



PRESENTATION

DEL 2

PLATS: MAGIC FOREST INC
ÄMNE: HISTRIEFÖRNEKELSE



Ett levande-rollspel om att utbilda ungdomar om desinformation.
Skapat av DIS-PLAY-projektet.



Bekämpa Historieförnekelse

"Att hjälpa människor förstå sitt förflutna för en ljusare och mer inkluderande framtid"





AGENDA FÖR DAGEN

1. INTRODUKTION

2. VARFÖR VI SKA BEKÄMPA
HISTORIEFÖRNEKELSE

3. MÅL

4. MOTIVATION

5. PLAN FÖR DAGEN

6. INSTRUKTIONER

7. PRESENTATION



1. INTRODUKTION

Att förneka historien är riskabelt eftersom det förvirrar människorna om vad som hände tidigare. Om de inte ser sanningen i vitögat kan vi göra samma misstag om och om igen.

+ Att känna till och lära av historien hjälper oss att vara mer rättvisa och göra bättre val för framtiden.





1. INTRODUKTION

Hur bekämpar vi det?

- Stärka andra röster. Misslyckanden är en del av hur vi lär oss att lyckas, ta dig samman och försök igen.
- Använd internet. Informationen FINNS där ute, det gäller bara att hitta den.
- Vem tjänar på lögnerna? Om något verkar för bra för att vara sant, eller något som har potential att skada vissa människor, fundera på vem som skulle tjäna på att desinformationens sprids.
- När människor får höra att de är felinformerade tenderar de att stänga av och inte vilja lära sig något. Bjud istället in dem i samtalet och erbjud dig att utbilda dem.
- Använd kritiskt tänkande. Människor tenderar att välja det som gör dem mest bekväma. Det gör det svårt att vara kritisk till saker som stämmer väl överens med deras syn på världen.
- Du är inte ensam i den här världen. Att lära sig om andras perspektiv är avgörande för att människor ska kunna mötas.

2. VARFÖR VI SKA BEKÄMPA HISTORIEFÖRNEKELSE

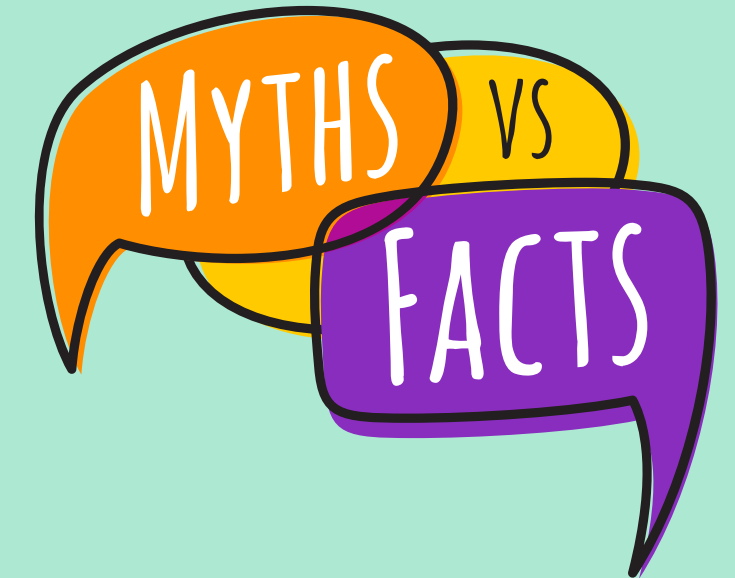
Människorna behöver vår hjälp! De översvämmas av desinformation och kan inte skilja den från sanningen.

- Människor är så hjälplösa och kan inte se sanningen
- Troll förstör vår perfekta värld och får människor att lägga pengar på deras skumma affärer.
- Om människorna kan lära sig att vara kritiska, kommer de att ta mer hand om sig själva och världen.
- Pengarna kan gå till mat, godis, natur och fester.



3. MÅL

Situationen är kritisk! Många konflikter och diskriminering orsakas av att vissa människor förnekar händelser, skriver om historien eller helt enkelt fabricerar lögner. Vi behöver:



- Hitta och korrigera den desinformation som troll sprider
- Lära människor att själva känna igen desinformation
- Utbilda unga människor att vara källkritiska

+ Människors förståelse för varandra kan sprida lycka och färg till världen!

Tänk er maten, naturen och festerna!





4. MOTIVATION

De bästa fe-lagspelarna som bidrar med de bästa idéerna kommer att få:

- ★ välja vad pengarna ska användas till (när människorna inte slösar dem på troll)
- ★ kommer att bli FantastiskaFeer + en fest för alla!
- ★ en resa till den vackraste platsen på jorden
- ★ att skratta åt trollen när de misslyckas

Vilken av dessa fångade din uppmärksamhet?

Låt inte människorna bli offren!

Låt inte trollen ta våra festpengar!

Vi måste slå tillbaka - NU!



5. PLAN FÖR DAGEN

Målgrupp: Unga människor 15 - 25 år

Our mission: Att stärka dem med väl underbyggda fakta och lära dem flera tekniker för kritiskt tänkande

Kanaler: Historieböcker och sociala medier

Verktyg: Canva, Wikipedia, Chat GPT

Uppgift: Hitta och analysera trollens dolda desinformation och visa människorna sanningen





6. INSTRUCTIONS



STREG ETT

- Välj en uppgift i era grupper
- Analysera desinformation:
 - Trafikljus-metoden
 - CRAAP-test



STEG TVÅ

- Brainstorma i er grupp om hur ni kan visa människor att denna desinformation är falsk



STEG TRE

- Skapa innehåll med en sann berättelse som kommer att
 - motverka trollens arbete
 - sprida medvetenhet om ämnet

PRESENTATIONER

Varje grupp presenterar resultatet av sitt arbete i slutet av arbetsdagen.

NU SÄTTER VI IGÅNG, FEER!

**LÅT OSS HJÄLPA MÄNNISKOR,
LÅT OSS STOPPA TROLLEN!**

