ZESTAW ĆWICZEŃ KREATYWNYCH UNPLUGGED

Fake newsy i dezinformacja

W tym ćwiczeniu uczestnicy analizują codzienne sytuacje związane z podróżowaniem i decydują, czy wybrać samochód, czy transport publiczny. Porównują dostępne opcje, omawiają swoje wybory oraz uzasadniają decyzje. Poprzez dyskusję w grupie i proste myślenie oparte na regułach dowiadują się, jak różne czynniki wpływają na decyzje transportowe. Na koniec zyskują większą pewność siebie w wybieraniu zrównoważonych form transportu .

Co-funded by the European Union

CC BY NC SA

Projekt ten został współfinansowany ze środków programu ERASMUS+ Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów, a Komisja Europejska oraz SEPIE nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

Zakres tematyczny

Kompetencje w zakresie korzystania z informacji

Czas trawania

90 - 120 min

Poziom

Zaawansowany

Wykorzystane elementy myślenia komputacyjnego

- ☑ Dekompozycja
- ☑ Rozpoznawanie wzorców
- ☑ Abstrahowanie
- ☑ Myślenie

Grupa docelowa

- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe o niskich kompetencjach cyfrowych
- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe z ograniczonym formalnym wykształceniem lub kwalifikacjami
- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe o niskim poziomie uczestnictwa w uczeniu się przez całe życie

Cele kształcenia

Po zakończeniu tych zajęć uczestnicy będą potrafili:

- Rozpoznawać schematy stosowane w fake newsach, takie jak emocjonalny język i wyolbrzymienia.
- Pracować w małych grupach nad analizowaniem i tworzeniem prostych wiadomości prasowych.
- Rozkładać prostą wiadomość na kluczowe elementy.
- Identyfikować czynniki, które sprawiają, że informacja jest wiarygodna lub wprowadzająca w błąd.
- Stworzyć prosty przykład fake newsa.
- Wyjaśnić, dlaczego należy kwestionować informacje przed ich udostępnieniem lub uwierzeniem w nie.
- Przeanalizować, jak fake newsy i dezinformacja mogą wpływać na ludzi i społeczeństwo.

Obszar kompetencji

a) Kompetencje innowacyjne

- ☑ Kreatywność

algorytmiczne

Podejście metodologiczne

- ☑ Gamifikacja
- ☑ Nauczanie oparte na wyzwaniach
- ☑ Uczenie się we współpracy
- ☐ Uczenie się przez doświadczenie

- ☑ Myslenie krytyczne
- ☑ Rozwiązywanie problemów
- ☑ Komunikacja
- ☑ Praca zespołowa

b) Kompetencje w zakresie umiejętności informacyjnych

- ☑ Zdolność do uzyskiwania dostępu do informacji, ich rozumienia oraz krytycznej analizy
- ☑ Interpretacja treści cyfrowych i wizualnych
- ☑ Świadomość wpływu mediów i stronniczości przekazu biases

c) Kompetencje życiowe I zawodowe

- ☑ Elastyczność i możliwości adaptacji
- ☑ Inicjatywa i autonomia
- ☑ Umiejętności społeczne i kompetencje międzykulturowe
- ☑ Produktywność
- ☑ Przywództwo i odpowiedzialność.

Efekty uczenia się:

Uczestnicy będą potrafili:

- Identyfikować elementy wprowadzające w błąd w informacjach;
- Stworzyć prosty przykład fake newsa z wykorzystaniem manipulacyjnych technik komunikacyjnych;
- Rozpoznawać emocjonalny lub wyolbrzymiony język w wiadomościach prasowych;
- Wyjaśnić, dlaczego niektóre informacje mogą być niewiarygodne;
- Przeanalizować, w jaki sposób fake newsy rozprzestrzeniają się i wpływają na opinie;
- Uczestniczyć we wspólnych dyskusjach na temat wiarygodności informacji.

Uwagi:

- Wydrukuj przykłady prawdziwych i fałszywych nagłówków prasowych
- Materiały: arkusze papieru, markery lub długopisy,

		karteczki samoprzylepne (typu post-it), karty do głosowania Rekomendacje dla Prowadzącego: ● Zachęcaj do kreatywności, dbając jednocześnie o to, aby przykłady były proste i zrozumiałe. ● Unikaj tematów wrażliwych politycznie, dyskryminujących lub kontrowersyjnych. ● Skup się na nauce i krytycznej refleksji, a nie na ocenianiu opinii uczestników. ● Używaj jasnego i prostego języka. ● Wspieraj uczestników, którzy czują się niepewnie lub niekomfortowo, wypowiadając się na forum grupy. ● Wybieraj przykłady związane z sytuacjami z życia codziennego, które są dobrze znane dorosłym uczestnikom. Dostosowania w zakresie dostępności: ● Pozwól uczestnikom na ustne wyjaśnienie pomysłów, jeśli pisanie sprawia im trudność. ● Używaj większego druku, gdy jest to konieczne. ● Wykorzystuj przykłady wizualne i symbole, aby ułatwić zrozumienie tematu. ● Zadbaj o to, aby wszyscy członkowie grupy brali aktywny udział w zajęciach

Co-funded by the European Union

Fake newsy i dezinformacja

Krok 1. Dekompozycja

Zadaniem uczestników jest:

- Rozłożenie wiadomości prasowej na części (tytuł, główny przekaz, szczegóły, źródło);
- Identyfikacja tematu, którego dotyczy dana historia;
- Zrozumienie, w jaki sposób strukturyzowane są informacje;
- Przedyskutowanie, które elementy najbardziej przyciągają uwagę.

Element Grywalizacji

Uczestnicy reagują na przedstawione historie, używając prostych oznaczeń (Załącznik 1):

- „Prawda”;
- „Fałsz”;
- „Trudno ocenić”.

Zintegrowany Element Twórczy:

Jakiego rodzaju informacje sprawią, że w nie uwierzysz? Uczestnicy zaczynają tworzyć prosty zarys własnego fake newsa, wybierając:

- temat,
- tytuł,
- oraz krótki przekaz.

Wsparcie Prowadzącego:

Prowadzący może zadać pytania: „Co jest głównym przekazem?”, „Która część jako pierwsza przyciąga uwagę?”, „Czy tytuł pasuje do podanej informacji?”.

Ten krok pomaga uczestnikom rozbić wiadomość prasową na jasne i łatwe do przyswojenia części, co ułatwia zrozumienie sposobu strukturyzowania informacji.

Krok 2: Rozpoznawanie wzorców

Uczestnicy analizują przykłady fake newsów i porównują je z przykładami bardziej wiarygodnych informacji.

		Ich zadaniem jest zidentyfikowanie schematów powszechnie stosowanych w fake newsach, takich jak: ● emocjonalny język, ● szokujące tytuły, ● wyolbrzymienia, ● niejasne fakty, ● brak źródeł, ● wiadomości sugerujące pośpiech (pilne komunikaty), ● oraz nierealistyczne twierdzenia. ● Rozpoznanie, co sprawia, że fake newsy są atrakcyjne lub wiarygodne; ● Porównanie podobieństw między różnymi przykładami fake newsów. **Element Grywalizacji:** Element grywalizacji: Uczestnicy głosują, czy podane przykłady to: ● „Prawda” ● „Fałsz” ● „Trudno ocenić” **Zintegrowany Element Twórczy:** Uczestnicy ulepszają swój własny fake news, dodając do niego rozpoznane schematy, na przykład: ● silniejszy język emocjonalny, ● wyolbrzymione twierdzenia, ● lub niejasne źródła informacji. **Wsparcie Prowadzącego:** Prowadzący może zadać pytania: „Co wygląda podejrzanie?”, „Dlaczego ludzie mogliby w to uwierzyć?”, „Jakie schematy powtarzają się w kilku przykładach?”. Ten krok pomaga uczestnikom rozpoznawać schematy stosowane w fake newsach, co ułatwia identyfikowanie informacji wprowadzających w błąd w prawdziwym życiu.

Krok 3: Abstrahowanie

Uczestnicy skupiają się na kluczowych elementach. Ich zadaniem jest:

- Zidentyfikowanie, co sprawia, że fake news jest przekonujący;
- Zignorowanie mniej istotnych szczegółów;
- Skupienie się na głównych technikach manipulacji: wpływie emocjonalnym, wyolbrzymieniu, niejasnych faktach oraz braku dowodów.
- Przedyskutowanie, dlaczego ludzie czasami ufają fałszywym informacjom.

Element Grywalizacji

Grupy wybierają to, co uważają za „najsilniejszy trik" stosowany w fake newsach.

Zintegrowany Element Twórczy i Prezentacyjny

Uczestnicy kończą pracę nad swoimi fake newsami, prezentują je grupie i wyjaśniają, dlaczego ludzie mogliby w nie uwierzyć.

Pozostali uczestnicy próbują zidentyfikować: co wprowadza w błąd, jakie schematy zostały użyte oraz jakie informacje należy zakwestionować.

Wsparcie Prowadzącego:

Prowadzący może zadać pytania: „Dlaczego ludzie mieliby w to uwierzyć?", „Jakich informacji brakuje?", „Jak moglibyśmy sprawdzić, czy ta informacja jest prawdziwa?".

Ten krok pomaga uczestnikom skupić się na najważniejszych elementach fake newsów, ułatwiając zrozumienie, jak działa dezinformacja i jak można ją rozpoznać.

Krok 4: Myślenie algorytmiczne

Uczestnicy zapoznają się z prostym procesem „krok po kroku", służącym do sprawdzania, czy informacja może być wiarygodna, czy też wprowadza w błąd.

Pracując w grupach, uczestnicy tworzą podstawowy

		„algorytm weryfikacji”, wykorzystując pytania takie jak: ● Kto stworzył tę informację? ● Czy źródło jest jasne i czytelne? ● Czy tytuł wykorzystuje silne emocje lub wyolbrzymienia? ● Czy podano fakty lub dowody? ● Czy tę informację można sprawdzić w innym miejscu? ● Czy tej informacji należy zaufać, czy też powinno się ją zakwestionować? Następnie uczestnicy stosują swoje kroki weryfikacyjne do przykładów fake newsów stworzonych podczas zajęć. **Element Grywalizacji** Grupy wymieniają się przykładami fake newsów i testują nawzajem swoje „algorytmy weryfikacji”. **Wsparcie Prowadzącego:** Prowadzący zadaje pytania: ● „Co ludzie powinni sprawdzić w pierwszej kolejności?” ● „Co sprawia, że informacja staje się bardziej wiarygodna?” ● „Co powinniśmy zrobić przed udostępnieniem informacji w Internecie?” Ten krok pomaga uczestnikom zrozumieć, że ocena informacji może opierać się na logicznym procesie przebiegającym etapami („krok po kroku”).

Załącznik 1

PRAWDA

FAŁSZ

TRUDNO POWIEDZIEĆ