SZKOŁA MYŚLENIA KRYTYCZNEGO
I WALKI Z DEZINFORMACJĄ

GRA KARCIANA · DO WYDRUKU W DOMU

blur

Złap ostrość przekazu

Codziennie w internecie ktoś Wam coś wciska. Czasem trafi się coś z sensem, innym razem bełkot wygenerowany sztuczną inteligencją lub hasła, które celowo wprowadzają w błąd.

> ***Granica między tymi rzeczami bywa mocno rozmyta... jak je rozpoznać?***

Dziś to Wy będziecie po drugiej stronie ekranu – przed kamerką.

Ustawiacie kadr, podkręcacie kontrast i zbieracie obserwujących. Tylko się nie zdziwcie, jak na koniec okaże się, że zalaliście internet treściami, których sami nie chcielibyście widzieć.

CENTRUM CYFROWE

SPOŁ TECH

Ministerstwo Cyfryzacji

Projekt Fundacji Centrum Cyfrowe „Szkoła krytycznego myślenia i walki z dezinformacją". Zadanie finansowane ze środków Ministerstwa Cyfryzacji. Publikacja wyraża jedynie poglądy autora/ów i nie może być utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Ministerstwa Cyfryzacji.

Zanim zagracie

- Wydrukujcie arkusze z kartami dwustronnie, w skali 100% (bez opcji „dopasuj do strony”). Kartkę obracajcie wzdłuż dłuższej krawędzi.
- Wytnijcie karty wzdłuż przerywanych linii.
- Podzielcie je na cztery talie: Techniki, Sytuacje, Role oraz Follow/Unfollow.

Jak grać?

Rozgrzewka #1

Poznajecie Techniki, czyli triki, którymi zmienia się wydźwięk informacji, np. straszenie, wyolbrzymianie czy powoływanie się na „ekspertów”. Testujecie je na prostych, codziennych faktach.

Rozgrzewka #2

Poznajecie Role, czyli postacie, które tworzą treści w sieci: Trolla, Influencera (w dwóch odmianach) i Redaktora. Każda ma inny cel. Przekonujecie się, że ta sama informacja brzmi zupełnie inaczej w zależności od tego, kto ją przekazuje i jaki ma w tym cel.

Rozgrzewka #3

Dodatkowy moduł dla wytrwałych! Łączycie Techniki i Role aby zobaczyć, Jak w niektórych rękach fakty zmieniają kształt i wydźwięk.

Główna rozgrywka!

- Każdy losuje tajną Rolę.
- Po kolei dobieracie karty Sytuacji, czyli krótkich wydarzeń, o których można napisać w sieci, i tworzycie do nich nagłówki.
- Reszta decyduje: nagłówek brzmi wiarygodnie i dostaje **Follow**, czy coś tu nie gra i zasługuje na **Unfollow**?

Punktacja: Odkrywacie Role i sprawdzacie, komu warto było uwierzyć.

Refleksja: Rozmawiacie o tym, jakie nagłówki rządzą internetem, czemu w niektóre klikamy chętniej oraz co możemy zrobić, by nasze kliknięcia nie wspierały treści, które na to nie zasługują.

Gracze: Rozgrzewka od 2 osób, gra od 3 do 8 osób (lub 3-8 kilkuosobowych drużyn).

Do druku: 10 arkuszy A4 (druk dwustronny): 24 karty Technik, 20 kart Sytuacji, 8 kart Ról i 8 kart Follow/Unfollow.

Przygotujcie: długopis, opcjonalnie: minutnik do odmierzania czasu.

Rozgrzewka #1

Zanim zaczniecie pisać własne nagłówki, poznajcie Techniki – czyli „soczewki", przez które da się pokazać każdą Sytuację zupełnie inaczej.

Działanie każdej z technik na co dzień widzicie w nagłówkach wiadomości, tylko pewnie nie zawsze je zauważacie. Tu macie chwilę, żeby je poznać, przetestować i zobaczyć, jak kreują Waszą rzeczywistość.

1. Rozdajcie karty Techniki po równo między wszystkich graczy. Przyjrzyjcie im się na spokojnie. Możecie też pokazać sobie nawzajem, co kto ma.
2. Ktoś rzuca na głos zupełnie banalny fakt, czyli czystą, nieprzefiltrowaną Sytuację. Możecie go wymyślić sami, lub wziąć któryś z przykładów.
3. Każdy wybiera jedną swoją Technikę i przedstawia fakt zgodnie z opisaną w Technice manipulacją, tworząc nagłówek. Macie minutę, więc nie kombinujcie za długo – liczy się refleks!
4. Mówicie nagłówki po kolei na głos. Jedna sytuacja, kilka zupełnie różnych obrazów! Możecie się pośmiać, możecie wytypować, który najlepszy.
5. Nowy fakt, nowa runda. Tym razem każdy bierze inną Technikę. Gracie, aż każdy przetestuje wszystkie swoje karty Technik.

Przykłady

Fakt: *„Na stole zostało jedno ciastko."*

- ***Karta Przybliż-Oddal:*** „KRYZYS CIASTKOWY. CAŁY DOM WALCZY O PRZETRWANIE!"
- ***Karta Siła wyższa:*** „EKSPERCI ZGODNI: OSTATNIE CIASTKO TO NAJBARDZIEJ POŻĄDANE CIASTKO."
- ***Karta Skok w czasie:*** „DZIŚ JEDNO CIASTKO, ZA TYDZIEŃ PUSTE PÓŁKI W CAŁYM MIEŚCIE?"
- ***Karta Wszystko czarno-białe:*** „ALBO JE DZIELIMY, ALBO TO KONIEC TEJ PRZYJAŹNI!"

Jedno ciastko, cztery zupełnie różne historie. O to właśnie chodzi.

Sytuacje pomocnicze

Za oknem pada. • Czajnik gotuje wodę 4 minuty. • Drzwi skrzypią. • Ktoś przyszedł 3 minuty po czasie. • Ktoś ma dziś nowe skarpetki. • Ktoś zmienił dziś fryzurę. • Telefon ma 12% baterii.

Rozgrzewka #2

Techniki już znacie, ale soczewki to nie wszystko. Liczy się też to, kto i w jakim celu trzyma aparat oraz pokazuje „zdjęcie", które nim uwiecznił.

Na tym etapie poznajecie role i sprawdzacie, jak bardzo ta sama sytuacja zmienia się w zależności od intencji osoby, która ją przekazuje.

---

1. Przeczytajcie na głos wszystkie karty Ról. Jakie intencje ma każda postać?
2. Potasujcie karty Ról. Każdy losuje jedną i nikomu jej nie pokazuje.
3. Wylosujcie kartę Sytuacji i połóżcie ją na środku stołu, tak żeby każdy ją widział.
4. Każdy pisze nagłówek zgodnie z intencją swojej Roli. Macie minutę!
5. Czytacie nagłówki po kolei, a reszta zgaduje: Troll, Influencer czy Redaktor?
6. Odkrywacie karty Ról. Po czym można było je poznać? Kto was zaskoczył?
7. Nowa Sytuacja, nowe losowanie, kolejna runda.

Przykłady

Sytuacja: „Biblioteka przygarnęła kota, który mieszka w czytelni."

- ***Troll:*** straszy: „Kot w bibliotece roznosi alergie i bakterie. Czy nasze dzieci są tam bezpieczne?".
- ***Influencer naukowy:*** tłumaczy, skąd to wiadomo: „Głaskanie zwierząt obniża stres – to sprawdzone. Kot w czytelni może pomóc się skupić".
- ***Redaktor:*** ocenia, ale pokazuje obie strony: „Kot w bibliotece to miły pomysł, ale warto pomyśleć o osobach z alergią".

Moduł dla wytrwałych

Macie już soczewki i wiecie, kto trzyma aparat. Czas połączyć jedno z drugim.

Teraz zobaczycie, jak w rękach niektórych osób fakty zmieniają kształt i wydźwięk, a do tego jak trudno to wyłapać.

1. Każdy losuje tajną Rolę, tak jak w Rozgrzewce #2. Karty Technik rozdajcie równo między wszystkich graczy, tak jak w Rozgrzewce #1.
2. Wylosujcie jedną kartę Sytuacji i połóżcie ją na środku stołu. Jest wspólna dla wszystkich.
3. Każdy tworzy nagłówek zgodny ze swoją Rolą, z użyciem jednej swojej Techniki. Macie dwie minuty!
4. Mówicie nagłówki po kolei. Reszta zgaduje dwie rzeczy: jaką Rolę gra autor i jakiej Techniki użył.
5. Autor odkrywa karty. Udało się odgadnąć? Co najbardziej zdradziło Rolę, a co Technikę?
6. Zagrajcie 2–3 rundy, za każdym razem z nową Sytuacją i nowymi Rolami.

Przykłady

Sytuacja: „Piekarnia wprowadziła abonament na chleb.”

- ***Troll + Wszystko czarno-białe:*** zmusza do wyboru jednej z dwóch stron: „Mamy tylko dwa wyjścia: albo płacimy co miesiąc, albo zostajemy bez chleba!”
- ***Influencer + Siła wyższa:*** powołuje się na „ekspertów”, żeby sprzedać: „Wszyscy dietetycy są zgodni: świeży chleb codziennie to podstawa! Sprawdź abonament.”
- ***Redaktor + Kadrowanie:*** wybiera najważniejsze fakty, ale niczego nie przekręca: „Lokalna piekarnia wprowadza abonament. Stali klienci zapłacą mniej, a piekarnia wie, ile chleba upiec.”

Główna rozgrywka!

Rozgrzewki za Wami – już wiecie, jak korzystać z Technik. Teraz każdy patrzy na świat przez własną soczewkę, tylko nikt nie wie, kto jaką ma. Gracie drużynami? Drużyna wspólnie ustala jeden nagłówek i pokazuje jeden głos Follow/Unfollow.

Przygotowanie

1. Wybierzcie osobę odpowiedzialną za punktację – niech przygotuje tabelę punktacji. Będziecie ją uzupełniać na bieżąco.
2. Każdy bierze dwustronną kartę Follow/Unfollow.
3. Rozdajcie karty Technik po równo. Nie zdradzajcie ich innym. Zapoznajcie się z nimi na spokojnie.
4. Każdy losuje tajną kartę Roli. Nie pokazuj jej nikomu!
5. Karty Sytuacji połóżcie zakryte w stosie na środku stołu. Jesteście gotowi do rozpoczęcia rundy! Zaczyna osoba, która ma najmniejszy procent baterii w telefonie (lub w ogóle go nie ma).

Twoja tura!

1. Dobierasz kartę Sytuacji – nie pokazuj jej innym graczom.
2. Wybierasz jedną ze swoich Technik i w minutę tworzysz nagłówek newsa zgodny z twoją Rolą. Mówisz go na głos.
3. Pozostali gracze – tym razem w roli osób obserwujących treści w internecie – indywidualnie oceniają, czy nagłówek newsa jest wiarygodny (wtedy dają kartę Follow), czy ktoś tu coś ściemnia (karta Unfollow). Na „3, 2, 1!” jednocześnie pokazują: Follow czy Unfollow.
4. Na kartce z punktami zaznaczcie, kto dał Ci Follow. Na końcu rundy Followy zamieniają się w punkty.
5. Kolejka przechodzi na lewo. Kolejny gracz dobiera nową kartę Sytuacji, wybiera Technikę i wymyśla nagłówek zgodny ze swoją tajną Rolą, reszta ocenia… i tak dalej, aż każdy z Was wymyśli własny nagłówek.

Koniec rundy

6. Runda kończy się, gdy każdy gracz zagra jedną turę. Odkrywacie swoje Role i zamieniacie Followy na punkty zgodnie z tabelą punktacji.
7. Oddajcie karty Ról i Technik – potasujcie je i rozdajcie ponownie. Każda nowa runda to nowe Role i Techniki!
8. Zagrajcie przynajmniej 3 rundy, a jeśli macie ochotę to nawet i więcej! Ograniczają Was wyłącznie karty Sytuacji – ale nic nie stoi na przeszkodzie, by do talii doszły nowe, które wymyślicie i spiszecie na oddzielnych karteczkach.

Punktacja

Ania: 4 pkt jako autorka oraz + 1 pkt za Follow dla Bartka (Redaktor) = 5 pkt

Bartek: 2 pkt jako autor oraz -1 pkt za Follow dla Ani (Troll) = 1 pkt

Celina: 3 pkt jako autorka, -1 pkt za Follow dla Ani (Troll) oraz +1 za Follow dla Darka (Influencer naukowy) = 3 pkt

Darek: 1 pkt jako autor oraz +1 pkt za Follow dla Bartka (Redaktor) = 2 pkt

Przykładowa rozgrywka

Grają Ania, Bartek, Celina i Darek. Każdy wylosował tajną Rolę i ma swoje Techniki.

Tura Ani

Ania losuje kartę Sytuacji i nikomu jej nie pokazuje: „Na osiedlu latają drony z paczkami.” Jest Trollem, więc chce wzbudzić strach. Wybiera Technikę Siła wyższa i mówi poważnym, spokojnym tonem, jak zatroskana dziennikarka: „Eksperci od bezpieczeństwa ostrzegają: drony nad osiedlem mogą nagrywać to, co dzieje się w naszych oknach.” Brzmi wiarygodnie... Ania mówi nagłówek na głos.

Bartek i Celina pokazują Follow, a Darek Unfollow. W tabeli punktacji Bartek i Celina stawiają X w kolumnie Ani. Przechodzimy do kolejnej tury – każdy po kolei prezentuje swoje treści. W tej rundzie Bartek dostał Follow od Ani i Darka, Celina od wszystkich, a Darek tylko od Celiny.

Koniec rundy: odkrywamy Role!

Ania to Troll, Bartek Redaktor, Celina Influencerka, a Darek Influencer naukowy.

Czym zalaliście internet?

Karty odkryte, punkty policzone. Czas zdjąć soczewki i spojrzeć na strumień treści, który razem stworzyliście – każde polubienie czy obserwacja jest w końcu znakiem dla platform internetowych, że dana treść jest warta pokazywania dalej.

Czym zalaliście internet? Policzcie, które role zdobyły najwięcej punktów. Troll = Panika, Redaktor = Rzetelność, Influencer = Wpływ. Tak wygląda stworzony przez Was strumień treści.
Czy chcielibyście go przeglądać, udostępniać posty z niego znajomym?

Czyje Role zebrały najwięcej Followów?

Wygrał Troll

Graliście świetnie, ale razem stworzyliście internet pełen strachu i złości. Troll nie musiał was okłamywać – wystarczyło, że trafił w emocje.

- Który jego nagłówek najmocniej Was ruszył? Dlaczego?
- Co sprawiło, że daliście Follow?
- Gdzie w prawdziwym internecie widzicie takie nagłówki?

Wygrał Influencer

News wyglądał niewinnie, a ktoś na nim zarobił. Nie było paniki, był ładny kadr...
i ktoś, kto go ustawił.

- Kto albo co zyskało na jego nagłówkach?
- Czy dało się zauważyć, że ktoś tu coś „sprzedaje”?
- Czym w praktyce różni się reklama od informacji?

Wygrał Redaktor

Udało się! Rzetelność przebiła się przez szum. Tylko czy było łatwo?

- Czy rzetelne nagłówki były mniej ciekawe od pozostałych?
- Po czym poznaliście, że news jest uczciwy?

Punktacja

Zanim zaczniecie grę: weźcie długopis! Każda decyzja o Follow lub Unfollow zapada w ciemno – dopiero po zakończeniu rozgrywki poznajemy Role graczy.

Krok 1:

Wystarczy jedna kartka na całą grupę. Imiona graczy wpiszcie w wierszach i kolumnach, w tej samej kolejności.

Krok 2:

W trakcie gry spisujecie punkty za każdy Follow.

- X w swoim wierszu, w kolumnie autora = dałeś mu Follow.

Krok 3:

Po odkryciu Ról liczycie punkty. Wpiszcie Role w wiersz „Rola” i policzcie:

- jako twórca za każdy otrzymany Follow dostajesz tyle, ile warta jest twoja Rola,
- jako obserwator za każdy dany Follow dostajesz tyle, ile warta jest Rola autora.

Zapiszcie wyniki w wierszu „Punkty”. Pod tabelą zapiszcie, które Role zdobyły najwięcej Followów w danej rundzie.

Koniec gry: Kto wygrał? Zsumujcie punkty każdego gracza ze wszystkich rund. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów. W przypadku remisu, wygrywa osoba z większą liczbą otrzymanych followów, jeśli remis dalej się utrzymuje, gracze współdzielą wygraną.

Czym zalaliście internet? Sprawdźcie, czyje nagłówki przebiły się szturmem do Waszego strumienia informacji i jaki internet stworzyliście Waszymi klikami.

Tabela punktacji

Autorzy / Obserwujący	1	2	3	4	5	6	7	8
Gracz 1								
Gracz 2								
Gracz 3								
Gracz 4								
Gracz 5								
Gracz 6								
Gracz 7								
Gracz 8								
Rola								
Punkty								

Imiona graczy wpiszcie w wierszach i kolumnach w tej samej kolejności.
X w swoim wierszu, w kolumnie autora = Follow dla tej osoby.

Końcowe zestawienie punktacji

Rola	Obserwator	Autor
Redaktor 	+1	+1
Influencer naukowy 	+1	+1
Influencer 	0	+1
Troll* 	–1	+2

Obserwator: punkty za Follow tej osoby.
Autor: punkty za każdy otrzymany Follow.
*Troll musi zdobyć minimum 1 Unfollow, żeby dostać punkty za otrzymane Followy