

## KONSPEKT LEKCJI DOT. DEZINFORMACJI Dla uczniów szkół średnich

### Temat: Zjawisko dezinformacji.

**Cele ogólne:** Przybliżenie uczniom zagadnienia dezinformacji oraz zwrócenie uwagi na konsekwencje, jakie ze sobą niesie.

#### **Cele operacyjne:**

##### Uczeń zna/wie:

- wie, czym jest dezinformacja;
- jakie są cele działań dezinformacyjnych;
- zna metody dezinformacji;
- zna wpływ dezinformacji w codziennym życiu;
- wie, jak rozpoznać dezinformację wśród innych informacji;
- zna przykłady dezinformacji w mediach społecznościowych.

##### Uczeń potrafi:

- wymienić konsekwencje niesione przez dezinformację;
- ochronić się przed dezinformacją w codziennym życiu;
- skalę szkodliwości powielania dezinformacji w społeczeństwie;
- istotę konieczności weryfikowania informacji.

## Uczeń rozumie:

- skalę szkodliwości powielania dezinformacji w społeczeństwie;
- istotę konieczności weryfikowania informacji.

## **Metody i formy:**

- Fakt czy ściema? – zadanie polegające na znalezieniu za pomocą narzędzia wyszukiwania obrazu, czy dane zdjęcie pochodzi z wpisu, do którego jest przypasowane (wpisy ze zdjęciami wydrukowane na kartce). Zadanie ma na celu pokazanie, w jaki sposób można manipulować za pomocą obrazu.
- Wyszukiwanie postów dezinformacyjnych na różnych SM - I grupa Twitter, II grupa Instagram, III grupa Facebook, IV grupa TikTok – omówienie.
- \*Stworzenie definicji dezinformacji za pomocą kart Dixit (gra polegająca na tworzeniu skojarzeń z pomocą kart). Plan rozgrywki: Karty zostają rozsypane na podłodze, uczeń wybiera spośród nich kartę, która najbardziej kojarzy mu się ze słowem dezinformacja i to uzasadnia. Przykład: Uczeń wybiera kartę przedstawiającą kobietę, której głowa jest zamknięta w klatce dla ptaków. Bierze tę kartę do ręki i mówi, że właśnie ta najbardziej kojarzy mu się z dezinformacją, ponieważ dezinformacja ogranicza ludziom spojrzenie na rzeczywistość i zamyka ich w klatce kłamstw i manipulacji).

\* opcjonalnie

- Burza mózgów – co to jest dezinformacja, gdzie można się z nią spotkać itp.

### **Pomoce dydaktyczne:**

- telefony komórkowe,
- karty do gry Dixit,
- platforma quizme,
- tablica multimedialna,
- wydruki tweetów,
- kartki, mazaki.

### **Przebieg zajęć:**

- Czynności organizacyjne: Sprawdzenie listy obecności, podanie tematu lekcji, przygotowanie pomocy dydaktycznych: platformy quizme, uruchomienie tablicy/prezentacji/ rozdanie kart do gry.
- Wstęp:
  - Nauczyciel podaje przykłady fake newsów i pyta, o to, czy to są prawdziwe, czy wymyślone informacje.
  - Nauczyciel pokazuje wybrany fragment filmu: <https://www.youtube.com/watch?v=bNajP2iFA2M&t=602s>, który będzie wstępem do części właściwej.

- Część właściwa:

1. Stworzenie definicji za pomocą kart Dixit.

2. Prezentacja multimedialna.

3. Klasowa dyskusja na temat wpływu dezinformacji na codzienne życie.

*Na przykładzie fake newsów na temat braku artykułów spożywczych w sklepach w czasie pandemii COVID-19.*

4. Praca w grupach – rozpoznawanie dezinformacji. Uczniowie zostają podzieleni na grupy (I grupa Twitter, II grupa Instagram, III grupa Facebook, IV grupa TikTok). Każda z nich otrzymuje wydrukowane treści które są fake newsami, oraz takie które nimi nie są. Zadaniem każdej z grup jest wskazanie wśród nich treści dezinformacyjnych.

5. Przedstawienie pracy w grupach. Uczniowie prezentują wyniki pracy i uzasadniają podjęte decyzje.

6. Dyskusja na temat wyborów dokonanych przez poszczególne grupy.

## 7. Quiz na platformie quizme - przykładowe pytania:

- Czym jest dezinformacja?
- Jak nazywa się najbardziej aktywna grupa w internecie?
- Czym jest cheapfake?
- Co to znaczy „stawiać chochoła”?
- Jak działa Whataboutism?
- Jak działa Galop Gisha?

## Podsumowanie:

1. Omówienie zrealizowanych zadań.
2. Poinformowanie o możliwości dostępu do treści edukacyjnych (opcjonalnie).
3. Możliwość zadania pytań.
4. Nagrodzenie aktywnych uczniów i zwycięzców quizu.