



GAMIFICATION TOOLS
for youth learning

Fact or Not

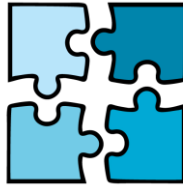
GAME INSTRUCTIONS

ENGLISH

1. The typology of the game is a combination of a pdf file that contains the link to the game on wordwall.com (true or false).
2. The file is an article that starts with educational content - the educational boxes that the player will use (read) to appear for the types of fake news, fake information vs. fake news, types of fake information.
3. Then, tips on several topics, combined with educational content: 1. WHAT CAN WE DO ABOUT FALSE INFORMATION? 2. HOW TO NOTICE FALSE NEWS? 3. Fact-checking websites 4. JOURNALISTS ADMINISTRATION 4. EFFECT OF FALSE NEWS ON EDUCATION AND TEENAGERS 5. WHY ARE FAKE NEWS?
4. After reading and educating the news topics, the user is available to the link that brings the game to wordwall.com. The game is true-false.
5. At the very end of the article, the player is introduced to the links to each statement made on wordwall.com.

POLISH

1. Typologia gry to kombinacja pliku pdf, który zawiera link do gry na wordwall.com (prawda lub fałsz).



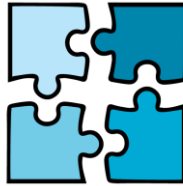
GAMIFICATION TOOLS

for youth learning

2. Plik jest artykułem rozpoczynającym się treściami edukacyjnymi - polami edukacyjnymi, których gracz użyje (przeczyta), aby wyświetlić rodzaje fałszywych wiadomości, fałszywe informacje w porównaniu z fałszywymi wiadomościami, rodzaje fałszywych informacji.
3. Następnie wskazówki na kilka tematów, połączone z treściami edukacyjnymi: 1. CO MOŻEMY ZROBIĆ Z FAŁSZYWYMI INFORMACJAMI? 2. JAK ZAUWAŻYĆ FAŁSZYWE WIADOMOŚCI? 3. Strony internetowe informujące o faktach 4. ADMINISTRACJA DZIENNIKARZY 4. WPŁYW FAŁSZYWYCH WIADOMOŚCI NA EDUKACJĘ I MŁODZIEŻ 5. DLACZEGO SĄ FAKE NEWS?
4. Po przeczytaniu i zapoznaniu się z aktualnościami użytkownik jest dostępny pod linkiem, który przenosi grę na wordwall.com. Gra to prawda-fałsz.
5. Na samym końcu artykułu gracz otrzymuje linki do każdej wypowiedzi złożonej na wordwall.com.

MACEDONIAN

1. Типологијата на играта е комбинација од pdf-фајл која ја содржи врската до играта на wordwall.com (точно или неточно).
2. Фајлот е напис кој започнува со едукативна содржина - едукативните полиња кои играчот ќе ги користи (чита) за да се појават за видовите лажни вести, лажни информации наспроти лажни вести, видови лажни информации.
3. Потоа, совети за повеќе теми, комбинирани со едукативна содржина: 1. ШТО МОЖЕМЕ ДА ПРАВИМЕ ЗА ЛАЖНИ ИНФОРМАЦИИ? 2. КАКО ДА ЗАБЕЛЕЖИТЕ ЛАЖНИ ВЕСТИ? 3. Веб-страници за проверка на факти 4. АДМИНИСТРАЦИЈА НА НОВИНАРИТЕ 4. ЕФЕКТ НА ЛАЖНИ ВЕСТИ ВРЗ ОБРАЗОВАНИЕТО И ТИНЕЛДЕРИТЕ 5. ЗОШТО СЕ ЛАЖНИ ВЕСТИ?
4. По читањето и едукацијата на темите за вести, корисникот е достапен на линкот што ја носи играта на wordwall.com. Играта е точно-неточно.



GAMIFICATION TOOLS

for youth learning

5. На самиот крај на статијата, играчот се запознава со линковите до секоја изјава дадена на wordwall.com.

HUNGARIAN

1. A játék tipológiája a wordwall.com oldalon található játékra mutató linket tartalmazó pdf-fájl kombinációja (igaz vagy hamis).
2. A fájl egy cikk, amely oktatási tartalommal kezdődik - az oktatási dobozok, amelyeket a játékos használni fog (olvasni), hogy megjelenjen az álhírek típusai, álhírek vs. álhírek, álhírek típusai.
3. Ezután tippek több témában, oktatási tartalommal kombinálva: 1. MIT TEHETÜNK A HAMIS INFORMÁCIÓK ELLEN? 2. HOGYAN VEGYÜK ÉSZRE A HAMIS HÍREKET?
3. Tényellenőrző weboldalak 4. ÚJSÁGÍRÓK ADMINISZTRÁCIÓJA 4. AZ ÁLHÍREK HATÁSA AZ OKTATÁSRA ÉS A TIZENÉVESEKRE 5. MIÉRT VANNAK ÁLHÍREK?
4. A hírek témáinak elolvasása és oktatása után a felhasználó számára elérhető az a link, amely a játékot a wordwall.com oldalra viszi. A játék igaz-hamis.
5. A cikk legvégén a játékos a wordwall.com-on tett minden egyes állításhoz tartozó linket wordwall.com

ESTONIAN

1. Mängu tüpoloogia on kombinatsioon pdf-failist, mis sisaldab linki mängule wordwall.com (tõene või vale).



GAMIFICATION TOOLS

for youth learning

2. Fail on artikkel, mis algab hariva sisuga - hariduskastid, mida mängija kasutab (loeb) võltsuudiste, võltsteabe vs. võltsuudised, võltsinfo liigid.
3. Seejärel näpunäited mitmel teemal koos haridusliku sisuga: 1. MIDA ME SAAME TEHA VALEINFO VASTU? 2. KUIDAS MÄRGATA VALEUUDISEID? 3. Faktikontrolli veebilehed 4. AJAKIRJANIKE HALDAMINE 4. VALEUUDISTE MÕJU HARIDUSELE JA TEISMELISTELE 5. MIKS ON VÕLTSUUDISED?
4. Pärast uudiste teemade lugemist ja harimist on kasutajal saadav link, mis juhhib ta mängu wordwall.com. Mäng on tõene-vale.
5. Artikli lõpus tutvustatakse mängijale linke igale wordwall.com antud väitele wordwall.com