



Joanna Waszkowska

Zagrożenia związane z powielaniem
niesprawdzonych informacji w internecie

Scenariusz do komiksu *Fake news*

gdańskie
wydawnictwo
oświatowe



Cele lekcji

- wyćwiczenie postawy krytycznej w odbiorze informacji
- uwrażliwienie na skutki powielania fałszywej informacji w internecie
- budowanie relacji międzyludzkich

Materiały

- komiks *Fake News*
- duży arkusz papieru do zapisania zasad kodeksu, pisaki
- gadżet do rzucania (np. piłka)
- opcjonalnie film (ekran, dostęp do internetu)

Formy pracy

- zbiorowa
- indywidualna
- praca z tekstem kultury
- symulacja

Przygotowanie

Przed przeprowadzeniem lekcji nauczyciel powinien zapoznać się z treścią komiksu, który poza dosłownym ma też znaczenie metaforyczne, co z jednej strony wymaga od nauczyciela dużej czujności w procesie pracy z tego typu tekstem, z drugiej pozwala na lepsze dopasowanie do zjawiska, o którym mowa, a którego charakter jest różnorodny i dynamiczny.

Zjawisko fake news nie jest nowe – wystarczy chociaż wspomnieć paszkwile i pamflety publikowane w XVIII-wiecznej Europie. Jest za to charakterystyczną cechą mediów zaangażowanych, gdyż tekst mający na celu przekonanie czytelnika wykorzystuje techniki manipulacyjne, często oparte na ludzkich słabościach i przyzwyczajeniach.

Najważniejsze w pracy z uczniami jest po pierwsze uzmysłowienie skutków powielania niesprawdzonej informacji (pierwsza część lekcji), a następnie wypracowanie mechanizmów obronnych (kodeks), co daje uczniom poczucie, że istnieją sposoby, by nie zostać narzędziem w czyichś rękach (czy jest to klasowy hejter czy sprytny reklamodawca lub polityk). Praca nad kodeksem stwarza również możliwość rozmowy o tym, co zyskuje osoba rozumiejąca sposoby i przyczyny manipulacji – poczucie samostanowienia, dystans, umiejętność odczytania intencji nadawcy, podmiotowość oraz, co ważne dla nastolatków, poczucie autentyczności, uniezależnienie się od wpływów grupy.

Treść komiksu dotyczy problemu fałszywych newsów oraz zachowań obecnych wśród użytkowników portali społecznościowych i za pomocą metafory, która prawdopodobnie nie

będzie od razu dla uczniów czytelna, prezentuje przyczyny i skutki zjawiska. Komiks może stanowić wyzwanie dla uczniów, zwłaszcza że nie będą oni z góry znali tematyki zajęć. W scenariuszu proponujemy jednak, aby pozwolić uczniom na dosłowne odczytanie komiksu, a dopiero potem w toku zajęć naprowadzić ich na metaforyczne znaczenie (np. przejście od nieprawdziwych napisów na koszulkach do skutków rozprzestrzeniania nieprawdziwych wiadomości itd.).

Przebieg lekcji

Uwaga: W zależności od potrzeb scenariusz może być realizowany na jednej godzinie lekcyjnej lub być wydłużony – zależy to od grupy, z którą pracuje nauczyciel. Warto pozwolić uczniom na dyskusję (zwłaszcza przy zadaniach w punktach 5, 8, 10, 12), gdyż dzięki temu uzyskamy wgląd w ich problemy, a lekcja, którą poprowadzimy, skupiając rozmowę na sprawach im bliskich, zostanie przez nich lepiej zapamiętana; tym samym zasady wypracowane w podsumowaniu lekcji będą przez nich przestrzegane.

1. Czynności organizacyjne (5 minut) – **uwaga:** nie informujemy uczniów na początku, co jest tematem lekcji.
2. Zabawa w głuchy telefon (10 minut)

Przebieg:

- Wybieramy w klasie jedną osobę, której podajemy kartkę z zapisanym na niej krótkim zdaniem, a następnie informujemy **tylko tę osobę**, jak komunikat ma być przekazany (np. z nostalgią, ze złością, w formie pytania...) – przykładowy komunikat: „Budynki na naszym osiedlu **znowu** ktoś **zabazgrał** grafitti!” (w formułowaniu zdania ważne jest, by użyć wyrazu potocznego oraz partykuły lub przysłówka wzmacniających treść – są to charakterystyczne cechy języka bulwarowego).
- Wybrana osoba przekazuje komunikat „na ucho” trzem innym osobom, dbając o przekazanie **treści oraz oddanie emocji tonem głosu**, osoby te z kolei przekazują komunikat jednej wybranej osobie; zabawa trwa do momentu, w którym wszyscy zostaną poinformowani.
- Ostatnie osoby, które otrzymały komunikat, przekazują głośno to, co do nich dotarło lub co zapamiętały.
- Następuje konfrontacja z pierwotnym komunikatem – nauczyciel notuje spostrzeżenia uczniów na tablicy lub w innym widocznym miejscu (powinny pojawić się: zniekształcenie treści, zmiana intonacji, zmiana formy).
- Prosimy uczniów, by zabawę i jej skutki odnieśli do jakiejś sytuacji z życia; zapisujemy te propozycje: plotkowanie, obgadywanie, nierzetelna kampania, hejt w internecie.
- Podsumowujemy ćwiczenie: komunikowanie się w internecie oraz społeczne relacje mogą przybierać formę plotki, nie zawsze można odczytać intencje nadawcy, gdy komunikat jest wielokrotnie powielony, intencje nadawcy mogą być ukryte lub niejasne, dochodzi do zdeformowania komunikatu.

Komentarz: Emocje i nastrój jako pierwsze ulegają deformacji, co wpływa na cały komunikat, gdyż fake newsy bazują głównie na emocjach odbiorców, sterują nimi. W wypadku internetu możemy mieć do czynienia z dwoma różnymi sytuacjami:

- a) z przekształcaniem (tak jak w głuchym telefonie), a przez to zniekształcaniem informacji (np. jeden portal podaje za drugim jakąś wiadomość, nie kopiuje jej jednak, tylko prezentuje własną wersję np. na podstawie wycinka pierwotnej informacji; może tu też dochodzić do celowych manipulacji),
 - b) w wypadku mediów społecznościowych – z błędnym powieleniem informacji w sytuacji, gdy nie został zrozumiany kontekst wiadomości lub wiadomość została celowo opatrzona nieadekwatnym komentarzem, co prowadzi do splotenia odbioru komunikatu na wstępie i do dalszego udostępniania go wraz z błędnym kontekstem. Buduje to fałszywy światopogląd oraz nakłania do skrajnych reakcji lub polaryzowania poglądów.
3. Prosimy uczniów o zapoznanie się z komiksem (5 minut).
 4. Sprawdzamy rozumienie dosłownej warstwy komiksu (prosimy uczniów o opowiedzenie swoimi słowami, o czym jest ukazana historia) (3 minuty).
 5. Zestawiamy zabawę z pierwszej części lekcji z treścią komiksu – prosimy uczniów, by ocenili, czy w ukazanej historii można dostrzec cechy plotki – rozmowa (2 minuty).
 6. Zwracamy uczniom uwagę na treść komiksu, a szczególnie na wskazówki dotyczące warstwy metaforycznej; możemy stosować pytania pomocnicze typu: „Czy w sklepie koszulki sprzedaje włochaty troll?”, „Czy to normalne, że przy kupnie koszulki nie ogląda się jej z przodu i z tyłu?”, „Czy można komuś dokuczać z powodu nadruku na koszulce w formie «łapki w dół»?” – tym sposobem uczniowie powinni dostrzec, że historia tak naprawdę nie dotyczy koszulek, ale powielania komunikatów oraz mechanizmów powstawania fałszywych informacji w relacjach społecznych, a w szczególności w internecie (7 minut).
 7. Zapisujemy/podajemy temat lekcji: „Zagrożenia związane z powielaniem niesprawdzonych informacji w internecie”.
 8. Wyszukujemy z uczniami elementy metaforyczne z komiksu, wyjaśniamy je i zapisujemy w formie kodeksu (np. „Nasz Sieciowy Kodeks”) na dużym arkuszu papieru (osoba, która poda wyjaśnienie elementu metaforycznego, podchodzi i zapisuje je w formie hasła); powinny się pojawić: „Dokładnie czytam informację, od początku do końca”, „Sprawdzam źródło informacji”, „Nie powielam bezkrytycznie” itd. (10 minut).
 9. Opcjonalnie: by poszerzyć zapisy kodeksu, prezentujemy krótki film *Fact Checking Online Is More Important Than Ever* (<https://www.youtube.com/watch?v=Ryjpu-NWYm8>) lub prosimy uczniów o przeczytanie artykułu/obejrzenie innego filmu zaproponowanego przez nauczyciela (np. <https://www.spidersweb.pl/2018/08/lekcje-rozpoznawania-fake-news.html>, <http://mitologiawspolczesna.pl/fejkowa-incepcja-patryk-labradora/>).
 10. Prosimy uczniów, by uzupełnili zapisy w kodeksie, np. o wskazówki dotyczące przyjmowania informacji (krytyczny odbiór, dystans), zwracanie uwagi na elementy manipulacji (język emocjonalny, polaryzowanie grup, stygmatyzacja, stereotypy), otwartość i szacunek względem indywidualnych postaw i poglądów.

Uwaga: W tym punkcie scenariusza przedstawiono ogólnie myśli i zagadnienia, które uczniowie mogą podjąć przy pisaniu kodeksu, dajemy im jednak pełną swobodę w formułowaniu zasad (3 minuty).

11. Jakie korzyści można osiągnąć, stosując się do tych zasad? – interpretacja ostatnich kadrów komiksu (2 minuty):

- nawyk sprawdzania formy i źródła informacji (koszulka z przodu i z tyłu),
- poszanowanie dla odmienności i umiejętność komunikowania o nich,
- rozumienie zalet bycia otwartym (wychodzenie z inicjatywą do rozmowy),
- krytyczny odbiór informacji (szukanie przyczyn „sprzedaży” koszulki),
- świadome dostrzeganie mechanizmów manipulacyjnych (interpretowanie, kto „sprzedaje” koszulkę),
- rozumienie przyczyn zastosowania manipulacji i umiejętność ochrony przed nią (postawa nonkonformistyczna względem grupy powielającej stereotyp),
- odróżnienie komunikatów emocjonalnych i polaryzacyjnych od faktów (interpretowanie skrajnych emocjonalnie zapisów na koszulkach: „głęb”, „fajtłapa”, „niezdara”, „gapa”, „ruszasz się jak Janek w składzie porcelany”),
- unifikacyjna rola sloganów,
- potrzeba dystansu oraz odwaga prezentowania własnych poglądów (chłopiec w koszulce „łapka w dół”).

12. Dyskusja sterowana (opcjonalnie)

Nauczyciel, rzucając do wybranej osoby w klasie np. miękką piłkę, prosi o podanie, co można zyskać, realizując wybrany punkt kodeksu. Np. po rzucie nauczyciel mówi do ucznia „Punkt szósty”, a uczeń odpowiada zgodnie z tym, co jest w kodeksie, na przykład „Poczucie wolności, swoboda wyrażania własnych poglądów bez obawy bycia przez to napiętnowanym”. Zabawa trwa do momentu wyczerpania punktów kodeksu. Uczniowie mogą chcieć powiedzieć coś innego, własnego odnośnie do danego punktu kodeksu, można wtedy zmodyfikować zabawę, np. uczeń wylosowany przez nauczyciela odpowiada i przerzuca „piłeczkę” do innej osoby w klasie, która podaje inny przykład dotyczący tego samego punktu kodeksu.

13. Podsumowaniem lekcji jest złożenie pod kodeksem podpisów przez wszystkich uczniów i zawieszenie arkusza w sali.

Prace badawcze (kontynuacja tematu – dla chętnych lub wszystkich uczniów w celu przygotowania się do innych lekcji z tej tematyki)

- Po obejrzeniu filmu *Na zawsze* (<https://www.youtube.com/watch?v=XH6MEbuvihE>) uczniowie zestawiają jego treść z wnioskami z lekcji i projektują alternatywne rozwiązanie sytuacji, gdyby bohaterom filmu znane były zasady wypracowane przez uczniów na lekcji.

Komentarz: Tematyka filmu jest szersza niż omawiane zjawisko, gdyż poza skutkami powielenia informacji dotyczy również stygmatyzacji, poszanowania praw jednostki do prywatności (np. wykradzenie informacji z telefonu), przerabiania zdjęć celem ośmieszenia kogoś, organizowania nagonki (cyberbullying) czy zjawiska konformizmu i konieczności dopasowania się za wszelką cenę (utrata własnej tożsamości), co jest bardzo ważne dla młodych ludzi.

- Uczniowie tworzą felietony (pisemne, nagrania, np. na Flipgrid, własne filmy), w których warstwa metaforyczna z treści komiksu zostaje zastąpiona konkretnymi sytuacjami z życia, np. w odniesieniu do portali społecznościowych.
- Uczniowie tworzą własne komiksy, w których zawarte będą przestrogi i dobre rady dotyczące zachowania w sieci (można podpowiedzieć uczniom źródła, np. <https://panoptykon.org/raporty/w-sieci>).