

Kształcenie cyfrowych obywateli

KSZTAŁCENIE CYFROWYCH OBYWATELI

PUNKT WYJŚCIA: _____

Obecne otoczenie cyfrowe jest dynamiczne, złożone (różne źródła, różni autorzy, różne punkty widzenia, różne cele dez/informacji) i zawile, zawiera m.in. trudne do zidentyfikowania i szybkiego zweryfikowania treści dezinformacyjne.

CEL: _____

„powstanie nowego pokolenia świadomych, pełnoprawnych i zaangażowanych cyfrowych obywateli Europy”

KLUCZ DO SUKCESU: _____

umiejętności i kompetencje cyfrowe obejmujące

- właściwe ocenianie i zarządzanie informacją
- odpowiedzialne tworzenie i rozpowszechnianie informacji



Należy je kształtować przez całe życie, nie tylko w sferze indywidualnej, ale także na płaszczyźnie całego społeczeństwa (demokratycznego), m.in. przy wsparciu pedagogów i nauczycieli oraz rodziców.

Źródło opracowania: „Wytyczne dla nauczycieli i pedagogów dotyczące przeciwdziałania dezinformacji i upowszechniania umiejętności cyfrowych za pośrednictwem kształcenia i szkolenia”. https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/tackling-disinformation-and-promoting-digital-literacy_pl

JAK UCZYĆ O DEZINFORMACJI I ROZWIJAĆ UMIEJĘTNOŚCI CYFROWE



WYTYCZNE DLA NAUCZYCIELI

1

STWARZANIE ODPOWIEDNICH WARUNKÓW:

bezpiecznej przestrzeni do dyskusji
i szacunku dla różnych opinii



2

DEZINFORMACJA:

czym jest i przykłady



3

ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI CYFROWYCH:

świadome korzystanie z mediów,
rozumienie algorytmów



4

EWALUACJA UMIEJĘTNOŚCI CYFROWYCH:

projekty, quizy i refleksja nad
postępem





STWARZANIE ODPOWIEDNICH WARUNKÓW

PRZYDATNE PODEJŚCIA

01

► SPIRALNY PROGRAM NAUCZANIA

wielokrotne podejście do tych samych treści, za każdym razem na wyższym poziomie złożoności

METODA ODWRÓCONEJ LEKCJI ◀

aktywizacja ucznia, zamiana ról nauczyciel – uczeń.
Uczeń samodzielnie zapoznaje się z materiałem,
a nauczyciel pomaga go utrwalić podczas zajęć praktycznych.

02

03

► NAUCZANIE MIESZANE (BLENDED LEARNING)

połączenie kształcenia stacjonarnego i online

UCZENIE SIĘ PRZEZ DZIAŁANIE ◀

eksperymentowanie, sprawdzanie i uczenie się w praktyce
oraz od siebie nawzajem

04

05

► GAMIFIKACJA/GRYWALIZACJA

wykorzystanie strategii gier (edukacyjnych) w celu większego zmotywowania i zaangażowania uczniów

WSPÓŁPRACA Z PODMIOTAMI ZEWNĘTRZNYMI

Zaangażowanie zawodowych dziennikarzy, organizacji pozarządowych, nauczycieli akademickich i platform.

ZALETY: dodatkowa praktyczna wiedza (fachowa) poparta doświadczeniem, zaciekawienie uczniów, urozmaicenie zajęć

Nawiązanie do krajowych i/lub międzynarodowych wydarzeń lub kampanii uświadamiających np.

- Dzień Bezpiecznego Internetu (w lutym)
- Międzynarodowy Dzień Weryfikacji Informacji (2 kwietnia)
- Europejski Tydzień Edukacji Medialnej
- Globalny Tydzień Kompetencji Medialnych i Cyfrowych UNESCO

Korzystanie z już istniejących wzorców, sprawozdań, inicjatyw np. zasobów i wytycznych przygotowanych przez instytucje takie jak: Komisja Europejska, UNESCO, OECD, Rada Europy, Międzynarodowy Związek Telekomunikacyjny (ITU), UNICEF i związki mediów, a także krajowe i lokalne inicjatywy (np. działania /programy lokalnych bibliotek, organizacji dziennikarskich itp.)



WSKAZÓWKI

Współpraca z zainteresowanymi stronami w kontekście szkoły: Wskazana jest komunikacja z rodzicami, koordynacja działań z dyrekcją, zaangażowanie pedagoga/psychologa.

Ostrożne, oparte na zaufaniu, poruszanie kontrowersyjnych treści: Należy uwzględnić różnorodność grupy (pochodzenie, poglądy). Warto wybierać metody pracy, które podkreślają tę różnorodność.

Okazywanie empatii, rozmowa: Chcąc stworzyć bezpieczną przestrzeń do nauki, nie należy wyśmiewać lub izolować uczniów, którzy przyznają, że wierzą w pewne rodzaje dezinformacji.



ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI CYFROWYCH W KLASIE I SZKOLE

**WSPÓŁPRACA
I KREATYWNOŚĆ**

**BEZPIECZEŃSTWO
W SIECI**
ochrona przed zagrożeniami:
phishing, dezinformacja,
cyberataki

**OBYWATEL CYFROWY
AKTYWNIĘ,
ODPOWIEDZIALNIE
I ŚWIADOMIE UCZESTNICZY
W CYFROWYM ŚWIECIE**

**ZACHOWANIA
ETYCZNE**
poszanowanie praw innych,
w tym prawa do prywatności
i godności; nie szerzy
szkodliwych treści,
hejtu

**MYŚLENIE
KRYTYCZNE**
ocena wiarygodności
informacji, świadome
korzystanie z treści
cyfrowych

PAMIĘTAJ!

Nie trzeba być ekspertem w dziedzinie technologii, aby nauczać umiejętności cyfrowych: wykraczają one poza wiedzę o tym, jak korzystać z urządzeń cyfrowych.

Nie wszyscy uczniowie sprawnie posługują się technologiami cyfrowymi i orientują się w świecie cyfrowym.

WSKAZÓWKI

WYKORZYSTANIE CODZIENNYCH DOŚWIADCZEŃ UCZNIÓW

zwiększa autentyczność i poczucie zaufania!

GAMIFIKACJA/NAUKA Z WYKORZYSTANIEM GIER

nawiązuje do otoczenia cyfrowego, motywuje,
aktywizuje, inspiruje!

CELE NAUCZANIA

SZKOŁA PODSTAWOWA

- Samodzielne wyszukiwanie i ocena informacji
- Ochrona danych i prywatności
- Rozumienie praw autorskich
- Analiza nawyków medialnych
- Bezpieczne tworzenie treści
- Świadome uczestnictwo z uwzględnieniem odbiorców
- Świadome uczestnictwo w życiu online z uwzględnieniem i poszanowaniem innych

SZKOŁA ŚREDNIA

- Ocena wiarygodności treści, szczególnie w social mediach
- Znajomość algorytmów i personalizacji treści
- Świadomość zbierania i wykorzystywania danych przez aplikacje
- Znajomość zasad ochrony i legalnego użycia treści cyfrowych
- Refleksja nad korzystaniem z mediów i ich wpływem na użytkowników
- Sprawdzanie autentyczności zdjęć i filmów
- Zarządzanie danymi i umiejętność ich usuwania
- Świadomość generowania treści przez AI
- Krytyczna postawa wobec własnych przekonań



DEZINFORMACJA: O CO W TYM CHODZI?

W porównaniu do informacji szkodzących lub wprowadzających w błąd, **DEZINFORMACJA** to informacje tworzone, przedstawiane i rozpowszechniane w celu uzyskania korzyści politycznych, gospodarczych lub zamierzonego wprowadzenia w błąd opinii publicznej.

Przykład dezinformacji: „szczepionki przeciwko COVID-19 nie chronią przed chorobą, lecz są formą masowej kontroli społeczeństwa”.

Konkretne formy dezinformacji (np. cheapfake, pseudonauka, teorie spiskowe) i ich techniczny aspekt można zademonstrować na lekcji (plastyki, informatyki, nauk ścisłych, historii/wiedzy o społeczeństwie) oraz omówić podstawowe cechy dezinformacji (stronniczość, emocjonalność, daleko idące uproszczenie treści oraz pominięcie kontekstu, wykorzystanie (cyfrowo) zmanipulowanych obrazów i dźwięków), a także najważniejsze mechanizmy poznawcze i emocjonalne, które mogą utrudniać nam akceptowanie dowodów sprzecznych z naszymi poglądami i zwiększać podatność na dezinformację (np. efekt potwierdzenia, zaprzeczenia, podczepienia).



DEZINFORMACJA

WPROWADZA W BŁĄD, WYWOŁUJE NIEPOKÓJ
LUB WPŁYWA NA POSTAWY SPOŁECZNE I POLITYCZNE

wzbudza silne
emocje, przez co
utrudnia logiczną
i krytyczną
analizę

upraszcza fakty,
pomija szczegóły
i kontekst

powtarza
informacje,
aby wzmocnić
ich wpływ

łączy obrazy
z dźwiękiem
i tekstem,
aby nadać
nowe znaczenie

promuje
podejście
„my kontra oni”
przez co wzmacnia
podziały
i wrogość

ignoruje dowody,
które przeczą
jej treści,
co utrudnia jej
skorygowanie

używa
zmanipulowanych
zdjęć
(retuszowanych,
przyciętych)

ignoruje
złożoność
wydarzeń,
przedstawia
jedną
perspektywę

wykorzystuje
wizerunek
znanych osób,
aby zdobyć
zaufanie

wykorzystuje
cheapfake
i deepfake
do manipulacji

DEZINFORMACJA: UWAŻAJ NA FAŁSZYWE TREŚCI

FAŁSZYWE PRZYPISANIE:

autentyczne treści przypisane do niewłaściwego kontekstu (np. stare zdjęcie jako dowód na bieżące wydarzenia)

SFABRYKOWANE TREŚCI:

całkowicie wymyślane informacje, często zmieszane z prawdziwymi (np. fałszywe „wiadomości” o tym, że popularny celebryta poparł kontrowersyjną sprawę)

PODSZYWANIE SIĘ POD ŹRÓDŁO:

imitowanie znanych marek, osób lub znajomych (np. fałszywe konto sportowca promujące oszustwa)

FAŁSZYWE ŁĄCZENIE FAKTÓW:

treści niezgodne z nagłówkiem lub obrazem (np. wprowadzające w błąd artykuły)



FAŁSZYWY KONTEKST:

poprawne informacje przedstawione w niewłaściwym kontekście (np. cytaty użyte do innych spraw)

SPREPAROWANE TREŚCI:

zmienione obrazy, filmy lub dane (np. deepfake przedstawiający fałszywe wypowiedzi polityka)

INFORMACJE JAKO BROŃ:

wyolbrzymianie faktów, by manipulować emocjami (np. wiadomości o niszczeniu gospodarki)

WNIOSKI OPARTE NA POGŁOSKACH:

pogłoski przedstawiane jako fakty (np. opieranie się na „anonimowych” źródłach)

WSKAZÓWKI

Weryfikacja źródeł: czy i jak (często) uczniowie sprawdzają prawdziwość informacji, warto zwrócić uwagę np. na spreparowane i/lub sfabrykowane treści oraz fałszywy kontekst

Refleksja nad sposobami zapobiegania i zwalczania dezinformacji, odpowiedzialność indywidualna oraz odpowiedzialność mediów (społecznościowych)

Identyfikowanie i demaskowanie fałszywych treści i nieprawdziwych informacji, m.in. za pomocą krajowych i międzynarodowych organizacji zajmujących się weryfikacją informacji

Powiązanie z prawami człowieka: wolność prasy/mediów, wolność słowa i swobodny dostęp do informacji



OCENA I EWALUACJA: KONKRETNE PORADY

Ocena nabytych kompetencji powinna odnosić się do **wiedzy, umiejętności i postaw**, być **przekrojowa** (= dokonana w ramach różnych przedmiotów) i powinna umożliwić zweryfikowanie przede wszystkim umiejętności krytycznego myślenia.

WSKAZÓWKI

Komunikowanie się ze współpracownikami w celu porównania narzędzi i praktyk służących do oceniania wiedzy i umiejętności uczniów w zakresie krytycznej analizy, porównywania i oceny wiarygodności i prawdziwości informacji

Zróżnicowana ocena kompetencji i postaw uczniów za pomocą pytań otwartych (np. wymienienie wiarygodnych źródeł internetowych), zamkniętych (określenie czy dany nagłówek prasowy stanowi próbę manipulacji), krótkich wypowiedzi pisemnych (np. opisanie różnicy między faktem a opinią)

WSKAZÓWKI c.d.

Refleksja nad specyfiką oceny, wyjście poza ocenę kompetencji w kierunku oceny postaw: w jakim stopniu uczniowie myślą krytycznie, mają otwarty umysł, dopuszczają przeciwne dowody i są aktywnymi słuchaczami; włączenie autorefleksji i samooceny np. na podstawie zasobów przygotowanych przez Komisję Europejską (por. narzędzie autorefleksji: DigCompSAT)

Ocena umiejętności uczniów w zakresie wyszukiwania informacji na temat kluczowych kwestii cyfrowych

Współpraca ze szkołami wyższymi i organizacjami pozarządowymi

DODATKOWE ZASOBY EDUKACYJNE

Final report of the Commission expert group on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/72421f53-4458-11ed-92ed-01aa75ed71a1/language-en>

DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

Kodeks postępowania w zakresie zwalczania dezinformacji z 2022 r.

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/pl/policies/code-practice-disinformation>

