

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

Gra „Fake or Not?” – komentarz metodyczny i merytoryczny

Cel materiału dla nauczyciela

Celem niniejszych wskazówek jest:

- pogłębienie kontekstu merytorycznego kart pracy,
- ułatwienie moderowania dyskusji,
- wskazanie, **na co zwracać uwagę w odpowiedziach uczniów**, nawet jeśli nie dojdą oni do „właściwej” odpowiedzi.

W grze „Fake or Not?” kluczowy jest **proces myślenia**, a nie samo rozstrzygnięcie.

OGÓLNE ZASADY PROWADZENIA GRY

1. Nie poprawiaj od razu odpowiedzi uczniów

Nawet błędna decyzja może być dobrym punktem wyjścia do rozmowy o tym, dlaczego dana informacja wydaje się wiarygodna.

2. Zawsze pytaj „dlaczego?”

Jeśli grupa uznała informację za prawdziwą lub fałszywą, poproś o uzasadnienie. Interesują Cię:

- użyte kryteria,
- emocje,
- intuicja,
- domniemane źródła.

3. Podkreślaj skalę szarości

Wiele przykładów nie jest ani w 100% prawdziwych, ani całkowicie fałszywych. To szczególnie ważne w kontekście współczesnej dezinformacji.

KOMENTARZE MERYTORYCZNE DO POSZCZEGÓLNYCH TYPÓW KART

1. Informacje prawdziwe, ale wymagające weryfikacji

(np. woda na Księżycu)

Na co zwrócić uwagę:

- Uczniowie często ufają nazwie znanej instytucji i na tym kończą analizę.
- Warto podkreślić, że nawet prawdziwa informacja:
 - może być stara,
 - może być wyrwana z kontekstu,
 - może być źle zinterpretowana.

Cel dydaktyczny:

Nauczyć, że **zaufane źródło nie zwalnia z myślenia**, a weryfikacja to standard, nie brak zaufania.

2. Sensacyjne nagłówki oparte na faktach

(np. islandzki wulkan i „miliony ofiar”)

Na co zwrócić uwagę:

- Nagłówek może być technicznie poprawny, ale:
 - sugerować bezpośrednie skutki,
 - wywoływać strach,
 - upraszczać skomplikowane zjawiska.

Warto omówić:

- różnicę między skutkiem bezpośrednim a pośrednim,
- rolę języka w manipulowaniu emocjami,
- dlaczego takie nagłówki dobrze się „klikają”.

Cel dydaktyczny:

Pokazanie mechanizmu **clickbaitu** bez używania samego terminu na początku.

3. Informacje prawdziwe opakowane w narrację spiskową

(np. nagrania Pentagonu o UFO)

Na co zwrócić uwagę:

- Uczniowie mogą utożsamiać „niezidentyfikowane” z „pozaziemskie”.
- To dobry moment, by porozmawiać o:
 - nadinterpretacji,
 - dopowiadaniu sensu,
 - różnicy między faktem a hipotezą.

Warto podkreślić:

Instytucje publiczne często używają **precyzyjnego języka**, który w mediach społecznościowych bywa upraszczany lub przeinaczany.

4. Opinie podszywające się pod wiedzę naukową

(np. cukier i „hiperaktywne dzieci”)

Na co zwrócić uwagę:

- Uczniowie często mylą:
 - doświadczenia osobiste,
 - obserwacje rodziców,
 - ankiety internetowe z dowodami naukowymi.

Warto omówić:

- czym różni się badanie naukowe od opinii,
- dlaczego anegdoty są przekonujące,
- jak emocje wpływają na ocenę wiarygodności.

Cel dydaktyczny:

Budowanie rozumienia, czym jest **źródło naukowe** i dlaczego ma znaczenie.

5. Narracje oparte na „rzekomych ekspertach”

(np. mit o 10% mózgu)

Na co zwrócić uwagę:

- Czy w tekście pojawia się:
 - nazwisko?
 - afiliacja?
 - instytucja?
- Czy ekspert wypowiada się w swojej dziedzinie?

Warto rozwinąć:

- jak łatwo stworzyć pozór autorytetu,
- że tytuł lub „brzmiąca mądrze” wypowiedź nie wystarczą,

- jak sprawdzać kompetencje w praktyce.

Cel dydaktyczny:

Uświadomienie, że **autorytet też podlega weryfikacji**.

6. Mity i wiedza przestarzała

(np. żelazo w szpinaku)

Na co zwrócić uwagę:

- Informacja mogła być uznawana za prawdziwą w przeszłości.
- Kultura masowa (reklama, kreskówki, popkultura) utrwala mity.

Warto omówić:

- dlaczego aktualność źródła ma znaczenie,
- jak zmienia się wiedza naukowa,
- że „zawsze tak mówiono” nie jest argumentem.

PODSUMOWANIE DLA NAUCZYCIELA

Gra „Fake or Not?”:

- uczy **zadawania pytań**, a nie zapamiętywania odpowiedzi,
- pokazuje, że dezinformacja często jest subtelna,
- wzmacnia kompetencje obywatelskie i medialne uczniów.

Najważniejsze przesłanie dla uczniów, które warto wybrzmieć na koniec:

„Nie muszę wiedzieć wszystkiego, ale powinienem wiedzieć, **co sprawdzić**, zanim uwierzę lub udostępnię.”