------------	-----------

Точ- но	Лаж но
------------	-----------

Точ- но	Лаж- но
------------	------------

АКТИВНОСТ 2: ОВАА ФОТОГРАФИЈА НЕ Е ДОКАЗ

КРАТОК ОПИС

Манипулацијата со слики постои уште од самите почетоци на фотографијата. Најпрво таа се правела со аналогни техники, а денес со напредни дигитални алатки и вештачка интелигенција. Честопати ваквите манипулации се користат за да се прикажат фактите во поинакво светло, со цел да се насочи јавното мислење или, пак, да се нападнат и да се дискредитираат одреде-

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?				

ни личности. Манипулацијата со визуелни содржини се потпира врз идејата дека сликите се доказ за вистинитоста на еден факт. Преку оваа активност, која користи обратно пребарување слики за откривање фото-манипулации, учениците го изоструваат окото и увидуваат дека она што го гледаме на прв поглед може целосно да нè доведе во заблуда.

ЦЕЛ

- Развивање критичко мислење
- Учење како се прави обратно пребарување слики

ЦЕЛНА ГРУПА:

Ученици од повисоките одделенија од основното образование и ученици од средните училишта.

ВРЕМЕТРАЕЊЕ:

30 минути

МАТЕРИЈАЛИ, СОФТВЕР И ОПРЕМА:

интерактивна бела табла; паметен телефон, таблет или лаптоп (најмалку 1 по група)

УПАТСТВА

Чекор 1: Вовед во темата: техники на манипулација (10 мин.)

- **Реконтекстуализација** (менување на контекстот) значи користење веќе постојни материјали (слики, видеа или аудиоснимки) што се извадени од контекст (од оригиналната ситуација во која настанале), со цел манипулативно да се прикажат во сосема ново светло. Таквите материјали честопати се претставуваат како новинарски извори.
- **Врамување** (наметнување рамка): избор на одредени аспекти од реалноста за да им се даде поголемо значење, со цел да се промовира конкретно толкување, морална оцена или став за прикажаниот проблем. На пример, ефектот на врамување се состои во сечење (кастрење) одреден дел од сликата за да се извади од контекст и да наметне искривена верзија на настанот.
- **Фотошопирање** (дигитална монтажа): менување слики и аудиовизуелни материјали со софтвер за уредување фотографии и видео за да им се измени целосно пораката или да се создадат нови значења.
- **Вештачки слики:** создавање слики со помош на ВИ. На пример, бесплатната програма Midjourney, достапна за пошироката јавност, овозможува да се создадат непостојни слики со внесување едноставен текст. Оваа можност веднаш беше искористена за создавање реалистични фотографии на јавни личности во ситуации што никогаш не ги направиле.

Чекор 2: Обратно пребарување слики (20 мин.)

Објаснете како функционира обратното пребарување, воведувајќи ги [Google Image Search](#) или [Tineye](#). Потоа замолете ги учениците да побараат 4 слики во онлајн весници и со овие алатки да ги најдат нивните извори. Тие треба да запишат што откриле на [Работниот лист](#).

За време на дискусијата, прашајте ги учениците: „Кои се елементите на кои се фокусиравте за да разберете дали сликата е вистинита или не?“ Потоа водете ја дискусијата според елементите што ќе ги истакнат учениците.

Оваа активност можете да им ја предложите на учениците за Мисија 2, Мисија 3 и Мисија 1.

ОВАА ФОТОГРАФИЈА НЕ Е ДОКАЗ

	СЛИКА 1	СЛИКА 2	СЛИКА 3	СЛИКА 4
Датум на написот што го избравте				
Прв датум на објавување				
Други белешки Каде првпат е објавена сликата? Кој бил контек- стот? Дали веста е изва- дена од контекст?				

АКТИВНОСТ 3: СО КОЈА ЦЕЛ СЕ МАНИПУЛИРААТ ФОТОГРАФИИТЕ?

КРАТОК ОПИС

Манипулацијата со слики постои од самите почетоци на фотографијата. Најпрво се правела со аналогни техники, а денес со усовршени дигитални алатки како вештачката интелигенција. Честопати се користи за да се претстават фактите во поинакво светло, со цел да се влијае врз јавното мислење

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?

и да се насочи, или пак да се нападнат и да се дискредитираат одредени лица. Манипулацијата со визуелни содржини се потпира врз идејата дека сликите се доказ за вистинитоста на еден факт. Преку оваа активност, која користи обратно пребарување слики за откривање манипулации со фотографии, учениците размислуваат за причините зошто се манипулира и се прават измами со слики.

ЦЕЛ

- Развивање критичко мислење
- Поттикнување на истражување и размислување за мотивите зад манипулацијата со слики

ЦЕЛНА ГРУПА:

Ученици од повисоките одделенија од основното образование и ученици од средните училишта.

ВРЕМЕТРАЕЊЕ:

15 минути

МАТЕРИЈАЛИ, СОФТВЕР И ОПРЕМА:

интернет-врска, паметен телефон, пенкало и хартија

УПАТСТВА

Поделете го одделението во групи и дајте ѝ [Работен лист](#) на секоја група.

Сликата лево е вистинска, додека онаа десно е дигитално изменета и манипулирана.

Членовите на групата разговараат што прикажува вистинската слика, како и зошто била манипулирана: сите одговори ги запишуваат на Работниот лист.

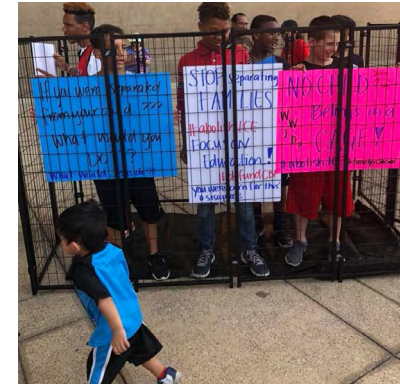
Активистката Ема Гонзалес



Пурата на Винстон Черчил



Мексиканското дете во кафез



Оваа активност можете да им ја предложите на учениците и за Мисија 2 и за Мисија 1.

СО КОЈА ЦЕЛ СЕ МАНИПУЛИРААТ ФОТОГРАФИИТЕ?



Што прикажува првата слика?

Како е манипулирана втората слика?

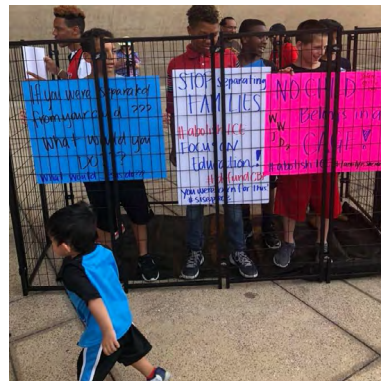
Со која цел е манипулирана?



Што прикажува првата слика?

Како е манипулирана втората слика?

Со која цел е манипулирана?



Што прикажува првата слика?

Како е манипулирана втората слика?

Со која цел е манипулирана?



escape
fake

„Ескејп фејк“ е развиена од Polycular GmbH, Salzgasse 2, 5400 Hallein, Австрија.
Повеќе информации и контакт преку нашата веб-страница: escapefake.org