

Scenariusz nr 3 „PROPAGANDA”

Warsztat porusza podstawowe zagadnienia związane z wykorzystaniem propagandy w czasie wojny polsko-bolszewickiej. Podczas zajęć uczestnicy poznają definicje i funkcje propagandy oraz formę przekazu jaką jest plakat, stworzą własne plakaty dotyczące jednego z zaproponowanych wyzwań/problemów społecznych. Po elemencie pracy twórczej i praktycznym poznaniu formy plakatowej, zadaniem uczestników będzie odczytanie i odnalezienie głównych motywów plakatów propagandowych z czasów wojny polsko-bolszewickiej.

Czas trwania: 90 minut

Grupa wiekowa: od 14 do 18 lat

Cele:

1) Cele ogólne:

- a) poznanie projektu edukacyjnego „Gra Szyfrów” oraz jej szerszego kontekstu historycznego – form i tematów propagandy w czasie wojny polsko-bolszewickiej,
- b) rozwój krytycznego myślenia i kreatywności.

2) Cele szczegółowe:

- a) poznanie definicji druków ulotnych oraz propagandy,
- b) praktyczne poznanie plakatu jako formy plastycznej,
- c) stworzenie własnego plakatu społecznego,
- d) rozwijanie umiejętności krytycznego odbioru treści medialnych,
- e) poznanie społecznego tła wojny polsko-bolszewickiej, przedstawionego w propagandzie z tamtego okresu.

Potrzebne materiały:

Kartki papieru A3 lub A4, przybory do rysowania/malowania, wydrukowane lub udostępnione w formie linków plakaty.

„Gra Szyfrów” na VR/PC <https://store.steampowered.com/app/1945760>

lub mobile <https://play.google.com/store/search?q=gra%20szyfr%C3%B3w&c=apps&hl=pl&gl=US>

Przygotowanie dla trenera:

Przed zajęciami przejrzyj zaproponowane w scenariuszu zbiory plakatów propagandowych. Dobierz plakaty i przedstawione w nich motywy do treści przerabianych na wcześniejszych lekcjach lub do własnych celów lekcji.

ETAPY REALIZACJI

Czas	Opis ćwiczenia	Potrzebne materiały/uwagi
<p>10 min</p>	<p>Wprowadzenie</p> <p>Przywitaj uczestników, przedstaw się i powiedz o czym jest dzisiejszy warsztat (gra VR, historia wojny polsko-bolszewickiej oraz plakaty propagandowe).</p> <p>Zapytaj o doświadczenie grupy z VR – czy ktoś już kiedyś grał albo oglądał coś w wirtualnej rzeczywistości? Zapytaj o doświadczenie z grami komputerowymi i mobilnymi.</p> <p>Ustal z uczestnikami zasady towarzyszące nam podczas dzisiejszego warsztatu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - skupiamy się na tworzeniu, kreatywności, a nie krytykowaniu innych, - nie przejmujemy się problemami technicznymi i błędami – czasem się po prostu zdarzają 😊, - „zasada 3+10” - <i>Kiedy proszę o 3 minuty dla mnie, to chcę mieć Waszą pełną uwagę i skupienie. Jeśli wtedy nie będziecie słuchali (gdy tłumaczę obsługę VR lub zadanie), to potem przez 10 minut dla Was, nie będziecie wiedzieli co zrobić,</i> - zasada pauzy – <i>Czasami w trakcie pracy będziemy musieli przejść do kolejnego zadania lub kolejnego etapu warsztatu. Wiem, że wtedy trudno oderwać się od pracy/VR/gry, ale musimy to zrobić, aby poznać kolejne zadanie i kolejny element warsztatu. Na słowo „Pauza” będziemy zatem zatrzymywać to, co w tej chwili robimy i odkładać smartfony/VR na bok, by wysłuchać kolejnego zadania/części warsztatu.</i> 	<p>Uwaga: <u>W zależności od doświadczenia grupy z programowaniem i VR, dobierz późniejsze ćwiczenia oraz sposób pracy.</u></p>

<p>15 min</p>	<p>Doświadczenie gry/doświadczenie szyfrów</p> <p>Wytlumacz, że za chwilę część osób będzie mogła doświadczyć gry w wirtualnej rzeczywistości, każda osoba wykona jedno zadanie z „Gry Szyfrów”. Wytlumacz podstawowe sterowanie w grze, wybierz pierwszą osobę oraz uruchom <u>pierwszą (lub trzecią) misję</u>. Dojdź z zadaniami do momentu otwarcia się drugich drzwi (w których znajduje się drugi bohater nasłuchujący wrogiej transmisji) lub do momentu otwarcia sejfu. Przerwij grę w momencie, gdy uczestnicy zobaczą grzebień i kartkę z numerami lub gdy zakończy się misja nr. 3. Poproś o zwracanie szczególnej uwagi na to, co znajduje się na ścianach w grze.</p> <p>Zadania w pierwszej misji:</p> <ul style="list-style-type: none"> • znajdź i uruchom latarkę. Przetestuj opcję włączania latarki i jej wyłączenia (włączają się wtedy wizualne podpowiedzi podświetlające przedmioty, których trzeba użyć), • znajdź tablicę i uruchom silnik („Smoka”), • steruj napięciem na tablicy (przetestuj położenie optymalne i pokaż je innym w grupie, a następnie przesteruj i doprowadź do wypadnięcia korków), • przejdź do drugiego pokoju i znajdź klucz do drzwi, • wymień korek w jednej antenie i ją włącz, • wymień korek w drugiej antenie i ją włącz, • włącz zasilanie aparatury w odpowiedniej kolejności, • ustal optymalne napięcie bez przepalenia aparatury. <p>Następnie wspólnie zrekonstruujcie kontekst i historię w grze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kto jest bohaterem gry? • Gdzie dzieje się akcja gry? • W jakim roku? Latach? • W środku jakiego ważnego wydarzenia historycznego się znajdujemy? • Jakie były jego przyczyny? <p>Zapytaj o to, co znajdowało się na ścianach? Szczególnie ważne będą dla nas podczas dzisiejszego warsztatu:</p>	<p>Jeśli grupa nie używała jeszcze VR ani nie grała w grę, rozpocznij od doświadczenia gry. Jeśli grupa zapoznała się już z grą na wcześniejszych warsztatach, przejdź do tematu propagandy.</p> <p>Dobierz sposób realizacji tego kroku do sprzętu, którym dysponujesz:</p> <p>- jeśli masz jeden zestaw gogli i stosunkowo małą grupę możesz pokazać grę VR poprzez dzielenie misji na małe zadania oraz częste wymienianie uczestników. Postaraj się połączyć gogle z ekranem (aby cała grupa widziała co dzieje się w grze.</p> <p>- jeśli masz większą ilość gogli, dobierz uczestników w grupy oraz poproś o wykonywanie zadań na zmianę i wymienianie się goglami,</p> <p>- jeśli nie masz gogli VR,</p>
----------------------	---	--

	<p>- plakaty, - zdjęcie ukrywające sejf.</p> <p><i>W ramach dzisiejszych warsztatów wcielcie się w twórców plakatów propagandowych. Waszym zadaniem będzie zarówno stworzenie plakatu propagandowego, jak i analiza historycznych plakatów propagandowych.</i></p>	<p>podziel uczestników na grupy oraz poproś o włączenie gry na smartfonach lub komputerach.</p>
<p>10 min</p>	<p>Zadanie 1 – Wprowadzenie do plakatów i propagandy</p> <p>Zadaj uczestnikom pytanie: <i>Dlaczego plakat był ważnym środkiem przekazu w XX wieku?</i> Możesz stymulować dyskusję poprzez dodatkowe pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dlaczego plakat jako medium (środek przekazu) był skuteczny? - dlaczego trafiał do ludzi? <p>Wy tłumacz, że: <i>Plakaty to tak zwane materiały lub druki "ulotne". Zalicza się do nich właśnie afisze, plakaty czy ulotki. Ich ogromna popularność związana była z rozwojem druku i metod reprograficznych (czyli powielania materiałów graficznych) - możliwe stało się drukowanie i powielanie wydruków na niewyobrażalną wcześniej skalę. Kolejnym ważnym elementem była dostępność tego medium - na początku XX wieku nie każdy mógł pozwolić sobie na zakup gazety czy radioodbiornika. Nie każdy też potrafił sprawnie czytać. Plakat jako proste i ogólnodostępne medium zaczął więc odgrywać ogromną rolę informacyjną, jednocześnie rozwijając się jako forma sztuki.</i></p> <p>Podkreśl, że skoro więcej wiemy już o plakacie jako o formie, którą będziemy się dziś zajmować, to musimy jeszcze poznać cel naszego warsztatu i najbliższego zadania: musimy dowiedzieć się więcej o propagandzie.</p> <p>Zapytaj:</p> <ul style="list-style-type: none"> - z czym kojarzy Wam się propaganda? - czym jest propaganda? Jaka może być jej definicja? 	<p>Dodatkowe źródła dla edukatora:</p> <p>https://www.bluebird-design.com/pl/n/Historia-plakatu-dlaczego-ta-forma-dekoracji-sciennej-zyskala-tak-wielka-popularnosc/23</p> <p>https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/propaganda;3962718.htm</p>

<p>Podkreśl, że propaganda z definicji nie jest pozytywna ani negatywna. Że według jednej z popularnych definicji (Encyklopedii PWN), jest to:</p> <p><i>Celowe oddziaływanie na zbiorowości i jednostki zmierzające do pozyskania zwolenników i sojuszników, wpojenia pożądanego przekonania i wywołania określonych dążeń i zachowań.</i></p> <p>Podkreśl, że dopiero późniejsze wykorzystanie propagandy przez kraje totalitarne i w czasie wojen, nadało jej negatywne konotacje, które związane są z tym terminem aż do dziś.</p> <p>Pożądane przekonania i zachowania, które chcemy wpoić innym, mogą być jednak również wartościowe i pozytywne. Może to być na przykład chęć rozpropagowania idei dawstwa organów, zachęcenie do głosowania w wyborach lub powszechne ostatnio plakaty o środkach bezpieczeństwa w trakcie pandemii – mycie rąk, noszenie maseczek itp. Pokaż wybrany przez siebie przykład pozytywnej propagandy:</p> <p>https://pl.wikipedia.org/wiki/We_Can_Do_It!#/media/Plik:We_Can_Do_It!.jpg https://africanactivist.msu.edu/record/210-849-32424/ https://polskatimes.pl/w-samo-poludnie-historia-wokol-jednego-plakatu-autorstwa-tomasza-sarneckiego/ar/c13-14171393 https://en.wikipedia.org/wiki/Silence%3DDeath_Project https://www.adsoftheworld.com/campaigns/deforestation-awareness https://pl.wikipedia.org/wiki/Keep_Calm_and_Carry_On https://galeriaplaku.ams.com.pl/edycja-18/</p> <p>Możesz również wspomnieć o corocznym konkursie galerii plakatu AMS oraz pokazać ideę konkursu oraz prace z niektórych edycji: https://galeriaplaku.ams.com.pl/o-nas/</p> <p>Następnie zapytaj:</p> <ul style="list-style-type: none">- które prace najbardziej Wam się podobały i dlaczego?- czego dotyczyły?- jak przedstawiały problem lub rozwiązanie?	
--	--

	<p>- z jakich skojarzeń wizualnych (i nie tylko) korzystały?</p>	
<p>30 min</p>	<p>Zadanie 2 – Tworzenie plakatu społecznego</p> <p>Dobierz uczestników w grupy oraz wytłumacz, że ich następnym zadaniem jest stworzenie plakatu społecznego o pozytywnym wydźwięku, na jeden z wybranych tematów:</p> <ul style="list-style-type: none"> - odbudowy kraju po wojnie/katastrofie, - dbałości o klimat, - walce ze śmieciem i zanieczyszczeniem, - udziału w wyborach. <p>Przydziel tematy każdej grupie lub pozostaw możliwość wyboru tematu.</p> <p>Podkreśl, że plakaty często zawierają w sobie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - symbole, - połączenia wizualne poprzez analogię (dwie rzeczy wyglądają podobnie), - połączenia przeciwieństw (dwie rzeczy nie powinny się obok siebie znajdować), - hasło skłaniające do działania. <p>Podkreśl, że plakat nie musi być od razu gotowym plakatem, może być wstępnym, roboczym szkicem lub pomysłem czy konceptem. Podkreśl, że grupa może również pracować nad więcej niż jednym plakatem.</p> <p>Daj grupom około 20 minut na stworzenie plakatów. Przeznacz 5 minut na wspólną prezentację na tablicy lub ścianie (zawieś plakaty, aby każdy mógł je zobaczyć).</p> <p>Docień ciekawe i wartościowe elementy w pracy każdej grupy! Zwracaj szczególną uwagę na:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ciekawą i interesującą warstwę graficzną, - dobre sformułowanie problemu/wyzwania/rozwiązania, - ciekawe i wartościowe koncepty, pomysły i symbole, - proste i konkretne sformułowanie zadania. 	

<p>15 min</p>	<p>Zadanie 3 – Rozpoznawanie propagandy</p> <p><u>Pogratuluj uczestnikom plakatów i pomysłów.</u></p> <p>Podkreśl, że czeka nas, ostatnie, mniej przyjemne, choć bardzo ważne zadanie.</p> <p><i>W tym zadaniu zajmiemy się drugą stroną propagandy, czyli propagandą wojenną. Propaganda jako narzędzie stosowana była zarówno w czasie wojny, jak i wykorzystywana była w ogromnych ilościach przez państwa autorytarne i totalitarne. Ważna jest zatem również umiejętność rozpoznawania tej negatywnej, ciemnej strony propagandy z perspektywy odbiorcy i obywatela. Zadanie to może zatem okazać się:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>nieprzyjemne</i> – zobaczycie bowiem materiały propagandowe stanowiące treści obraźliwe i dehumanizujące, - <i>wywołujące dyskusję</i> – wiele z tych narzędzi i metod używanych jest również dziś w bieżącej debacie publicznej przez wiele osób i grup. Tego współczesnego kontekstu nie będziemy jednak poruszać teraz na warsztacie. <p>Podkreśl raz jeszcze, że skupiać będziemy się na kontekście historycznym oraz jego późniejszych następstwach, które stanowić będą tematy trudne i wymagające. Poproś zatem grupę, aby wstrzymała się od komentarzy niezwiązanych z kontekstem zajęć.</p> <p>Przygotuj zestawy plakatów propagandowych oraz pytań pomocniczych związane z przerabianymi przez Ciebie tematami lekcji lub Twoimi celami edukacyjnymi (zobacz więcej w „Uwagach” do tego ćwiczenia).</p> <p>Każdej grupie przydziel jeden z trzech zbiorów plakatów propagandowych:</p> <p>1. Polskie plakaty propagandowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://pl.wikipedia.org/wiki/Bohaterowie_frontu_i_kawiarni 	<p><u>Uwaga: Poniższe ćwiczenie stworzone jest z myślą o jego możliwie jak najszerszym zastosowaniu i możliwości jego dopasowania do różnych podręczników, programów i tematów zajęć. Poprzez odpowiedni dobór materiałów źródłowych (plakatów) oraz pytań pomocniczych, możesz dopasować omawiane w czasie ćwiczenia motywy plakatów do treści z Twoich poprzednich (lub przyszłych) zajęć. Celem ćwiczenia nie musi być zatem tylko przedstawienie historycznego tła wojny polsko-bolszewickiej, ale również odwołanie się do innych wydarzeń historycznych i procesów, których motywy odnajdujemy w plakatach.</u></p> <p><u>Więcej historycznych plakatów propagandowych (często z analizą i opisem) znajdziesz na:</u> https://1920.gov.pl/galeria-plakatow/</p>
----------------------	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • https://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Leon_Trotsky.JPG • https://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Bij_Bolszewika.jpg • https://pl.wikipedia.org/wiki/Hej!_Kto_Polak_na_bagnety!! • https://pl.wikipedia.org/wiki/Jego_program_(plakat_1920) • https://pl.wikipedia.org/wiki/Nam_twierdz%C4%85_b%C4%99dzie_ka%C5%BCdy_pr%C3%B3g • https://polona.pl/item/widzisz-te-lapy-zakrwawione-siegajace-po-twoj-dobytek-bron-strzechy-rodzinnej-wstepuj,MTI1NDM1OTAx/0/#info:metadata • https://polona.pl/item/jesli-chcesz-by-bolszewik-nie-bezczescil-ci-kosciolow-i-nie-mordowal-kaplanow-idz-do,MTI1NDM1OTAy/0/#info:metadata • https://polona.pl/item/do-broni-tak-wyglada-wies-polska-zajeta-przez-bolszewikow,NzEwNjU4NTM/0/#info:metadata • https://polona.pl/item/bolszewicy-morduja-bezbronne-kobiety,MTI1NDM1ODk5/0/#info:metadata • https://polona.pl/item/bron-przed-wrogiem-twa-rodzine,MTI1NDM1ODg0/0/#info:metadata <p>2. Sowieckie plakaty propagandowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Polish-soviet_propaganda_poster_1920.jpg • https://pl.wikipedia.org/wiki/Do_szereg%C3%B3w_Armii_Czerwonej_(plakat_1920) • https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Soviet_posters_of_the_Polish-Soviet_War?uselang=pl#/media/File:Join_the_ranks_of_the_Red_Army,_Russian_propaganda_poster_1920.jpg • https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1920._%D0%9C%D0%B0%D0%BB%D1%8E%D1%82%D0%B8%D0%BD._%D0%9C%D1%8B_%D0%B2%D0%BE%D1%8E%D0%B5%D0%BC_%D1%81_%D0%BF%D0%B0%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%BC_%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%BE%D0%BC,_%D0%B0_%D0%BD%D0%B5_%D1%81_%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%BC_%D1%82%D1%80%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%BC_%D0%BD%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%BE%D0%BC!.jpg?uselang=pl • https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Polish_Pig_trained_in_Paris,_Russian_propagand 	<p>https://polona.pl/collections/institutions/1/plakaty-wojny-polsko-bolszewickiej-1920,NTQ0MjU3ODI2OTY3NjcyNTQ0Mg/?sort=score%20desc</p>
--	--	--

	<p>a_poster_1920.PNG?uselang=pl</p> <ul style="list-style-type: none">• https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Polish-soviet_propaganda_poster_18Y.jpg?uselang=pl• https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Polish-soviet_propaganda_poster_21Y.jpg?uselang=pl• https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Polish-soviet_propaganda_poster_22Y.jpg• https://polona.pl/item/plakat-inc-polskie-pany-hotat-zadusit-raboce-krest-anskuu-rossiu,NzA5MzE5Nzc/0/#info:metadata <p>3. Zwróć uwagę, że zdehumanizowany wizerunek bolszewika wywodził się wprost z ich okrucieństwa i bezwzględności.</p> <p>Plakaty dehumanizujące:</p> <ul style="list-style-type: none">• https://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Leon_Trotsky.JPG• https://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Bij_Bolszewika.jpg• https://pl.wikipedia.org/wiki/Jego_program_(plakat_1920)• https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Polish_Pig_trained_in_Paris,_Russian_propaganda_poster_1920.PNG?uselang=pl• https://polona.pl/item/plakat-inc-polskie-pany-hotat-zadusit-raboce-krest-anskuu-rossiu,NzA5MzE5Nzc/0/#info:metadata <p>Następnie poproś grupy o znalezienie głównych „motywów” wykorzystywanych do przekonania odbiorców. Poprzez motywy możemy rozumieć:</p> <ul style="list-style-type: none">• wizualne i symboliczne przedstawienia,• kolorystykę,• użyte argumenty,• obecne wyobrażenia na dany temat,• docelowe wyobrażenia na dany temat. <p>Daj grupom 7-10 minut na analizę karykatur i znalezienie motywów przewodnich. Następnie omówcie wybrane motywy nawiązując do szerszego kontekstu wojny polsko-bolszewickiej oraz</p>	
--	---	--

	<p>innych elementów Waszego programu nauczania lub Twoich celów edukacyjnych. Możesz przekazywać dodatkowe informacje o wydarzeniach historycznych związanych z wojną poprzez zadawanie stymulujących dyskusję pytań.</p> <p>Lista potencjalnych pytań:</p> <ul style="list-style-type: none">• co wydarzyło się w 1772 roku? O jakie granice chodzi w plakacie?• dlaczego za „polskim panem” idzie również rosyjski właściciel ziemski i kapitalista?• kim był Wrangel?• kim był Lew Trocki i dlaczego został przedstawiony jako diabeł?• jaki wpływ na wojnę polsko-bolszewicką miały poprzednie rewolucje w Rosji (1905, lutowa, październikowa)?• jakie państwa wspierały bolszewików, a jakie białych? <p>Lista potencjalnych motywów do odkrycia:</p> <p>Plakaty polskie:</p> <ul style="list-style-type: none">• zagrożenie ideologią bolszewicką (np. poprzez pokazanie postaci Lwa Trockiego),• symboliczne przedstawienie dawnych formacji (Ułani, Kosynierzy, żołnierze I WŚ w rogatywkach),• motyw zgody narodowej oraz porozumienia ponad klasami (Chłopi, robotnicy oraz inne grupy społeczne walczące wspólnie),• odwołania do znanych utworów (odwołanie do refrenu „Warszawianki”, „Roty”),• terror i wyzysk pod hasłem „wolności”,• ochrona rodziny i kobiet,• ochrona Kościoła katolickiego i wiary, motywy religijne,• rewolucja równoznaczna ze zniszczeniem,• porównanie warunków życia w Polsce i Rosji,• wykorzystanie bata i przemocy – zagrożenie przyszłym niewolnictwem.	
--	--	--

	<p>Plakaty bolszewickie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • solidarność klasy robotniczej w przeciwieństwie do zgody narodowej, • figura „polskiego pana” – wyzyskiwacza, • przedstawienie dawnych formacji z innej perspektywy – Ułani i jazda polska jako najeźdźcy, • przedstawienie Polski jako państwa służebnego Zachodowi, • wykorzystywanie strachu przed roszczeniami terytorialnymi, • polscy właściciele ziemscy jako właściciele niewolników, • rosyjscy właściciele ziemscy jako wróg, • sprzeciw wobec kapitalizmu, • walka z „białymi”. <p>Motywy dehumanizujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> • animizacja – przedstawianie przeciwników jako zwierząt, • przedstawianie postaci/grup postaci jako diabła/ów, • deformacja postaci, czynienie ich brzydkimi, ohydnyimi, odrażającymi, • budowanie dystansu kulturowego – uwidacznianie negatywnych, wyolbrzymionych cech; przedstawianie różnych grup narodowych i etnicznych w negatywnym świetle. 	
<p>10 min</p>	<p>Podsumowanie</p> <p>Plakaty propagandowe wykorzystywane w trakcie wojny polsko-bolszewickiej opowiadają dłuższą i bardziej rozbudowaną historię tego konfliktu. Warto zwrócić uwagę, że:</p> <ul style="list-style-type: none"> - na przykładzie plakatów widzimy jak silnie wojna polsko-bolszewicka była związana z wojną domową w Rosji oraz rewolucją bolszewicką, która miała zmienić całą Europę. Krótki „rozejm” jesienią 1919, podczas którego Piłsudski obiecał nie prowadzić działań zbrojnych przeciwko bolszewikom, pozwolił im na przerzucenie części wojsk do walki z „białymi”, co przyczyniło się do wygrania przez bolszewików wojny domowej w Rosji; - widzimy również przyczyny rewolucji i popularności rewolucyjnych idei w postaci wykorzystywania szerokich mas społecznych (chłopów i robotników) przez władzę, właścicieli 	

	<p>ziemskich czy burżuazję oraz związane z tym narodziny marksizmu, trockizmu i leninizmu. Figury „polskiego pana”, „kapitalisty” czy „właściciela ziemskiego” budziły autentyczną nienawiść wielu grup społecznych, co zreżymie wykorzystane zostało przez bolszewicką propagandę;</p> <ul style="list-style-type: none">- kontekst I wojny światowej pokazuje w jaki sposób relacje z krajami zachodnimi pozwalały na narodziny i wsparcie ruchów rewolucyjnych w Imperium Rosyjskim (Niemcy aktywnie wspierali ruchy rewolucyjne na terytorium walczącej z nimi Rosji) oraz tłumaczy późniejszy marsz bolszewików na zachód (jednym z ważnych celów bolszewików było dotarcie do granicy z Niemcami, by wesprzeć rozwijającą się tam rewolucję);- obok kwestii klas społecznych, równie istotną staje się kwestia samostanowienia narodów oraz wytyczenia granic po I wojnie światowej. To właśnie ona decyduje o kształcie sojuszy (sojusz Polski z Ukrainą, traktat ryski, konflikt z Ententą o pomoc „białym”);- rozstrzygnięcie wojny polsko-bolszewickiej wpłynie również na sytuację podczas II wojny światowej, a wiele z jej haseł powróci również w propagandzie państw totalitarnych;- propaganda lat dwudziestych to również wstęp do stworzenia przepotężnych machin propagandowych państw totalitarnych i autorytarnych, w tym propagandy nazistowskiej. Antysemityzm, mechanizmy dehumanizacji, krytyka Zachodu i kapitalizmu, choć pojawiające się już w latach dwudziestych dwudziestego wieku, powrócą na propagandowe plakaty z jeszcze większą siłą. <p>Pogratuluj wszystkim grupom oraz zapytaj, czy teraz rozumieją dlaczego plakaty i propaganda są tak wartościowym do analizowania materiałem: <i>Często idealnie przekazują one społeczne problemy, wyzwania, lęki lub wręcz nienawiść – są niczym historyczny barometr nastrojów społecznych.</i></p> <p>Podkreśl, że łamanie szyfrów to również umiejętność krytycznej analizy przekazu oraz pomysłowość w tym, jak trafić z naszym przekazem do naszych sojuszników. <i>Złamanie bolszewickich szyfrów, „odczytanie” późniejszych działań i prawdziwego celu bolszewików, zaangażowanie społeczeństwa polskiego, które zaczęło dołączać do odbudowującego się po wojnie Wojska Polskiego – to tylko niektóre z wielu części składowych naszego sukcesu w wojnie polsko-</i></p>	
--	---	--

Scenariusz nr 3 „PROPAGANDA”

	<p><i>bolszewickiej. Części z nich mogliście doświadczyć dziś samodzielnie, kolejne części, mamy nadzieję, że poznacie i będzie poznawać na kolejnych lekcjach, warsztatach i korzystając z kolejnych materiałów edukacyjnych.</i></p> <p>Podkreśl, że jeśli uczestnicy chcą poznać dalszą część historii, to zapraszasz ich do dokończenia „Gry Szyfrów”.</p> <p>Podsumuj warsztat, podziękuj wszystkim uczestnikom i nauczycielom.</p>	
--	--	--

Opracowanie: Biuro Nowych Technologii IPN przy współpracy z Centralnym Domem Technologii