Ośrodek Analizy Dezinformacji
NASK

Dokąd zaprowadzi Cię ekran?

Scenariusz warsztatów edukacyjnych o dezinformacji dla szkół ponadpodstawowych

NASK

PROJEKT FINANSOWANY ZE ŚRODKÓW MINISTERSTWA CYFRYZACJI

Podstawowe informacje

Tytuł zajęć	Dokąd zaprowadzi Cię ekran?
Grupa docelowa	Uczniowie i uczennice szkół ponadpodstawowych
Czas trwania	45 minut
Forma pracy	Samodzielna praca w grupach, prezentacje na forum klasy w formule edukacji rówieśniczej (peer-to-peer)

Odniesienie do podstawy programowej

Kierunki polityki oświatowej państwa (rok szkolny 2026/2027)

Punkt 2: Szkoła miejscem budowania odporności społecznej – kształtowanie postaw patriotycznych, obywatelskich i prospołecznych oraz odpowiedzialności za bezpieczeństwo własne i innych. **Punkt 4:** Promowanie higieny cyfrowej i aktywności off-line. Rozwijanie umiejętności bezpiecznego poruszania się w sieci i krytycznego myślenia, w tym odpowiedzialnego korzystania ze sztucznej inteligencji, a także korzystania z funkcjonalności i zasobów Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej. **Punkt 8:** Wspieranie ciekawości i aktywności poznawczej uczniów poprzez promowanie kształcenia interdys cyplinarnego i pracy projektowej oraz wykorzystywanie oceniania kształtującego i informacji zwrotnej w pracy z uczniem.

Podstawa programowa: Język polski

Uczeń/uczennica:

- rozpoznaje w tekstach manipulację, dezinformację, stereotyp językowy
- stosuje zasady etyki wypowiedzi; wartościuje wypowiedzi językowe, stosując kryteria, np. prawda – fałsz, poprawność – niepoprawność;
- dokonuje krytycznej selekcji źródeł; wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;
- dokonuje wyboru źródeł internetowych z uwzględnieniem kryterium poprawności rzeczowej oraz krytycznie ocenia ich zawartość.

Podstawa programowa: Informatyka

Uczeń/uczennica wyszukuje w sieci potrzebne informacje i zasoby, ocenia ich przydatność oraz wykorzystuje w rozwiązywanych problemach.

Podstawa programowa: Edukacja zdrowotna

Uczeń/uczennica wymienia rodzaje dezinformacji; charakteryzuje pojęcie fake news, omawia korzyści i zagrożenia związane z rozwojem sztucznej inteligencji; omawia wpływ reklam na postawy i decyzje w zakresie używania substancji psychoaktywnych, w tym w szczególności alkoholu i nowatorskich wyrobów tytoniowych.

W zakresie wiedzy

- Definiuje zjawisko „deep-fake".
- Wyjaśnia, na czym polega rola fałszywych autorytetów.
- Rozumie mechanizm powstawania chaosu informacyjnego.

W zakresie umiejętności

- Analizuje i krytycznie ocenia materiały multimedialne.
- Rozpoznaje przejawy chaosu informacyjnego i potrafi zastosować odpowiednie strategie przeciwdziałania.
- Weryfikuje wiarygodność i intencje nadawcy komunikatów , identyfikując próby manipulacji ze strony fałszywych autorytetów.
- Zgłasza przejawy manipulacji do odpowiednich instytucji oraz bezpośrednio na platformach społecznościowych.
- Planuje własne działania, przeciwdziałające dezinformacji.

W zakresie postaw

- Wykazuje krytyczną, dociekliwą i ostrożną postawę wobec sensacyjnych treści oraz opinii.
- Buduje odporność własną i rówieśników poprzez świadome reagowanie na treści w interncie.
- Otwarcie rozmawia z rówieśnikami o trudnościach w weryfikacji informacji w mediach społecznościowych.
- Dostrzega swoją sprawczość i decyzyjność wobec zagrożenia dezinformacją.

Cele zajęć w języku ucznia

1. rozumiem, jak działa deep--fake, dlaczego wpadamy w pułapkę chaosu informacyjnego i jak rozpoznawać fałszywe autorytety w sieci.

2. Nauczę się odróżniać fakty od opinii i weryfikować manipulacje.

3. Dowiem się, jak reagować na manipulację w sieci i jak za pomocą prostych, codziennych działań.

Kryteria sukcesu

- ★ Wymienię sygnały ostrzegawcze świadczące o tym, że twórca internetowy próbuje kreować się na autorytet w sprawach, na których się nie zna.
- ★ Wiem, czym jest technologia deep-fake i potrafię wskazać, jak zweryfikować podejrzany materiał.
- ★ Znam i potrafię zastosować konkretne działania, które chronią mnie przed chaosem informacyjnym.

Przebieg zajęć

CZAS	AKTYWNOŚĆ	FORMA PRACY
2 min	Podział klasy na grupy, rozdanie kopert z materiałami.	Działanie organizacyjne
13 min	Obejrzenie 30-sekundowych materiałów wideo, burza mózgów, selekcja wniosków i spisanie ich na kartach pracy 1–5.	Praca w grupach
10 min	Omówienie wniosków przez każdą z grup na forum klasy, krótka dyskusja i komentarze pozostałych uczniów.	Prezentacje na forum, dyskusja
3 min	Projekcja filmu „Dokąd zaprowadzi Cię ekran?”	Praca całej klasy
10 min	Wypracowanie konkretnych, codziennych działań ochronnych.	Praca w grupach
3 min	Prezentacja wyników, podsumowanie	Prezentacje na forum, dyskusja

Materiały:

3 zestawy z 6 kart pracy (Załącznik 1)

Film „Dokąd zaprowadzi Cię ekran?”
spot 1
spot 2
spot 3

Uczniowie/uczennice powinni mieć dostęp do telefonów

Szczegółowy przebieg lekcji krok po kroku

ETAP 1:
Organizacja i start (2 min)

Nauczyciel/nauczycielka: dzieli klasę na minimum 3 grupy. Każda grupa otrzymuje jeden z trzech zestawów kart pracy. Zestaw składa się 6 kart pracy, na których znajduje się kod QR do jednego z trzech filmów. Przy większej liczbie grup, część z nich może pracować równolegle na tym samym materiale.

Każdy z trzech zestawów zawiera 6 kart z zadaniami:

Karta 1: należy zeskanować kod QR (prowadzący do jednego z trzech filmów) i zapoznać się z poleceniem.

Karta 2: podać 5 słów opisujących świat przedstawiony w filmie, który obejrzała grupa, odpowiedzieć na pytanie jakie zachodziły w nim zmiany i zidentyfikować przedstawione symbole.

Karta 3: określić, kto i co dokładnie mówi w filmie oraz jaki jest ukryty cel (intencja) tej wypowiedzi.

Karta 4: zdiagnozować stany emocjonalne bohatera lub bohaterki, korzystając z listy podpowiedzi na „Karcie emocji i stanów" (Karta 3B).

Karta 5: wymyślić i zapisać autorski, krótki tytuł dla obejrzanego spotu.

Karta 6 (do realizacji w Etapie 5): analiza jednego ze zjawisk (deep-fake, chaos informacyjny lub fałszywy autorytet) wraz z definicją danego zjawiska (Karta 5B).

Uczniowie/uczennice: zapoznają się z Kartą 1 i rozdzielają między siebie materiały. Kartę nr 6 odkładają na później.

ETAP 2:
Praca w grupach z materiałem wideo (13 min)

Uczniowie i uczennice: każda grupa skanuje kod QR znajdujący się na **Karcie 1** i wspólnie ogląda przypisany do niej 30-sekundowy film.

Następnie, na podstawie obejrzanego materiału grupa omawia swoje spostrzeżenia i odpowiada na pytania z **kart pracy 2–5**, wspólnie formułuje i zapisuje wnioski.

Kartę 6 odkłada na później.

Nauczyciel/nauczycielka: pełni rolę facylitatora. Krąży między stolikami, obserwuje dynamikę grup i interweniuje wyłącznie wtedy, gdy uczniowie i uczennice sami poproszą o pomoc.

ETAP 3:
Prezentacje na forum (10 min)

Nauczyciel/nauczycielka: wyświetla kolejno filmy przypisane grupom. Po każdym filmie prosi grupę lub grupy (jeśli film był omawiany przez więcej niż jedną grupę) o przedstawienie swoich spostrzeżeń. Nauczyciel/nauczycielka moderuje dyskusję. Pilnuje czasu prezentacji każdej z grup.

Uczniowie i uczennice: wszyscy oglądają film, poszczególne grupy prezentują swoje wnioski. Reszta klasy uważnie słucha, a po zakończonej prezentacji komentuje.

ETAP 4:
Film „Dokąd zaprowadzi Cię ekran?" (3min)

Nauczyciel/nauczycielka: wyświetla całej klasie film „Dokąd zaprowadzi Cię ekran?", w którym bohaterowie opowiadają o swoich doświadczeniach związanych z deep-fake'ami, chaosem informacyjnym oraz fałszywymi autorytetami.

Uczniowie/uczennice: oglądają film i zwracają uwagę na pojęcia związane z dezinformacją oraz sposoby przeciwdziałania jej w sieci proponowane przez bohaterów.

ETAP 5:
Wypracowanie działań ochronnych – warsztat mikrosprawczości (10 min)

Uczniowie/uczennice: korzystając z **Karty 6** analizują definicję jednego ze zjawisk: deep-fake, chaos informacyjny lub fałszywy autorytet.

Każda grupa wspólnie wymyśla 2 proste, konkretne, nawyki lub działania, które można wdrożyć na co dzień, aby ochronić się przed danym zagrożeniem.

ETAP 6:
Prezentacja i podsumowanie (7 min)

Nauczyciel/nauczycielka: zaprasza kolejne grupy do podzielenia się swoimi pomysłami. Po ich przedstawieniu zadaje klasie pytanie o to, które działania będzie im najłatwiej wdrożyć w codziennym życiu. Następnie podsumowuje warsztaty.

Przydatne informacje

Odnośniki do filmów

SPOT 1 link

Cel edukacyjny:

Zrozumienie, jak sztuczna inteligencja pozwala sfałszować wizerunek lub głos, oraz wyrobienie nawyku wstrzymania się z reakcją do czasu zweryfikowania źródła nagrania.

SPOT 2 link

Cel edukacyjny:

Pokazanie, jak algorytmy podsycają niepewność poprzez zalew sprzecznych wiadomości, oraz zwrócenie uwagi na kluczową rolę strategii radzenia sobie w takich sytuacjach.

SPOT 3 link

Cel edukacyjny:

Rozwijanie krytycznego podejścia do obietnic internetowych autorytetów oferujących łatwe rozwiązania, oraz zrozumienie, że zasięgi w sieci nie są dowodem na posiadanie wiedzy w danym zakresie.