



DE FACTO PRZEWODNIK DLA PEDAGOGÓW



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PRZEWODNIK DLA PEDAGOGÓW

JAK PORADZIĆ SOBIE Z CELOWYM WPROWADZANIEM W BŁĄD I
DEZINFORMACJĄ W KONTEKSTACH EDUKACYJNYCH I SZKOLENIOWYCH

De Facto Przewodnik dla Pedagogów, Maj 2020

Sofia | Velenje | Gandawa | Kroměříž | Łódź | Ragusa | Tamworth



Zastrzeżenia prawne

Projekt De Facto został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy autorów i Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Licencja

De Facto zachęca do swobodnego dostępu i korzystania z materiałów edukacyjnych. Ta praca objęta jest licencją Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. ([CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))



Możesz:

Udostępniać — kopiować i rozpowszechniać materiały na dowolnym nośniku lub w dowolnym formacie

Dostosowywać — łączyć, przekształcać, i tworzyć na podstawie tego materiału

Na następujących warunkach:

Uznanie autorstwa — Musisz zapewnić odpowiednie oznaczenie, podać link do licencji, i wskazać, czy do materiału wprowadzono jakieś zmiany. Możesz to zrobić w dowolny, rozsądny sposób, ale nie w taki, który sugeruje, że licencjodawca popiera ciebie lub to jak wykorzystujesz ten materiał.

Niekommercyjnie — Nie możesz wykorzystać materiałów do celów komercyjnych.

Udostępnić na podobnych zasadach — Jeśli materiał łączysz, przekształcasz lub tworzysz na jego podstawie nowe dzieło, musisz je rozpowszechnić na tej samej licencji, co oryginał.

Brak dodatkowych ograniczeń— Nie wolno ci korzystać ze środków prawnych lub technologicznych, które ograniczyłyby innym wykorzystanie materiału na warunkach określonych w licencji.

SPIS TREŚCI

WSTĘP	4
1. METODOLOGIA	5
1.1 PODEJŚCIE	5
1.2 FILARY DE FACTO	6
2. RAMY OPARTE NA KOGNITYWISTYCE	12
2.1 RODZAJE DEZINFORMACJI	12
2.2 GŁÓWNE KATEGORIE DEZINFORMACJI I TYPY TREŚCI	13
2.3 MEDIA INFORMACYJNE LUB NOŚNIKI INFORMACJI	14
2.4 SZKODLIWY POTENCJAŁ DEZINFORMACJI W EDUKACJI	15
3. KOLEKCJA NARZĘDZI I KILKA PRAKTYCZNYCH PORAD	16
3.1 MODEL EGGSHELL	16
3.2 ANALIZA PRZYPADKÓW	17
3.3 ZESTAW DO PRODUKCJI DEZINFORMACJI	18
3.4 ZESTAW KART POZNAWCZYCH Z NADRUKIEM	20
3.5 APLIKACJA INTERNETOWA	21
3.6 GRA PLANSZOWA	21
3.7 STRATEGIA	22
3.8 ANKIETA DLA NAUCZYCIELI I UCZNIÓW	22
3.9 NARZĘDZIA ZEWNĘTRZNE	24
4. PODSUMOWANIE	25
5. ŹRÓDŁA	25

WSTĘP

Projekt De Facto jest wynikiem współpracy 7 partnerów: National Training Center (Bułgaria), New Service (Włochy), Euroface Consulting (Czechy), The Learning Machine (Wielka Brytania), Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi (Polska), Arteveldehogeschool (Belgia) i Ljudska univerza Velenje (Słowacja). Stworzyliśmy zestaw materiałów dydaktycznych, narzędzi i wskazówek dla edukatorów. Naszym długoterminowym celem jest wyposażenie pedagogów w kompetencje, które pozwolą im identyfikować błędne (celowo lub nieumyślnie) informacje, które są łatwo dostępne w sieciach społecznościowych i wielu popularnych serwisach internetowych.

Dzięki nowej wiedzy i podejściu nauczyciele będą mogli pomóc uczniom stać się kompetentnymi, krytycznymi i zdolnymi do użytkowania mediów we wszystkich formach. W dzisiejszych czasach uczniom i studentom często brakuje czasu, dlatego w swojej nauce korzystają z różnych zasobów i źródeł internetowych, co może być dość zawodne. Problem, który staramy się rozwiązać, polega na tym, jak chronić nasze systemy edukacji i szkolenia przed nieprecyzyjnymi informacjami. Zdajemy sobie sprawę, że istnieją dwa słabe punkty- z jednej strony są uczniowie, którzy nieumyślnie wykorzystują takie informacje w swoich projektach edukacyjnych, z drugiej - nauczyciele i trenerzy, którzy wykorzystują je do projektowania i przygotowywania swoich lekcji oraz do oceniania prac uczniów. Niemożność rozróżnienia między prawdziwymi a fałszywymi źródłami informacji, faktami i wydarzeniami ma silny wpływ na całe społeczeństwo.

W tym Przewodniku staramy się zapewnić nauczycielom zestaw materiałów dydaktycznych i narzędzi, których mogą użyć, aby poprawić zdolność krytycznego myślenia i zmniejszyć szkodliwe skutki narażenia na celowe wprowadzanie w błąd i dezinformację.

Przewodnik dostępny jest w językach: angielskim, bułgarskim, słoweńskim, holenderskim, czeskim, włoskim i polskim. Pobierz cyfrową kopię lub pokaż kolegom stronę: <https://defacto.space/>.

1. METODOLOGIA

1.1 PODEJŚCIE

Łączymy nasze branżowe doświadczenia i wybrane badania kognitywne w celu zaprojektowania praktycznych rozwiązań, które zapewniłyby nauczycielom, trenerom i ich uczniom lepsze zrozumienie procesów poznawczych, ich wyzwalaczy, uprzedzeń i ograniczeń.

Według encyklopedii Britannica [kognitywistyka](#) to interdyscyplinarne naukowe badanie umysłu i inteligencji. Obejmuje idee i metody z dziedziny psychologii, lingwistyki, filozofii, informatyki, sztucznej inteligencji (SI), neurobiologii i antropologii. Termin poznanie, używany przez kognitywistów, odnosi się do wielu rodzajów myślenia, w tym do postrzegania, rozwiązywania problemów, uczenia się, podejmowania decyzji, używania języka i przeżyć emocjonalnych.

Ludzie, którzy są oszukiwani przez fałszywe informacje, nie wiedzą, jakie mechanizmy stoją za skutecznym oszustwem. Zrozumienie powodów, dla których i jak powstają fałszywe informacje oraz jak wpływają one na ludzi, do których są skierowane, jest ważne, aby skutecznie je wykryć i zablokować ich wpływ.

Rodzaj fałszywych informacji ze względu na ogólne zamiary:

- **Myłne informacje** to nieprawdziwe informacje, które nie mają na celu wyrządzenia szkody. Na przykład, osoby, które nie wiedzą, że jakaś informacja jest nieprawdziwa, mogą rozpowszechniać ją w mediach społecznościowych, chcąc być pomocnym. Z definicji, mylna informacja rozpowszechniania jest bez zamiaru oszukania kogoś.
- **Dezinformacja** to fałszywe informacje, które celowo są tworzone lub rozpowszechniane w wyraźnym celu wyrządzenia szkody. Za twórcami celowego wprowadzania w błąd stoi zazwyczaj polityczna, finansowa, psychologiczna lub społeczna motywacja. Tego rodzaju informacje rozpowszechniane są z zamiarem oszukania odbiorców.

Naszym celem jest zwiększanie świadomości o istnieniu dezinformacji i celowego wprowadzania w błąd w edukacji.

Nasze podejście obejmuje koncepcje i ustalenia z 4 kluczowych filarów nauki: Ram i framingu, Motywowanego poznania, Przyczynowości systemowej, Ram równoważność i nacisku.

1.2 FILARY DE FACTO

RAMY I FRAMING

Ramy to pojęcie dobrze znane w naukach społecznych. Nasze umysły nieustannie dostrzegają i oceniają przedmioty, działania i fakty, a następnie łączą je z posiadanymi przez nas ramami, ponieważ mają tendencję do wydawania osądów. Ramy są uruchamiane za każdym razem, gdy proces komunikacji lub postrzeganie odwołuje się do którejsz z nich. Ramy to mentalne skróty przyspieszające nasze rozumowanie, nasz umysł jest skuteczny, dlatego używa „autostrad neuronowych” w sposób, który na drodze neuronu wywołuje mniejszą odporność reakcji chemicznej. Ramy i framing wpływają na nasze rozumowanie. Nasze systemy przekonań- osobiste, kulturowe, polityczne, etyczne, religijne - składają się z trwałych ram.

George Lakoff (2010, 71), amerykański językoznawca kognitywista i filozof, opisuje strukturę szpitala, w skład której wchodzi: lekarz, pielęgniarka, pacjent, gość, recepcjonista, sala operacyjna, sala pooperacyjna, skalpel itp. Poza relacjami, jakie między nimi zachodzą, znajdują się tam informacje o tym, co dzieje się w szpitalu, np. lekarze operują skalpelem pacjentów na salach operacyjnych. Struktury te są fizycznie ilustrowane w obwodach nerwowych w mózgu. Cała nasza wiedza wykorzystuje tego rodzaju ramy, a każde słowo jest definiowane przez te ramy, które aktywujemy za pomocą neuronów. Każde myślenie i mówienie wymaga „framingu”. A ponieważ ramy objawiają się w systemach, pojedyncze słowo zazwyczaj aktywuje nie tylko ramę, która je definiuje, ale także większość systemu, w którym znajduje się ta rama definiująca.

Aby lepiej zrozumieć ramy i framing, spójrz na poniższe przykłady:

1. Wiele osób zaczęło myśleć o Trumpie jako o kimś, kto często kłamie i dezinformuje. Po skonstruowaniu takiej ramy mózg szybko dopasowuje każdą jego nową wypowiedź do tego zwodniczego modelu. To skrajny przypadek nagłego zaniku świadomego poznania- bardzo mocna rama nie pozostawia czasu/miejsca na zagłębienie się w treść przekazu.

Powyższy przykład można wykorzystać też w przeciwstawnej narracji politycznej, ludzi popierających Trumpa, dla których jego wypowiedzi tylko wzmacniają ramę, którą już mają i z którą go łączą.

2. Ramy polityczne i ideologiczne są niezwykle potężne. Ludzie przez większość dorosłego życia trzymają się lewicowo-centrowych lub prawicowych poglądów politycznych, ponieważ podczas dorastania i dojrzewania zostali ukształtowani przez narrację polityczną ich najbliższego otoczenia. Niezależnie od dominującej wówczas ramy, jest ona wzmacniana przez całe ich życie.

3. Każdego roku sprzedaje się coraz więcej elektrycznych samochodów osobowych. W Internecie znajdujemy wiele zalet i wad samochodów elektrycznych. Pomyśl, jakie ramy przemawiają za e-samochodami jako rozwiązaniem problemu zanieczyszczenia powietrza na świecie.
4. Systemy wierzeń mogą tworzyć ramy tożsamości: weźmy przykład z ortodoksyjnych Żydów, którzy czują się zagrożeni szczepionkami. Ramy człowieka tworzą się przez różne systemy wierzeń.
5. Są też ramy ekologów, ramy bankierów i potentatów korporacyjnych, ramy imigrantów, ramy wojny. Każda z tych ram działa jak kontener elementów, które są dla niej bardzo charakterystyczne i razem tworzą złożony ekosystem.

PRZYCZYNOWOŚĆ SYSTEMOWA

Przyczynowość systemowa ma miejsce wtedy, gdy zajdzie zdarzenie będące wynikiem złożonych relacji przyczynowo- skutkowych. Przeciwstawia się ją bezpośredniej przyczynowości, która wyjaśnia zdarzenia w prostszych kategoriach bezpośrednich związków przyczynowo- skutkowych, jest łatwa do zrozumienia i wydaje się być reprezentowana w gramatykach wszystkich języków na całym świecie (Lakoff, 2016). Przyczynowość systemowa jest bardziej złożona i należy się jej nauczyć. Nie możemy jej zaobserwować poprzez bezpośrednią percepcję zmysłową, czyli za pomocą wzroku/słuchu/smaku/zapachu/dotyku. Na przykład globalne ocieplenie jest wzorcem wszystkich systemowych problemów związanych ze wskazaniem przyczyn jego powstania i nie można go pojąć bez zrozumienia systemowej przyczynowości. Globalne ocieplenie to złożone zjawisko, sieć współzależności między jego przyczynami. Jego konsekwencje rozwijają się poprzez wiele powiązanych ze sobą ścieżek.

Przyczynowość systemowa to zjawisko, do którego wiele czynników przyczynia się w niewielkim stopniu za pomocą bezpośredniego działania przyczynowego, co samo w sobie nie ma zauważalnego wpływu; ale małe przyczyny kumulują się w systemie i składają się na dużą przyczynę.

Wykorzystanie bezpośredniej przyczynowości w interpretacji zdarzeń może prowadzić do błędnej interpretacji, błędnych argumentów i fałszywych wniosków. Większość mylnych informacji nie jest binarna (czarno - biała, tak - nie) i kiedy zdamy sobie sprawę, że wiele problemów wynika z systemu, w którym się znajdują, możemy spojrzeć na nie poprzez przyczynowość systemową.

Aby lepiej zrozumieć przyczynowość systemową, spójrz na poniższe przykłady:

1. Nie ma prostego wyjaśnienia przyczyn różnych preferencji żywieniowych ludzi - na te preferencje wpływa wiele czynników. Na przykład wyodrębnienie czynnika i próba zbudowania negatywnego obrazu „przeciwstawnego” stylu jedzenia może wydawać się potężnym narzędziem, ale w rzeczywistości ujawnia jedynie

słabość umiejętności konstruowania argumentów. Pod adresem osób otyłych często rzuca się oskarżenie, że powinni po prostu przestać jeść i iść na siłownię, ale istnieją dowody na to, że otyłość jest złożonym problemem, na który wpływa wiele czynników, których nie da się wyeliminować szybko i prosto.

2. Omów złożony charakter szczepionek i wysoce wyspecjalizowaną wiedzę potrzebną do zrozumienia, jak działają leki i szczepionki. Zapytaj uczniów o opinię: Jaka jest wartość porady/opinii udzielonej przez osoby niebędące ekspertami? Czy zwykły człowiek może zrozumieć właściwości farmakologiczne szczepionki? Wyjaśnij, co oznaczają „dowody anegdotyczne”. Wyjaśnij, co oznacza termin „naukowo udowodnione”.
3. Prawdziwe przyczyny katastrofy nie zawsze są od razu widoczne i jasne, ale ludzie są skłonni wierzyć w to, co widzą. Pojawiły się dziwne spekulacje na temat łańcucha wydarzeń, który doprowadził do pożaru Notre Dame w 2019 roku, ale większość tych spekulacji opierała się na bardzo uproszczonych relacjach przyczynowo- skutkowych, a niektóre wprost wskazywały na tylko jeden bezpośredni związek przyczynowy.
4. Konstruowanie diagramów Ishikawy w grupach uczniów pomaga wizualizować zazwyczaj złożone i niemożliwe do zaobserwowania łańcuchy przyczynowo- skutkowe oraz wzmacnia proces uczenia się. Istnieją dowody na to, że chociaż mózg nie jest w stanie wydedukować przyczyn i skutków, które nie da się bezpośrednio zaobserwować, proste przykłady i ćwiczenia mogą przygotować mózg do aktywnego poszukiwania takich połączeń innymi ścieżkami poznawczymi i do poszukiwania nowych informacji.

MOTYWOWANE POZNANIE

Badania pokazują, że motywacja wpływa na procesy poznawcze w różnych dziedzinach, w tym na samoocenę, postrzeganie osób i relacje międzygrupowe. Jednostki często postrzegają siebie i swoich bliskich jako osoby posiadające nierealistycznie wysoki poziom pozytywnych cech, takich jak sympatia, moralność i atrakcyjność. Ta tendencja utrzymuje się u wielu osób, na przykład ponad 90% profesorów uczelni uważa, że ich praca jest lepsza niż ich rówieśników, a lekarze zbyt pewnie oceniają swoją wiedzę medyczną (Dunning, 2004). Te przypadki pokazują, że cele i potrzeby jednostek kształtują ich myślenie w kierunku pożądanых wniosków. Oczywiście jest, że motywacja może kierować poznaniem.

Motywacja kształtuje nie tylko to, co ludzie myślą, ale także to, jak myślą. Klasyczne badania psychologii społecznej wskazują, że poznanie motywowane jest wszechobecne - motywy wpływają na szeroki zakres osądów i percepcji (Hughes, Zaki, 2016). Jeśli poznanie jest w jakikolwiek sposób motywowane lub jest stroniczne, będzie podążać za

bieżącą potrzebą jednostki do osiągnięcia odpowiedniego celu, ponieważ cele i potrzeby kształtują myślenie jednostki.

Aby lepiej zrozumieć motywowane poznanie, spójrz na poniższe przykłady:

1. Pomyśl tylko o potężnej roli celebrytów (jakiegokolwiek rodzaju) w kształtowaniu myślenia i postaw. Ludziom wydaje się, że stanowiska wyrażane przez celebrytów, których poczynania śledzą, są o wiele bardziej godne zaufania, a w większości przypadków nawet nie kwestionują informacji pochodzących od osób, które darzą dużym szacunkiem.
2. Jednym z głównych powodów, dla których teorie spiskowe przyciągają stałą liczbę zwolenników, nawet jeśli nie ma dowodów na ich potwierdzenie lub gdy istnieją przytłaczające dowody przeciwko nim, jest to, że takie informacje docierają do ludzi od członków grupy podobnie do nich myślących lub od znanych mówców i osób publicznych.
3. W przypadku kradzieży kieszonkowej ludzie są bardziej skłonni obwiniać osoby z zewnątrz (osoby spoza lokalnej społeczności, imigrantów, bezdomnych).
4. Dzieci często myślą, że ich mama jest najładniejsza i najmądrzejsza, a tata najsilniejszy, choć oczywiście nie może to być prawdą. Ale szacunek i zaufanie do tych postaci są wystarczające, aby wywrzeć wpływ na funkcje poznawcze ich dzieci.
5. Ludzie są skłonni zidentyfikować i przypisać sobie pozytywne skutki swojej pracy i życia, ale zaprzeczają niepowodzeniom i przypisują je czynnikom zewnętrznym.

RAMY RÓWNOWAŻNOŚCI I NACISKU

Kiedy ludzie podejmują decyzje na podstawie stwierdzenia, argumentów, działania, jego rezultatów, mogą podlegać działaniu ram. Tak zwane problemy decyzyjne można ująć na więcej niż jeden sposób. Ramy równoważności odnoszą się do twierdzeń, które są logicznie równoważne, ale inaczej sformułowane. Tak więc odpowiednie ich sformułowanie może sprawić, że jednostka zmieni swoje preferencje.

Ramy nacisku mogą sprawić, że ludzie będą dokonywać różnych wyborów w zależności od tego, który aspekt wypowiedzi został celowo podkreślony przez badaczy.

Kahneman i Twersky (1981) twierdzą, że ramy, które przyjmuje decydent, są częściowo kontrolowane przez sformułowanie problemu, a częściowo przez normy, nawyki i cechy charakteru osoby podejmującej decyzję. Oznacza to, że można zmienić preferencje, a decydentów można doprowadzić do rozwiązania, które osoba manipulująca ramą może

uznać za bardziej pożądane. Kahneman i Tversky zbadali również wpływ różnych sformułowań twierdzenia o identycznej semantyce i zilustrowali, w jaki sposób problemy decyzyjne można ująć na wiele sposobów, które prowadzą do różnych wyborów.

Eksperyment przeprowadzony przez Kahnemana i Tversky'ego obejmował dwie grupy ludzi. Obie grupy zostały zaznajomione z następującą sytuacją:

Wyobraź sobie, że USA przygotowuje się na wybuch niezwyklej choroby azjatyckiej, która ma zabić 600 osób. Zaproponowano dwa alternatywne programy zwalczania tej choroby. Załóżmy, że dokładna ocena naukowa konsekwencji tych programów jest następująca:

- Pierwsza grupa miała do wyboru dwa programy, A i B.

W zależności od ich wyboru oznacza to, że w grupie 600 osób:

- Program A: "200 osób zostanie uratowanych"
- Program B: "istnieje 1/3 prawdopodobieństwa, że 600 osób zostanie uratowanych, oraz 2/3 prawdopodobieństwa, że nikt nie zostanie uratowany"

Uczestnicy częściej wybierali program A (72%) niż program B (28%).

- Druga grupa mogła wybierać między dwoma programami, C i D.

W zależności od ich wyboru oznacza to, że w grupie 600 osób:

- Program C: "400 umrze"
- Program D: "istnieje 1/3 prawdopodobieństwa, że nikt nie umrze, oraz 2/3 prawdopodobieństwa, że umrze 600 osób"

Uczestnicy częściej wybierali program D (78%) niż program C (22%).

Zwróć uwagę:

- Programy A i B są logicznie i matematycznie identyczne. Programy C i D są również logicznie i matematycznie identyczne. Dlatego wybór jest tylko iluzoryczny.
- Programy A i C są podobnie ujmowane jako bezpieczne wyniki (uratowani kontra martwi), a programy B i D są również podobnie ujęte jako niejednoznaczne/niepewne rezultaty (prawdopodobieństwo).

Najwyraźniej istnieje odwrócenie preferencji w przypadku, gdy decyzja jest przedstawiana w kategoriach ratowania życia (grupa 1), w przeciwieństwie do przypadku, gdy jest ona przedstawiana w kategoriach przewidywanych zgonów (grupa 2).

Aby lepiej zrozumieć ramy równoważności i nacisku, spójrz na poniższe przykłady:

1. Transmisja telewizyjna nagrania, która wykorzystuje kółko na ekranie skupiające uwagę na określonej części wideo, działa negatywnie na nasz mózg i automatycznie wyklucza ważne informacje z reszty pola widzenia.
2. Banki ogłaszają oprocentowanie kart kredytowych w wysokości 1,5% miesięcznie, unikając bardziej znaczącej i zwykle używanej do porównań stopy rocznej (18%) w tym przypadku, zastosowane ramy równoważności, mają zasugerować bardziej akceptowalną stopę procentową. Przecież to TYLKO 1,5%, prawda?
3. W mniej uregulowanych gospodarkach operatorzy telefonii komórkowej często nakładają ukryte opłaty i korzystają z blokady, wiążąc użytkowników z ich usługami przez długi czas i zabraniając im przenoszenia się do innych dostawców. To nigdy nie jest reklamowane, chociaż jest ważną częścią oferty. Firmy decydują się na skupienie na innych, bardziej atrakcyjnych częściach oferty, wykorzystując w ten sposób ramy nacisku w swoich reklamach. Podobne praktyki można zaobserwować u dostawców oprogramowania, dostarczanego z blokadami, w przypadku których określony program może działać tylko z ustaloną grupą produktów tej samej marki.

Uwaga: Nad tą częścią trwają nieustanne prace, a nowe przykłady dotyczące czterech filarów dodawane są do angielskiej wersji Przewodnika. Najnowsza jego wersja dostępna jest na stronie projektu De Facto <https://defacto.space/zone-1-framework/>

2. RAMY OPARTE NA KOGNITYWISTYCE

Wszystkie materiały i narzędzia produkowane w ramach naszego projektu mają swoje korzenie w jednym lub kilku filarach De Facto. Wykorzystując wiedzę zdobytą dzięki tym 4 kluczowym koncepcjom, możemy zrozumieć, jak działają celowe wprowadzanie w błąd i dezinformacja.

Aby skutecznie zająć się i uchwycić złożoność problemu celowego wprowadzania w błąd i dezinformacji, sklasyfikowaliśmy 11 rodzajów mylnych informacji.

2.1 RODZAJE DEZINFORMACJI

Wszystkie informacje, które są- celowo lub nie- stworzone w celu wprowadzenia w błąd, a nawet w celu wyrządzenia szkód, mogą być ujęte w jednym z 11 rodzajów dezinformacji. Ta klasyfikacja jest podstawą kompleksowego modelu projektu De Facto i koncentruje się w szczególności na uwzględnieniu kontekstu edukacji i szkoleń:

11 RODZAJÓW DEZINFORMACJI

Typy informacji	Opis
Satyra, parodia i memy	Wykorzystanie ironii, sarkazmu, ośmieszenia itp. w celu ujawnienia, potępienia, wyśmiania wady, obnażenia szaleństwa itp.
Reklamy i treści sponsorowane	Płatne działania i ogłoszenia
Ocenianie i recenzowanie treści	Klasyfikacja według krytycznej oceny, niekorzystnego rankingu lub artykułu krytycznego w celu dokonania własnej oceny
Falshywe połączenie i źle zinterpretowana treść	Źle zinterpretowana, nie wyjaśniona lub źle zrozumiana treść - z lub bez intencji
Pseudonauka	Zbiór przekonań lub praktyk błędnie uznanych za oparte na badaniach naukowych
Bajerowanie	Humorystyczne lub złośliwe oszustwo
Treść teorii spiskowych	Przekonanie, że jakaś tajna, ale wpływowa organizacja jest odpowiedzialna za niewyjaśnione wydarzenie
Treści związane z ideologią	Treści ideologiczne, które obejmują interpretację faktów lub założeń, chociaż są uważane za neutralne i często mają na celu wyrządzenie krzywdy ideologicznym przeciwnikom
Treść oszusta	Udając kogoś innego, aby oszukać innych, szczególnie w celu uzyskania nieuczciwego zysku
Falshywa sztuczna inteligencja (AI) *	Treści w całości sfabrykowane, głównie przez oprogramowanie komputerowe, rozpowszechniane celowo aby wprowadzić czytelnika w błąd; Sztuczna inteligencja odnosi się również do treści, które celowo tworzone są przez ludzi, ale prezentowane jako wynik bezstronnego i niezawodnego systemu sztucznej inteligencji
Falshywa treść *	Falshywa treść łączy sztuczną inteligencję oraz naukę, poprzez łączenie istniejących zdjęć czy filmów z naukowymi treściami i filmami w celu wprowadzenia odbiorcy w błąd.

Tabela dostępna jest też na stronie <https://defacto.space/pl/io1-a-pl/>.

Jeśli chcesz przyjrzeć się dokładnie i odkryć kolekcję przykładów na różnego rodzaju mylne informacje i dezinformację, przejdź do <https://defacto.space/pl/io1-g-pl/>.

2.2 GŁÓWNE KATEGORIE DEZINFORMACJI I TYPY TREŚCI

Projekt De Facto koncentruje się głównie na celowym tworzeniu i rozpowszechnianiu fałszywych informacji. Na potrzeby naszego badania zorientowanego na edukację podzieliliśmy dezinformację na 3 kategorie:

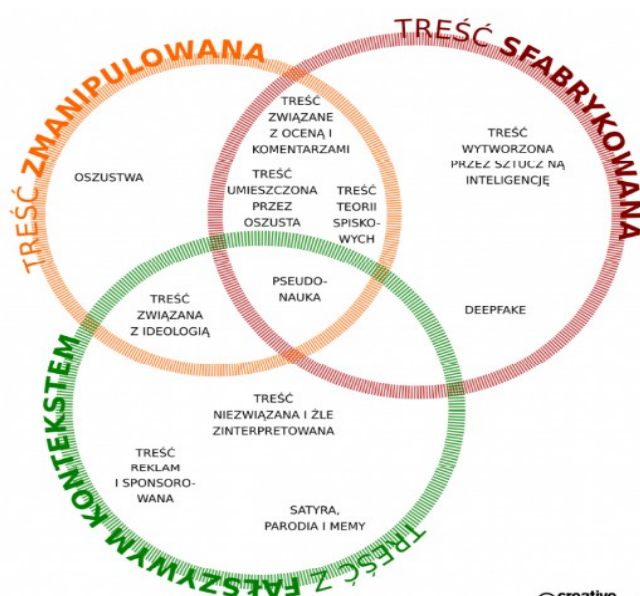
- Treść o fałszywym kontekście (ZIELONE kółko O)
- Treść manipulowana (POMARAŃCZOWE kółko O)
- Treść sfabrykowana (CZERWONE kółko O)

W przeciwieństwie do oryginalnej macierzy dezinformacji (Wardle, 2017), w której niektóre z nich mieszają się z innymi typami, uważamy, że te 3 kategorie są w rzeczywistości pierwszym poziomem klasyfikacji, a typy treści (IO1-A.11 typów dezinformacji) są uporządkowane hierarchicznie pod nimi. Należy koniecznie podkreślić, że rozszerzyliśmy pierwotną nomenklaturę typów treści.

Treść o fałszywym kontekście będzie zawierała **trochę prawdy**, ale **umieszczonej w złym kontekście** (co odpowiada mylnej informacji).

Treści manipulowane i fabrykowane to typy, które będą **częściowo i całkowicie oddzielone od prawdy**, oddalając się od niej coraz bardziej.

Niektóre typy treści mogą pasować do jednej lub więcej kategorii, stąd ich nakładanie się jak pokazano na poniższym diagramie Venna.



Wprowadzenie w błąd i dezinformacja:
IO1-B. Główne Kategorie Treści i Rodzaje Treści



2.3 MEDIA INFORMACYJNE LUB NOŚNIKI INFORMACJI

Stworzyliśmy listę nośników informacji lub rodzajów mediów, które prawdopodobnie mogą zostać wykorzystane w **kontekście edukacji i szkoleń**. Ponieważ skupiamy się na pragmatycznym podejściu do dezinformacji, pomocne byłoby zrozumienie, jakie są najbardziej prawdopodobne nośniki/środki/media, w których może istnieć i żyć mylna informacja. Długa lista nośników została pogrupowana według dominującej cechy charakterystycznej.

A. Tradycyjny druk i fale radiowe (tylko tradycyjne, z wyłączeniem cyfrowych wersji treści)

1. Gazety i czasopisma
2. Plakaty i ulotki
3. Stacje radiowe
4. Książki, podręczniki (druk)

B1. Cyfrowo: Cyfrowe media społecznościowe

1. Ogólne kanały mediów społecznościowych (posty, tweety, publikacje)
2. Otwarte grupy dyskusyjne w mediach społecznościowych
3. Zamknięte grupy dyskusyjne w mediach społecznościowych
4. Klipy wideo na platformach społecznościowych przeznaczonych do udostępniania filmów

B2. Cyfrowo: Inne media cyfrowe

1. Ogólne informacje prasowe/magazyny
2. Czasopisma recenzowane
3. Publikacje naukowe/badawcze
4. Repozytoria publikacji naukowych/badawczych (płatne)
5. Strony internetowe instytucji publicznych (artykuły, wideo, dane)
6. Organizacje ponadnarodowe (np. ONZ, UE, OECD...)
7. Strony internetowe rządów i agencji rządowych
8. Strony internetowe organizacji prywatnych (artykuły, wideo, dane)
9. Strony osobiste (blogi, vlogi)
10. Encyklopedie i repozytoria wiedzy (encyklopedie, słowniki, Wikipedia)
11. Profesjonalne grupy dyskusyjne
12. Nagrania (podcasty w repozytoriach podcastów)
13. Wspecjalizowane strony edukacyjne (lekcje wideo itp.)

B3. Cyfrowo: Cyfrowa edukacja (kategoria sugerowana, w aktualnym diagramie elementy te znajdują się w kategorii B2. Inne media cyfrowe)

1. Systemy zarządzania nauczaniem i cyfrowe platformy edukacyjne obsługiwane bezpośrednio przez instytucję szkoleniową
2. Podręczniki (cyfrowe)
3. Strony internetowe do dzielenia się zadaniami zaliczeniowymi/pisemnymi pracami szkolnymi
4. Nieformalna wymiana prac szkolnych (w zamkniętych grupach szkolnych/klasowych)
5. Dedykowane repozytoria badań uniwersyteckich (otwarty dostęp)

C. Ustnie

1. Pogłoski i plotki
2. Informacje pochodzące od rodziny i wymiana międzypokoleniowa
3. Plotki z kręgów prywatnych/nieformalnych
4. Plotki z kręgów zawodowych

Te nośniki informacji zostały umieszczone w [macierzy](#). Zwróć uwagę, że analizowaliśmy i wciąż nie zdecydowaliśmy, czy odpowiednie byłoby dodanie kolejnej cyfrowej kategorii B3 (Cyfrowo- Edukacja) zawierającej bezpośredni (z punktu widzenia ucznia) system zarządzania nauką (SZN) lub cyfrową platformę edukacyjną należącą do instytucji szkoleniowej. Obecnie te typy nośników sklasyfikowane są w kategorii Cyfrowe: Inne.

2.4 SZKODLIWY POTENCJAŁ DEZINFORMACJI W EDUKACJI

Podchodząc do zadania zdefiniowania obszarów związanych z edukacją, które budzą niepokój w odniesieniu do celowego wprowadzania w błąd i dezinformacji, naszym celem było przedstawienie jasnego i kompleksowego przeglądu różnych modeli wpływu. Aby dojść do punktu, w którym będziemy wiedzieć więcej o tym, które rodzaje informacji mają większy potencjał oddziaływania, a także dokładnie, jaka jest natura tego szkodliwego wpływu.

Należy zauważyć, że jeden przykład może dotyczyć więcej niż jednego z tych aspektów!

[Tutaj](#) można znaleźć informacje o płaszczyznach związanych z edukacją, ich opisy i przykłady.

3. KOLEKCJA NARZĘDZI I KILKA PRAKTYCZNYCH PORAD

3.1 MODEL EGGSHELL

Model Eggshell jest częścią platformy do wykrywania dezinformacji projektu De Facto i został powołany do życia, kiedy zdaliśmy sobie sprawę z tego, że ramy są doskonałą konstrukcją teoretyczną, ale wymagają praktycznego narzędzia. Jako wszechstronne i użyteczne narzędzie, model Eggshell składa się z dwóch kluczowych części- *Zawartości* oraz *Struktury*. Każda z tych dwóch części ma 4 elementy, które w sumie dają 8 elementów (Nagłówek, Aktualność, Zawartość, Medium, Autor, Tekst, Metryka, Źródło)-obszarów zainteresowania. Użyte razem pozwalają na ocenę prawdziwości dowolnej informacji. Model uzupełniony jest serią pytań dotyczących każdego elementu, które wskazują na proces oceny i mogą służyć jako dodatkowe wskazówki. W pewnym momencie proces zostaje zinternalizowany i nie wymaga więcej wsparcia, użytkownicy mogą kontynuować go samodzielnie.



Wykorzystaj model Eggshell:

- w klasie lub jako zadanie indywidualne lub grupowe podczas próby oceny, czy dana wiadomość jest prawdziwa i/lub należy do źródła, do którego jest przypisywana;
- podczas pracy nad studiami przypadków projektu De Facto;
- w sytuacjach, w których ważne są umiejętność korzystania z informacji, umiejętność korzystania z mediów i umiejętność korzystania z mediów cyfrowych;
- do budowania świadomości i skupienia uwagi na kluczowych elementach i wskaźnikach manipulacji i dezinformacji;
- aby nabrać nawyku zadawania wyczerpujących pytań i dociekliwości na temat wszystkiego, co widzą lub słyszą;
- z zestawu wydrukowanych kart poznawczych lub z ich kopii cyfrowej na stronie internetowej De Facto.

Modelowi Eggshell towarzyszy zbiór praktycznych pytań, które mogą pomóc w ustaleniu wiarygodności informacji. Pytania są podzielone na dwie główne kategorie modelu, a następnie podzielone według elementów. Spis praktycznych pytań można znaleźć na <https://defacto.space/pl/io1-f-pl/>

3.2 ANALIZA PRZYPADKÓW

Zbiór analiz przypadków w projekcie De Facto jest tym, co nazywamy Grami Dezinformacyjnymi. Opracowaliśmy łącznie 35 analiz przypadków w 7 kluczowych obszarach- żywność, ekologiczne samochody, elektrownie jądrowe, sztuczna inteligencja, szczepienia, informowanie o katastrofach, smugi chemiczne. Są to oryginalne studia przypadków o bardzo specyficznej strukturze. Każda analiza koncentruje się wokół największego konfliktu opinii, kontrowersyjnego tematu. Realne materiały takie jak na przykład: artykuły, filmy, blogi, zdjęcia i reklamy są starannie wybierane i wykorzystane w wyważonych proporcjach, tak aby każda z dwóch stron konfliktu była dobrze reprezentowana. Następnie wykorzystując metody dydaktyczne organizuje, kieruje i nadzoruje się pracę uczniów, głównie w grupach, aby mogli nauczyć się nawigować, przetwarzać i oceniać różne typy argumentów i różne rodzaje materiałów oraz formułować przemyślaną opinię. W trakcie tego procesu uczą się kognitywistyki, technik stosowanych w manipulacji, a nawet wykorzystują dedykowane narzędzia do samodzielnego tworzenia dezinformacji lub do analizy wiadomości. Studia przypadków są dostępne w 7 językach.

Wykorzystaj analizy przypadków:

- w klasie;
- w połączeniu zajęć lekcyjnych i prac domowych;
- kiedy musisz zastosować metody nauczania z większym naciskiem na zaangażowanie i interaktywność, aby stymulować pracę w grupie;
- aby zbudować kluczowe kompetencje w zakresie umiejętności korzystania z informacji, mediów i narzędzi cyfrowych;
- aby wprowadzić i przedstawić 4 filary poznawcze oraz ich rolę w celowym wprowadzaniu w błąd, dezinformacji i manipulacji;
- aby wprowadzić i trenować umiejętność krytycznego myślenia;
- do ćwiczenia umiejętności prowadzenia debaty oraz budowania skutecznych argumentów;
- kiedy trzeba podkreślić różnicę między faktami, opiniami oraz przekonaniami, a także zaszcześcić szacunek dla opinii innych niż nasze;
- do budowania ogólnej odporności na dezinformację;
- do przedstawienia szeregu kontrowersyjnych tematów, które są popularne i powszechnie spotykane w przestrzeni publicznej;
- jako szablon do zbudowania własnego studium przypadku na inny temat;
- jako furtka do nauczania o niebezpieczeństwie płynącym z dezinformacji i manipulacji oraz do wprowadzenia platformy do zwalczania dezinformacji z projektu De Facto.



Zapraszamy do wypróbowania przynajmniej jednego z przykładów:

[Przypadek: To całe jedzenie](#)

[Przypadek: Wzrost zainteresowania ekologicznymi samochodami](#)

[Przypadek: SI: Szasna, zagrożenie, czy i to i to?](#)

[Przypadek: Informowanie o katastrofach](#)

[Przypadek: Problem szczepień](#)

[Przypadek: Smugi chemiczne](#)

[Przypadek: Siła atomu](#)

3.3 ZESTAW DO PRODUKCJI DEZINFORMACJI

Zestaw do produkcji dezinformacji to samodzielne narzędzie oparte na strukturze dezinformacji. Wykorzystuje wszystkie zidentyfikowane typy informacji i zawiera zestaw instrukcji dotyczących podejścia do planowania, projektowania i wytwarzania błędnych wiadomości i dezinformacji. Instrukcja obejmuje 4 etapy produkcji dezinformacji i zawiera odniesienia do sugerowanych narzędzi, które można w tym celu wykorzystać. Chociaż jest kwestią etyczną, czy i w jakim stopniu dopuszczalne jest udzielanie instrukcji dotyczących tworzenia nieprawdziwych informacji, zdajemy sobie sprawę, że wszystkie te narzędzia i materiały są publicznie dostępne i my jako społeczeństwo prawdopodobnie odniesiemy większe korzyści ze zrozumienia, które osiągną uczniowie na temat tego, jak działa proces manipulacji. Podkreślamy, że nie chodzi o zachęcanie lub poparcie takich działań, ale o efektywną ścieżkę kształcenia.



Wykorzystaj zestaw do produkcji dezinformacji:

- zawsze z ostrożnością i odpowiedzialnością, zwracając uwagę na potencjalne zagrożenia oraz ryzyko związane z wypróbowaniem tych technik poza kontrolowanym środowiskiem i zamkniętymi grupami;
- aby pokazać uczniom mentalność tych, którzy tworzą i rozprowadzają dezinformacje;
- żeby zrozumieć proces oraz decyzje, które mają wpływ na skuteczność manipulacji;
- aby zwiększyć świadomość na temat możliwych motywacji osób zaangażowanych w tworzenie nieprawdziwych informacji i manipulację;
- aby podkreślić, jak łatwo jest tworzyć fałszywe informacje oraz śledzić i przewidywać niebezpieczeństwa oraz potencjalne szkody;
- razem z analizą przypadków z projektu De Facto, jako działanie o dużej wartości edukacyjnej i o konkurencyjnym potencjale;
- gdy zajmujesz się budowaniem kluczowych kompetencji oraz umiejętności w zakresie korzystania z wiadomości, mediów i narzędzi cyfrowych.

Uzyskaj bezpłatny dostęp do wszystkich narzędzi i zasobów De Facto, w tym cyfrowej wersji tego przewodnika, pod adresem <https://defacto.space>

3.4 ZESTAW KART POZNAWCZYCH Z NADRUKIEM

Zestaw kart poznawczych to nowe narzędzie, które początkowo zostało opracowane jako materiał pomocniczy do projektowania i tworzenia studiów przypadku. Okazał się cennym towarzyszem podczas szkolenia De Facto dla nauczycieli i wprowadzony został jako odrębne, samodzielne narzędzie. Zestaw zawiera mapę ilustrującą przebieg procesu, 4 karty z kluczowymi elementami i narzędziami oraz 4 karty z opisami i przykładami 4 filarów poznawczych De Facto: Ramy i framing, Poznanie motywowane, Ramy równoważności i nacisku, Przyczynowość systemowa (patrz rozdział 1.2). Karty są dostępne w wersji drukowanej i w [wersji cyfrowej](#), w 7 językach.

Wykorzystaj zestaw kart poznawczych z nadrukiem:

- jako drukowane karty;
- w wersji cyfrowej;
- aby uczyć o 4 filarach poznawczych z wykorzystaniem przykładów;
- aby wprowadzić wszystkie praktyczne elementy platformy projektu De Facto;
- przy tworzeniu kompleksowej struktury dezinformacji i związanych z nią ryzyka, skutków oraz niebezpieczeństw;
- ucząc uczniów, jak chronić się przed nieprawdziwymi informacjami oraz jak je rozpoznawać;
- aby pokazać, jak podatni jesteśmy w naszym codziennym życiu na mylne informacje i celowe wprowadzanie w błąd, oraz jak w tle i z niezwykłą szybkością działają procesy poznawcze;
- jako narzędzie pomocnicze, które pomaga nam zrozumieć, jak nasz mózg przetwarza informacje i które elementy wpływają na ten proces;
- jako kluczowe źródło informacji podczas pracy z [analizą przypadków De Facto](#);
- jako pedagog, aby zrozumieć, jak i dlaczego twoi uczniowie reagują w określony sposób, gdy otrzymują bodziec informacyjny lub gdy sami przedstawiają informacje.

3.5 APLIKACJA INTERNETOWA

Naszą aplikację internetową nazywamy Grą Fakty czy Fikcja. Jest to starannie zaprogramowana aplikacja uruchamiana przez przeglądarkę, która w formie gry pozwala każdemu sprawdzić swoje umiejętności w rozpoznawaniu dezinformacji. Użytkownik może wybrać rozmiar wyzwania (liczbę pytań, na które chce odpowiedzieć), a następnie korzysta z prostego interfejsu, w którym można wybrać wartość Prawda lub Fałsz. Jeśli nie ma pewności, którą odpowiedź wybrać, znajdzie tam też przycisk informacji zwrotnej, który wyświetla szczegółowe wyjaśnienie natury i mechanizmu analizowanej dezinformacji lub manipulacji. Pod koniec każdej rundy użytkownik otrzymuje swój wynik (a przez cały czas śledzi swoje działania na pasku postępu) i może zobaczyć zestawienie swoich osiągnięć w odniesieniu do każdego z 4 filarów poznawczych De Facto. Im wyższy wynik, tym lepiej użytkownik będzie identyfikował mylne informacje i celowe wprowadzanie w błąd.

Wykorzystaj Grę Fakty czy Fikcja:

- jako „przynętę” lub „narzędzie do przełamywania lodów”, aby przygotować uczniów na nadchodzącą lekcję o dezinformacji;
- aby rzucić wyzwanie uczniom i zachęcić ich do zdrowej rywalizacji między sobą;
- do wprowadzenia 4 filarów poznawczych oraz umożliwienia ćwiczeń za pomocą gry;
- do zaangażowania uczniów, którzy wykazują większe zainteresowanie tworzeniem twierdzeń uzupełniających tezy wykorzystane w grze (poszerzanie bazy danych).

Link do gry <https://defacto.space/pl/zone-2-tools-pl/>

3.6 GRA PLANSZOWA

Gra planszowa De Facto jest narzędziem towarzyszącym w klasie podczas nadzorowanej pracy, w której gracze (uczniowie) po kolei odkrywają karty, omawiają i debatuje na temat na karcie, a także, z pomocą nauczyciela, dowiadują się więcej o błędnych informacjach i dezinformacji oraz o manipulacji. Gracze mogą wcielać się w różne role, aby uczynić zabawę ciekawszą i poruszają się po planszy, próbując dotrzeć do jej centrum szybciej niż pozostałe drużyny lub zebrać więcej punktów w określonym czasie. Jest to wersja aplikacji internetowej, którą można dotknąć i która jest przeznaczona do użytku w grupie i do nadzorowanej nauki.

Wykorzystaj grę planszową De Facto:

- na zajęciach i zawsze w grupie;
- zawsze pod nadzorem nauczyciela;
- jako przełamanie lodów, gdy nawiązuje do tematyki zajęć klasowych;
- aby wprowadzić pojęcie dezinformacji i nauczyć jak oceniać różne rodzaje wiadomości;

-aby przekazać uczniom zrozumienie, poprzez 4 filary, tego jak działa poznanie i dlaczego możemy zidentyfikować niektóre elementy jako błyskające światła ostrzegawcze informujące o dezinformacji i manipulacji;

-gdy szukasz sposobu na rzucenie wyzwania uczniom, korzystając z przykładów z gry, aby zidentyfikowali często wykorzystywane źródła mylnych informacji i dezinformacji w ich życiu.

3.7 STRATEGIA

Strategia De Facto to narzędzie, które z przyjemnością udostępniamy kolegom-pedagogom i badaczom, którzy chcieliby powielić lub rozwijać naszą pracę. Przedstawia podejście i metodologię, które przyświecały nam podczas realizacji projektu De Facto. W wielu przypadkach zaczynaliśmy od jednego sposobu myślenia o tym, jak będzie wyglądał konkretny rezultat, o zestawie zadań, które powinien zawierać, a podczas naszej pracy odkryliśmy, że są lepsze sposoby osiągnięcia pożądanego wyniku- lepsze, szybsze, bardziej wydajne, głębsze, bardziej kompleksowe lub inkluzyjne. Strategia odzwierciedla to wszystko, więc jeśli ktoś zdecyduje się pójść naszymi śladami, może już wejść na prostszą ścieżkę i zostanie poinformowany o niektórych zagrożeniach i wyzwaniach, które my musieliśmy pokonać.

Wykorzystaj strategię:

- jako dokument umożliwiający pedagogom i badaczom lepszy wgląd w proces rozwoju;
- umożliwiając pedagogom i badaczom wykorzystanie rezultatów De Facto, co pozwoli na zaoszczędzenie czasu i wydajniejszą i bardziej efektywną pracę;
- do wytworzenia pochodnych aktualnych/istniejących produktów projektu De Facto lub nowych produktów z tej samej rodziny.

3.8 ANKIETA DLA NAUCZYCIELI I UCZNIÓW

(wykorzystana jako źródło ogólnych informacji)

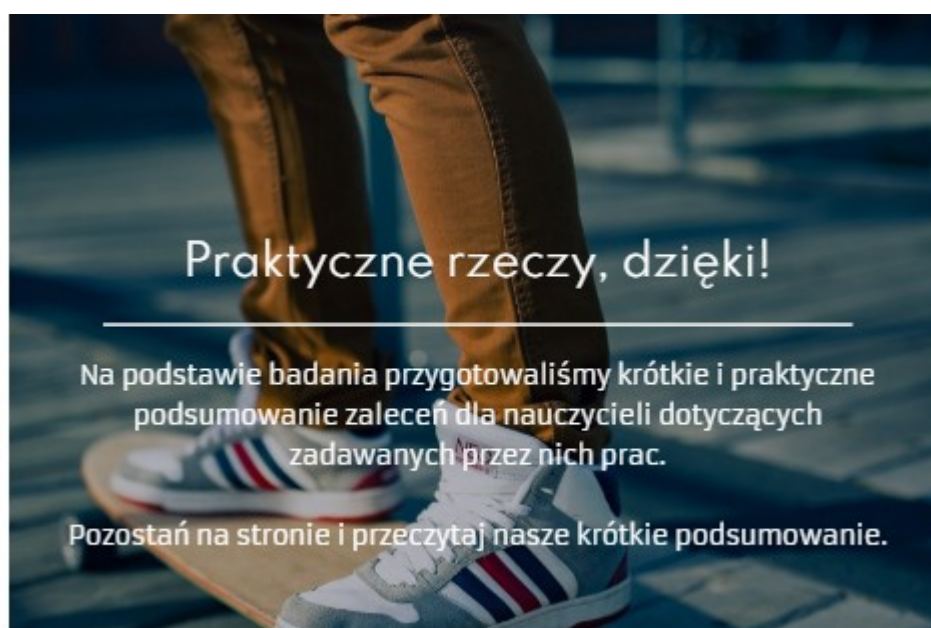
Ankieta przeprowadzona w ramach projektu De Facto to jedno duże, kompleksowe badanie internetowe przeprowadzone wśród dwóch grup docelowych projektu, w związku z czym składa się z dwóch kwestionariuszy – jednego dla nauczycieli, a drugiego dla uczniów. Cała ankieta miała na celu zbadanie i rzucenie światła na postawy i praktyki stosowane przez nauczycieli i uczniów, gdy podchodzą do zadań edukacyjnych, które wymagają wyszukiwania informacji, ich przetwarzania i oceny. Ankieta pomogła nam zrozumieć, jakie są preferowane typy i źródła informacji, w jaki sposób są wykorzystywane, ile czasu zwykle poświęca się na zadanie, czy prawdziwość informacji lub wybór źródeł są częścią macierzy ocen itp.

Dostępne są dwa dokumenty online:

Link do [Raportu z ankiety i analizy](#)



Link do [Praktycznych zaleceń dla pedagogów](#)- które mogą być wykorzystywane przez nauczycieli do informowania o i ulepszania ich praktyk nauczania.



Wykorzystaj te dwa dokumenty żeby:

- informować o i ulepszać swoją praktykę nauczania w odniesieniu do źródeł informacji i jakości informacji;
- uzyskać pomysły na to, jak zaangażować uczniów w temat dezinformacji i jak ich zachęcić do dobrych praktyk podczas pracy ze źródłami potrzebnymi do realizacji ich zadań edukacyjnych;
- zrozumieć, jakie trudności mogą się pojawić i dlaczego tak trudno jest zmienić niektóre postawy i nawyki.

3.9 NARZĘDZIA ZEWNĘTRZNE

W czasie trwania projektu zebraliśmy dużą kolekcję narzędzi zewnętrznych, które są dostępne bezpłatnie online. Mogą być wykorzystywane jako dodatkowe narzędzia, razem z narzędziami De Facto, w procesie nauczania o dezinformacji.

Można je znaleźć w sekcji *Nasza kolekcja narzędzi* na stronie projektu De Facto:

<https://defacto.space/pl/zone-2-tools-pl/>



Nasza kolekcja narzędzi

Poznaj zbiór cyfrowych narzędzi i aplikacji do tworzenia lub weryfikacji treści, a także nasz model Eggshell, karty poznawcze i zestaw do tworzenia dezinformacji

-  **Model Eggshell: ustalenie wiarygodności informacji**
Model Eggshell projektu De Facto dla wiarygodności informacji: aspekty strukturalne, analityczne i praktyczne
-  **Zestaw kart poznawczych De Facto**
Cyfrowa wersja zestawu kart poznawczych: 1 mapa + 8 kart dwustronnych
-  **Zestaw do produkcji dezinformacji**
Praktyczny zestaw z wytycznymi, które dotyczą tworzenia dezinformacji. Wykozystaj je w klasie
-  **DeFacto: Faktyfikacja - gra online**
Zagraj online i sprawdź się jak dobrze potrafisz rozpoznać dezinformację

Narzędzia zewnętrzne

- + Generator fałszywych treści
- + Stań się detektywem i weryfikuj informacje za pomocą narzędzi online
- + Przejrzystość mediów
- + Pozostałe narzędzia

Uzyskaj bezpłatny dostęp do wszystkich narzędzi i zasobów De Facto, w tym cyfrowej wersji tego przewodnika, pod adresem <https://defacto.space>

4. PODSUMOWANIE

Ten przewodnik przedstawia ogólne ramy oparte na naukach poznawczych, narzędzia i krótkie zalecenia dotyczące stosowania tych narzędzi w kontekście edukacji i szkoleń. Wszystkie rezultaty projektu mają pomóc zrozumieć naturę i proces dezinformacji i celowego wprowadzania w błąd oraz spróbować im przeciwdziałać. Problem mylnych informacji i dezinformacji w Internecie jest wszechobecny, dlatego efektywne podejście do ich wykrywania staje się przedmiotem dużego zainteresowania pedagogów. Dzięki naszej kolekcji narzędzi zachęcamy nauczycieli i uczniów do rozwoju umiejętności korzystania z informacji (umiejętności korzystania z mediów, cyfrowych narzędzi i krytycznego myślenia).

W tym poradniku przedstawiamy cztery filary naukowe (Ramy i framing, Przyczynowość systemową, Poznanie motywowane, Ramy równoważności i nacisku) oraz kilka przykładów dla lepszego ich zrozumienia. Dzięki tej wiedzy, opanowanej poprzez ćwiczenia i inne działania edukacyjne, pedagodzy i uczniowie stają się bardziej świadomi zwodniczych treści dezinformacyjnych i ich potencjalnych szkodliwych skutków.

Zbiór narzędzi zapewnia wgląd w strukturę i mechanizmy informacji i dezinformacji. Korzystając z tych narzędzi, nauczyciele i uczniowie mogą tworzyć własne nieprawdziwe informacje, które mogą pomóc w lepszej identyfikacji prób manipulacji ukrytych w celowym wprowadzaniu w błąd. Nie trzeba dodawać, że to drugie zjawisko nie jest nowe, ale postęp technologiczny zaowocował nowymi narzędziami- z jednej strony zapewniającymi większą interaktywność i partycypację społeczną, z drugiej znacznie utrudniającymi ich kontrolę.

5. ŹRÓDŁA

Wszystkie źródła i materiały wykorzystane przy pracy nad tym przewodnikiem są dostępne na stronie internetowej projektu: <https://defacto.space/pl/papers-pl/>





Sofia | Velenje | Gent | Kroměříž | Łódź | Ragusa | Tamworth