UP2YOUTH- edukacja medialna w praktyce

Scenariusze lekcji



Dofinansowane przez Unię Europejską

Lider: Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej im. Jerzego Regulskiego

Partnerzy: MISTIA, VIDZEME, EDUcentrum, FLGR

Spis treści

Kompetencje medialne
i weryfikacja faktów 3

Odpowiedzialna komunikacja
w sieci 16

Mój "talerz medialny" 33

Obywatele w akcji - jak mogę
wpływać na sprawy mojej gminy? 43

1 Kompetencje medialne i weryfikacja faktów

1. Metadane

Tytuł zajęć	**Kompetencje medialne i weryfikacja faktów**
Forma (stacjonarna / online / hybrydowa)	Stacjonarna
Grupa docelowa	Młodzież w wieku 18–26 lat, 10–20 uczestników (liczba może być dostosowana)
Prowadzący (role)	1 główny prowadzący (trener edukacji medialnej) + 1 współprowadzący (wsparcie przy pracy grupowej i obsłudze technicznej)
Język	Angielski
Data i lokalizacja / platforma online	Do ustalenia (np. centrum społecznościowe lub siedziba klubu młodzieżowego z dostępem do internetu i rzutnikiem)

2. Cele (Efekty zajęć)

Kategoria	Cele
WIEDZA	Uczestnicy będą rozumieli… • Definicje i różnice między *dezinformacją*, *fałszywymi informacjami* a *szkodliwymi informacjami* z przykładami każdego z nich w kontekście mediów społecznościowych, • Powszechne techniki manipulacji stosowane w internecie (np. język emocjonalny, wybiórcze przedstawianie faktów, fałszywe dychotomie) oraz kryteria oceny wiarygodności źródeł (takie jak przejrzystość własności, rzetelność faktograficzna, wyraźne rozróżnienie między informacją a opinią), • Podstawowy proces weryfikacji faktów (identyfikowanie twierdzeń, sprawdzanie ich w kilku wiarygodnych źródłach, korzystanie z narzędzi do fact-checkingu, uwzględnianie kontekstu i uprzedzeń).

UMIEJĘTNOŚCI	Uczestnicy będą potrafili… • Krytycznie analizować treści w mediach społecznościowych w celu wykrycia potencjalnej dezinformacji lub manipulacji (np. rozpoznawanie sensacyjnych lub stronniczych sygnałów), • Stosować techniki weryfikacji faktów: np. prowadzić lateralne czytanie, korzystać ze stron/narzędzi do fact-checkingu (takich jak Snopes czy Fact-Check.org) oraz sprawdzać wiarygodność źródeł przed zaakceptowaniem lub udostępnieniem informacji, • Ćwiczyć umiejętności „prebunkingu", czyli przewidywania i wstępnego obalania fałszywych twierdzeń – budować odporność poprzez rozpoznawanie mylących taktyk, zanim zaczną działać.
POSTAWY	Uczestnicy będą rozwijali… • Refleksyjne i sceptyczne podejście do informacji w mediach społecznościowych – być otwartym, ale nie przyjmować twierdzeń bez sprawdzenia ich wiarygodności. • Docenianie znaczenia dokładności i prawdy w przekazywaniu informacji oraz poczucie odpowiedzialności za powstrzymywanie rozpowszechniania fałszywych informacji (np. postrzeganie weryfikacji faktów jako obywatelskiego obowiązku), • Pewność siebie i proaktywność w kontakcie z treściami: poczucie uprawnienia do kwestionowania wątpliwych informacji, poszukiwania dowodów i korygowania błędnych przekonań w sposób szanujący innych (zamiast odczuwania apatii lub bezradności wobec dezinformacji).

3. Metody i podejście

Użyte metody	Interaktywny mini-wykład (na temat kluczowych pojęć), dyskusje grupowe, analiza przykładów z rzeczywistości (np. ocena posta lub nagłówka w mediach społecznościowych pod kątem wiarygodności), wspólne ćwiczenie weryfikacji faktów oraz symulacja z elementami gry (gra „Harmony Square" dotycząca dezinformacji) w celu nauki poprzez doświadczenie. W proces nauki włączono również refleksję i informacje zwrotne od grupy, aby utrwalić wiedzę.

Uzasadnienie (dlaczego te metody odpowiadają celom)	Połączenie różnych metod pozwala dostosować się do różnych stylów uczenia się i utrzymać zaangażowanie uczestników. Krótkie wprowadzenie dostarcza podstawowej wiedzy (definicje dezinformacji, manipulacji i taktyk manipulacyjnych) niezbędnej do przeprowadzenia merytorycznej dyskusji. Nauka przez doświadczenie w ramach gry Harmony Square opiera się na teorii szczepień – uczestnicy są poddawani działaniu osłabionych dawek technik dezinformacyjnych w zabawny sposób, bez ryzyka, aby zbudować swoją „odporność poznawczą". Zadania i dyskusje w małych grupach zachęcają do wzajemnego uczenia się i krytycznego myślenia, umożliwiając młodzieży stosowanie pojęć (takich jak ocena źródła lub weryfikacja twierdzenia) w środowisku opartym na współpracy. Podejście to jest zgodne z zaleceniami zawartymi w *Debunking Handbook 2020,* które kładą nacisk na aktywne zaangażowanie i wczesną immunizację, aby zapobiec „utrwalaniu się" dezinformacji. W sesjach wykorzystuje się również przykłady z życia wzięte i narzędzia do weryfikacji faktów, dzięki czemu umiejętności są praktyczne i można je wykorzystać poza salą lekcyjną.
Uwagi dotyczące bezpieczeństwa i bezpieczeństwa psychicznego	Na początku moderatorzy stworzą atmosferę szacunku i bez obwiniania. Uczestnicy zostaną ostrzeżeni, że niektóre przykłady dezinformacji mogą być drażliwe (np. fałszywe wiadomości dotyczące polityki lub zdrowia). Uczestnicy zostaną poinformowani, że nikt nie będzie oceniany za to, że w przeszłości wierzył w fałszywe informacje lub je rozpowszechniał. Nacisk kładziony jest na wspólną naukę, a nie na wytykanie błędów. Podczas zajęć moderatorzy będą krążyć między uczestnikami, aby zapewnić pozytywną dynamikę grupy i uniknąć sytuacji, w której któryś z uczestników czułby się wyśmiewany za swoje opinie lub pytania. Wszelkie potencjalnie niepokojące przykłady dezinformacji zostaną wcześniej sprawdzone, aby uniknąć treści ekstremalnych lub drastycznych. Aby zapewnić bezpieczeństwo psychiczne, zostaną ustalone podstawowe zasady (takie jak „krytykuj pomysł, a nie osobę" oraz zachowanie poufności osobistych anegdot).

4. Materiały i przygotowanie

Kategoria	**Szczegóły**
Przygotowanie sali / środowiska online	Krzesła powinny być ustawione w półkolu lub grupach stolików, aby ułatwić kontakt wzrokowy i dyskusję. Podczas zadań grupowych uczestnicy mogą podzielić się na mniejsze grupy przy stołach lub w rogach sali. Powinna zostać zapewniona wystarczającą ilość miejsca do poruszania się podczas interaktywnej części gry. Prowadzący powinien mieć dostęp do tablicy lub flipcharta, aby móc zapisywać kluczowe punkty.
Wyposażenie	Projektor i laptop (do pokazania krótkiej prezentacji slajdów oraz ewentualnie demonstracji gry „Harmony Square" lub innych materiałów multimedialnych). Dostęp do Wi-Fi lub internetu, aby korzystać z gry online i stron do weryfikacji faktów. Co najmniej jedno urządzenie (smartfon lub laptop) na każdą małą grupę do ćwiczenia weryfikacji faktów (uczestnicy mogą użyć własnych telefonów, jeśli są dostępne).

Materiały informacyjne	Wydruki z materiałów informacyjnych UP2YOUTH dotyczących zaburzeń informacyjnych (definicje informacji błędnych/nieprawdziwych/szkodliwych), technik manipulacji i podstaw weryfikacji faktów, które mogą posłużyć jako punkt odniesienia podczas zajęć. Prezentacja lub plakat przedstawiający etapy weryfikacji faktów (identyfikacja twierdzenia, sprawdzenie źródła, weryfikacja krzyżowa itp.) oraz kryteria wiarygodności źródeł (przejrzystość, zgodność z faktami itp.). Jeśli to możliwe, należy również zapewnić jednostronicową listę kontrolną (np. metoda SIFT lub kryteria jakości UP2YOUTH) do oceny treści internetowych.
Narzędzia cyfrowe	Gra Harmony Square (dostępna przez przeglądarkę internetową; należy upewnić się, że link działa i jest sprawdzony). Opcjonalnie: narzędzie do sprawdzania faktów lub strona internetowa dodana do zakładek (np. serwisy Snopes, FactCheck.org lub Google's Fact Check Explorer). Jeśli dostęp do internetu jest ograniczony, przygotowana alternatywa dla gry offline (np. zrzuty ekranu lub analogowa symulacja, w której uczestnicy rysują „fałszywe posty" na papierze).
Materiały merytoryczne	Wstępnie wybrane przykłady treści z mediów społecznościowych do analizy – na przykład zrzuty ekranu z postem, który stał się viralem, a okazał się fałszywy, lub nagłówki ilustrujące clickbait/język emocjonalny. Należy upewnić się, że przykłady te są aktualne i istotne (w miarę możliwości zaczerpnięte z ostatnich wydarzeń lub popularnych tematów dezinformacyjnych, z którymi młodzież mogła się spotkać). Należy również dołączyć przykład artykułu weryfikującego fakty, pochodzącego z renomowanej organizacji zajmującej się weryfikacją faktów, aby zilustrować sposób przedstawiania obalania mitów. Materiały te zostaną wykorzystane podczas ćwiczeń grupowych i dyskusji.

5. Szczegółowy przebieg zajęć (krok po kroku)

Sesja 1 – 45 minut

Czas: **Aktywność:**

0–5 Rozgrzewka / Ćwiczenie integracyjne

Cel i sposób realizacji: Rozpoczęcie od interaktywnej zabawy integracyjnej, która podkreśla temat. Na przykład, gra w „Dwie prawdy i jedno kłamstwo: edycja wiadomości" – prowadzący przedstawia trzy najnowsze nagłówki z mediów społecznościowych (dwa prawdziwe, jeden fałszywy) i prosi uczestników, aby odgadnęli, który z nich jest fałszywy. Uczestnicy mogą odpowiadać na głos lub głosować poprzez podniesienie ręki. To ożywia grupę i ujawnia założenia dotyczące wiarygodności. Użyj nagłówków, które pokazują możliwe przykłady **dezinformacji** (nieprawdziwe informacje rozpowszechniane nieświadomie), **fałszywych informacji** (nieprawdziwe informacje rozpowszechniane celowo w celu oszukania) i **złośliwych informacji** (prawda wykorzystywana w celu wyrządzenia szkody) i sprawdź, czy uczestnicy rozumieją różnicę. Należy użyć prostych przykładów dla każdego z nich (np. plotka rozpowszechniona przez pomyłkę vs. sfabrykowana historia dla zysku vs. prawdziwa historia, która wyciekła, aby kogoś oczernić).

Materiały: 3 przygotowane nagłówki na slajdach lub tablicy flipchart. (Należy upewnić się, że fałszywy nagłówek jest wiarygodnym przykładem dezinformacji istotnej dla zainteresowań grupy). W razie potrzeby – wydruki ze słownictwa dotyczącego zaburzeń informacyjnych.

Efekty / Dowody: Odgadywanie w grupie i krótka dyskusja. To wprowadza temat, pokazując, jak trudno jest wykryć fałszywe informacje, czego dowodem jest to, który nagłówek zmylił uczestników (jeśli w ogóle). Pomaga to też przełamać pierwsze lody i zachęcić uczestników do rozmowy.

5–12 Krótki wstęp teoretyczny

Cel i sposób realizacji: Przedstawienie typowych **technik manipulacji** (materiały informacyjne UP-2YOUTH „Słownictwo związane z technikami manipulacji"): język emocjonalny, fałszywa władza, wybiórcze traktowanie informacji, teorie spiskowe itp. wraz z przykładami wizualnymi (np. prowokacyjnym memem lub wybiórczą statystyką). Należy podkreślić, że taktyki te mają na celu wprowadzenie w błąd emocji lub zniekształcenie postrzegania. Należy zadbać o interaktywność tej części, zadając krótkie pytania (np. „Czy widzieliście ostatnio przykład clickbaitu?") i zachęcając uczestników do udzielania odpowiedzi.

Materiały: Materiały informacyjne UP2YOUTH *Techniki manipulacji*. Krótki film lub obrazek ilustrujący technikę manipulacji. Tablica do zapisywania uwag publiczności (np. podanych przez nich przykładów).

Efekty / Dowody: Chociaż jest to faza wprowadzająca, zaangażowanie uczestników można dostrzec w ich reakcjach i odpowiedziach na pytania. Oczekujemy skinień głową lub anegdot („Tak, widziałem ten fałszywy cytat w zeszłym tygodniu…"). Moderator zanotuje 2–3 przykłady podane przez uczestników, pokazujące wstępne zrozumienie tematu i osobisty związek z nim.

12–30 Zadanie główne

Cel i sposób realizacji: Interaktywne ćwiczenie analityczne. Uczestnicy dzielą się na małe grupy po 4–5 osób. Każda grupa otrzymuje przygotowane studium przypadku: zrzut ekranu z postem w mediach społecznościowych lub fragment wiadomości, który może zawierać nieprawdziwe lub stronnicze informacje. Ich zadanie: ocenić je poprzez **weryfikację faktów**. W szczególności grupy będą: (1) identyfikować wszelkie twierdzenia lub fakty, które należy sprawdzić; (2) oceniać źródło (czy jest to znane medium? Jaki jest adres URL lub profil? Czy są jakieś oznaki stronniczości?); (3) omówią, do której kategorii zaburzeń informacyjnych można je zaliczyć (dezinformacja, fałszywe informacje, złośliwe informacje, a może po prostu opinia); (4) sprawdzą, czy w treści zastosowano jakieś techniki manipulacji (czy język jest emocjonalny? czy wybrano tylko wybrane dane? itp.); oraz (5) nakreślą, w jaki sposób zweryfikowaliby główne twierdzenie (np. czego by szukali, z jakich stron weryfikujących fakty lub innych źródeł skorzystaliby – czytanie lateralne). Moderator krąży między grupami, zachęcając do głębszej refleksji poprzez zadawanie pytań („Jakie emocje budzi ten nagłówek? Dlaczego ktoś mógłby stworzyć ten post?"). Należy podkreślić znaczenie korzystania z narzędzi do weryfikacji faktów: grupy są zachęcane do korzystania z telefonów w celu szybkiego wyszukania twierdzenia lub przejścia do **stron internetowych służących do weryfikacji faktów** – wprowadzając je w praktyce do narzędzi takich jak Snopes, Google Fact Check Explorer lub FactCheck.org.

Materiały: Wydrukowane lub cyfrowe materiały dotyczące studiów przypadków (każda grupa otrzymuje inny przykład, najlepiej prawdziwą fałszywą historię, która została obalona). Wydruki *Techniki manipulacji* i *Kryteria jakości* z UP2YOUTH. Lista kontrolna do sprawdzania faktów, aby przypomnieć uczestnikom o poszczególnych krokach. Urządzenia z dostępem do Internetu do sprawdzania faktów (w przypadku awarii technicznej prowadzący udziela wskazówki lub dostarcza wydruk „przygotowanego wyniku wyszukiwania w Google").

Efekty / Dowody: Grupy zapisują krótkie notatki na tablicy flipchart lub w arkuszu roboczym dotyczące swojej analizy: np. *„Post X. Źródło nieznany blog – podejrzane. Język bardzo emocjonalny („szokujące odkrycie" itp.) – prawdopodobnie clickbait. Aby to zweryfikować, sprawdzilibyśmy oficjalne statystyki lub serwis Snopes… Wydaje się, że jest to dezinformacja, ponieważ prawdopodobnie została udostępniona bez weryfikacji"*. Te notatki lub arkusze robocze służą jako dowód procesu analitycznego. Moderator może je zebrać po zakończeniu ćwiczenia. Dogłębność i dokładność tych analiz wskaże, jak dobrze uczestnicy rozumieją pojęcia (np. prawidłowe wykrywanie manipulacji lub identyfikowanie tego, co wymaga weryfikacji).

30–40 Prezentacja wniosków

Cel i sposób realizacji: Grupy po kolei krótko podsumowują swoje studium przypadku i wnioski. Każda grupa ma 2 minuty na udzielenie odpowiedzi na pytania: Jaka była treść? Co podejrzewali i co odkryli? Jak zdecydowali, czy informacja była wiarygodna, czy nie? Po każdej prezentacji należy dać 1 minutę na zadawanie pytań lub dodawanie uwag („Widzieliśmy tego rodzaju edycję również w innym poście…"). Moderator podkreśla i koryguje w razie potrzeby, wzmacniając kluczowe punkty: na przykład, jeśli grupa prawidłowo zidentyfikowała stronnicze źródło lub zdjęcie przerobione w programie Photoshop, należy to pochwalić. Jeśli grupa pominęła sprawdzenie czegoś ważnego, należy delikatnie to wspomnieć („Grupa 2 skupiła się na tekście – a co z używanym obrazem? Czy mógł pochodzić z innego źródła?"). Takie wzajemne uczenie się zapewnia, że wszyscy uczestnicy zapoznają się z wieloma przykładami, a nie tylko własnymi.

Materiały: Arkusze flipchartowe lub slajdy utworzone podczas zadania. Moderator może przygotować slajd z „odpowiedzią" dla każdego przykładu (wszelkie znane fakty lub wnioski) i wyświetlić go po prezentacji grupy, potwierdzając w ten sposób poprawność jej pracy lub uzupełniając braki.

Efekty / Dowody: Treść prezentacji każdej grupy stanowi dowód przyswojenia wiedzy. Oczekujemy, że uczestnicy będą używać nowego słownictwa (np. „Uważamy, że była to dezinformacja, ponieważ…" lub „Sprawdziliśmy wiele źródeł…"). Pytania i odpowiedzi, które następują po prezentacji, pokazują zaangażowanie – uczestnicy mogą wskazać dodatkowe szczegóły, co świadczy o aktywnym słuchaniu i krytycznym myśleniu. Prowadzący może zanotować, które pojęcia zostały wspomniane bez podpowiedzi (np. jeśli grupa sama zauważyła tendencję do potwierdzania własnych przekonań lub coś podobnego, jest to dodatkowy znak zrozumienia).

40–45 Wnioski

Cel i sposób realizacji: Zakończenie sesji 1 podsumowaniem refleksyjnym. Omówienie kryteriów **wiarygodnych źródeł** – przejrzystość (wiedza o tym, kto stoi za informacją), raportowanie oparte na dowodach, odróżnianie faktów od opinii oraz standardy redakcyjne. Można zwrócić uwagę uczestników na *Kryteria jakości* UP2YOUTH. Podsumowanie najważniejszych wniosków z sesji, nawiązujące do celów: „*Teraz znamy już różnicę między dezinformacją, fałszywymi informacjami i nieprawdziwymi informacjami, widzieliśmy przykłady manipulacji i sami wypróbowaliśmy kilka sposobów weryfikacji faktów*". Połączenie tego z prawdziwym życiem: podkreślenie, że weryfikacja faktów to nawyk, który warto pielęgnować. Należy wspomnieć o koncepcji **prebunkingu**: ucząc się tych taktyk teraz, uczestnicy uodparniają swoje umysły – następnym razem, gdy pojawi się wprowadzający w błąd post, rozpoznają te taktyki. Należy krótko zapowiedzieć sesję 2: „*Po przerwie wykorzystamy te umiejętności w praktyce podczas symulacji i zobaczymy, jak możemy aktywnie przeciwdziałać dezinformacji*".

Materiały: Flipchart lub slajd, na którym prowadzący zapisał główne punkty lub krótkie podsumowanie w formie wypunktowanej listy do wyświetlenia.

Efekty / Dowody: Komentarze uczestników podczas podsumowania są dowodem tego, co wywarło na nich największe wrażenie. Prowadzący może odnotować, czy uczestnik odnosi się do danej koncepcji (np. „Zdecydowanie spróbuję teraz tej metody czytania lateralnego" – co świadczy o przyswojeniu umiejętności). Te refleksje, choć mają charakter nieformalny, pokazują internalizację treści. Sesja 1 kończy się, a grupa czuje się bardziej świadoma i przygotowana, co widać w ich końcowych wypowiedziach.

Sesja 2 – 45 minut

Czas: **Aktywność:**

0–5 Krótkie przypomnienie

Cel i sposób realizacji: Przypomnienie po krótkiej przerwie. Zacznie się od szybkiego, zabawnego quizu lub ćwiczenia polegającego na przypominaniu sobie informacji. Na przykład: seria szybkich pytań, w której prowadzący pyta: „Zdefiniuj dezinformację w jednym zdaniu" – ktoś odpowiada – „Zdefiniuj fałszywe informacje" – ktoś inny odpowiada – „Wymień jedną stronę internetową służącą do weryfikacji faktów" – „Podaj jeden znak wiarygodnego źródła" itp. Należy zachować lekki i zachęcający ton, pozwalając wielu uczestnikom zabrać głos. Alternatywnie można przeprowadzić grę „łańcuch pamięci": pierwszy uczestnik podaje jedną rzecz, której się nauczył (np. „Sprawdź wiele źródeł"), następny uczestnik dodaje kolejną („Odróżnij fakty od opinii") i tak dalej.

Materiały: Nie są potrzebne żadne formalne materiały, wystarczy slajd z pytaniami lub po prostu podpowiedzi słowne. Za udział można wręczyć niewielką nagrodę (np. naklejki), aby dodać zabawie urozmaicenia.

Efekty / Dowody: Poprawność i pewność odpowiedzi wskazują na zapamiętanie materiału. Jeśli uczestnicy potrafią bez trudu przypomnieć sobie definicje i techniki z sesji 1, świadczy to o przyswojeniu wiedzy. Wszelkie niejasne pojęcia mogą zostać krótko omówione przez prowadzącego przed przejściem dalej.

5–30 Ćwiczenie praktyczne / Symulacja

Cel i sposób realizacji: Jest to **praktyczne, angażujące ćwiczenie**, które pozwala zastosować wiedzę i umiejętności w kontrolowanym scenariuszu. Wykorzystuje grę Harmony Square do edukacji i zaangażowania.
Krok 1: Gra „Harmony Square" – Uczestnicy używają urządzeń (lub dzielą się nimi w parach), aby zagrać w 10-minutową grę online Harmony Square, w której wcielają się w rolę dyrektora ds. dezinformacji próbującego rozpowszechniać fałszywe informacje. Prowadzący przedstawiają założenia gry: jest to symulacja, w której uczestnicy wcielają się w rolę „złego aktora", aby poznać od środka taktyki stosowane w dezinformacji. Należy podkreślić, że chodzi o rozpoznawanie technik takich jak trolling, język emocjonalny, polaryzacja, spiski, amplifikacja (boty/polubienia) – wszystkie te techniki zostaną przedstawione w poszczególnych poziomach gry. Uczestnicy będą grać indywidualnie lub w parach przez 10 minut. Prowadzący będzie krążył między nimi, pomagając osobom mającym trudności i obserwując reakcje (np. śmiech lub okrzyki, gdy rozpoznają stosowane taktyki). **Krok 2: Symulacja** – Odgrywanie ról – Aby wzbogacić ćwiczenie, przeprowadzona zostanie interaktywna symulacja: grupa zostanie podzielona na trzy (lub więcej) małe zespoły. Każdemu zespołowi zostanie tajnie przydzielona jedna technika manipulacji z Sesji 1 (np. Zespół 1: użycie **języka emocjonalnego**, Zespół 2: **wybiórcze przedstawianie faktów**, Zespół 3: stworzenie fałszywej **autorytatywnej postaci**). Każdy zespół w ciągu 5–7 minut ma przygotować krótki fałszywy post lub ogłoszenie w mediach społecznościowych wykorzystujące przypisaną technikę manipulacji w celu wprowadzenia innych w błąd na neutralny temat w ramach fikcyjnego scenariusza (np. lokalne wydarzenie lub polityka szkolna). W praktyce uczestnicy „tworzą dezinformację" w bezpiecznym, zabawnym kontekście (podobnie jak w grze „Harmony Square"). Po przygotowaniu każdy zespół prezentuje lub odczytuje swój fałszywy post przed grupą. Pozostali uczestnicy muszą zidentyfikować, która technika manipulacji została zastosowana, i ocenić wiarygodność posta.

Materiały: Krok 1: Link do gry „Harmony Square" (wstępnie załadowany na urządzeniach) oraz ewentualnie słuchawki, jeśli uczestnicy są w tej samej przestrzeni (lub mogą mieć wyciszony dźwięk i korzystać z napisów). Krok 2: Papier i markery lub dokument cyfrowy, aby zespoły mogły przygotować swoje fałszywe posty; karta z instrukcją dla każdego zespołu opisująca przypisaną tajną technikę. Prowadzący może również przygotować przykładowe materiały, które zainspirują kreatywność (np. przesadnie emocjonalny nagłówek jako demo).

Efekty / Dowody: W przypadku kroku 1 dowody znajdują się w dyskusji podsumowującej (kole-

jna aktywność), podczas której uczestnicy opowiadają o swoich doświadczeniach z gry: np. „Próbowałem trollować mieszkańców Harmony Square, publikując skandaliczne komentarze – było to niepokojąco łatwe!". Prowadzący może również zadać uczestnikom pytanie: „Jakie 5 taktyk manipulacji spotkaliście?", oczekując odpowiedzi takich jak trolling, emocje, polaryzacja, spiski, amplifikacja – co pokazuje, że nauczyli się ich podczas gry. W przypadku kroku 2 namacalnymi wynikami są fałszywe posty stworzone przez każdy zespół (zebrane na papierze lub zrzutach ekranu). Dyskusje podczas zgadywania technik pokazują zrozumienie (np. „Post zespołu 2 był bardzo emocjonalny, użyli wielu wielkich liter i przerażających słów – klasyczna taktyka języka emocjonalnego!"). Sukces jest wskazany, jeśli uczestnicy poprawnie zidentyfikują techniki i skrytykują fałszywe posty, używając terminów z sesji.

30–40 Refleksja i wzajemne uwagi

Cel i sposób realizacji: Należy zachęcić uczestników do refleksji nad symulacją i poprosić ich o wzajemną wymianę ustrukturyzowanych opinii. Należy rozpocząć od otwartej refleksji: *„Jakie to było uczucie znaleźć się po stronie „twórcy" dezinformacji? Co Państwo zauważyli?".* Uczestnicy mogą stwierdzić, że było to zabawne, ale także otwierające oczy lub niekomfortowe, aby celowo wprowadzać w błąd. Następnie należy przejść do **wzajemnej wymiany opinii**. Uczestnicy dokonają wzajemnej oceny fałszywych postów: każdy zespół otrzymuje od pozostałych uczestników informacje zwrotne na temat swojego „postu zawierającego dezinformację", ale w formie wskazówek edukacyjnych: np. koledzy komentują, na ile post był przekonujący i jakie elementy zdradzały jego prawdziwą naturę. Należy wprowadzić prostą skalę ocen (1–3 punkty), skupiającą się na kryteriach takich jak **jasność, trafność, wykorzystanie dowodów i szacunek** (ton) – należy wyjaśnić, że chociaż zazwyczaj służą one do oceny dobrej komunikacji, w tym przypadku można je również wykorzystać do analizy dezinformacji. Na przykład fałszywy post może uzyskać niską ocenę w kategorii **Dowody** (co jest zrozumiałe, ponieważ jest fałszywy) i stanowić sygnał ostrzegawczy; lub wysoką ocenę w kategorii **Przejrzystość** (proste komunikaty łatwiej się rozprzestrzeniają). Ćwiczenie to rozwija umiejętność krytycznej oceny – uczestnicy uczą się oceniać jakość treści w sposób uporządkowany. Uczestnicy mogą powiedzieć: „Post A był bardzo jasny i nacechowany emocjonalnie (jasność = 3, ale może to właśnie sprawiło, że był podejrzany), ale nie zawierał żadnych dowodów (dowody = 1), co go zdradziło". Prowadzący dba o to, aby opinie były konstruktywne i związane z kryteriami, a nikt nie czuł się osobiście krytykowany (należy pamiętać, że uczestnicy mieli stworzyć post wprowadzający w błąd!).

Materiały: Rubryka dotycząca informacji zwrotnych od innych osób (wyświetlana na slajdzie lub w materiałach informacyjnych) wraz z definicjami kryteriów. Na przykład: **jasność** (czy przekaz był łatwy do zrozumienia?), **trafność** (czy był zgodny z tematem?), **dowody** (czy twierdzenia były poparte faktami? Jeśli zawierały nieprawdziwe informacje, to oczywiście nie), **komunikacja oparta na szacunku** (jaki był ton wypowiedzi?). Rubryka ta stanowi również domyślne przypomnienie o tym, czym powinny charakteryzować się dobre posty, a na co należy zwracać uwagę w przypadku fałszywych.

Efekty / Dowody: Komentarze refleksyjne ujawniają zdobyte spostrzeżenia (np. „Zdałem sobie sprawę, że dodanie fałszywych statystyk sprawiło, że mój post wydawał się na początku wiarygodny"). Proces wzajemnej oceny skutkuje powstaniem punktowanej rubryki lub przynajmniej jakościowej oceny wyników każdego zespołu, co stanowi dowód umiejętności krytycznej oceny treści przez uczestników. Jeśli rubryka jest stosowana formalnie, należy zebrać arkusze z ocenami – choć same oceny są mniej ważne niż dyskusja, którą wywołują. Głównym dowodem sukcesu jest umiejętność uczestników wyjaśnienia, dlaczego coś było lub nie było wiarygodne, przy użyciu dostarczonych ram. Pokazuje to, że potrafią oni zastosować kryteria oceny do treści w mediach społecznościowych, co jest kluczowym efektem umiejętności.

40–45 Deklaracja dalszych działań / Postanowienia uczestników

Cel i sposób realizacji: Na zakończenie lekcji należy zachęcić uczestników do osobistego zaangażowania i wykorzystania zdobytej wiedzy. Każdy z uczestników ma za zadanie wymyślić **jedno konkretne działanie**, które podejmie w ciągu najbliższych 1–2 tygodni, aby zastosować zdobytą wiedzę. Te drobne działania powinny być realistyczne i konkretne. Należy podać przykłady, aby pobudzić uczestników do wymyślania pomysłów: *„Zainstaluję rozszerzenie przeglądarki do sprawdzania faktów". „Poświęcę 2 minuty na zweryfikowanie każdej szokującej wiadomości, zanim*

ją udostępnię”. „Nauczę przyjaciela lub rodzeństwo jednej z tych sztuczek weryfikacji faktów”. lub „*Zagram z rodziną w Harmony Square*”. Uczestnicy będą mogli zapisać swoje zobowiązania na karteczkach samoprzylepnych lub wspólnej tablicy. Opcjonalnie każdy uczestnik może głośno wypowiedzieć swoje zobowiązanie (jeśli czuje się komfortowo), aby wzmocnić poczucie odpowiedzialności.

Materiały: Karteczki samoprzylepne i długopisy lub tablica flipchart zatytułowana „Nasze zobowiązania”, na której uczestnicy mogą zapisywać swoje działania. Jeśli prywatność stanowi problem, mogą zachować swoje notatki dla siebie, ale najlepiej byłoby, gdyby zapisywali je publicznie, co sprzyja odpowiedzialności grupowej.

Efekty / Dowody: Lista pisemnych zobowiązań służy jako dowód, że każdy uczestnik określił wnioski i kolejne kroki. Prowadzący może zrobić zdjęcie tablicy zobowiązań (za zgodą uczestników) jako dokumentację. Co ważniejsze, charakter zobowiązań wskaże, co wywarło na nich największe wrażenie – np. wielu może zobowiązać się do „zastanowienia się przed udostępnieniem”, co świadczy o zwiększonej świadomości dotyczącej dezinformacji, a niektórzy mogą zobowiązać się do korzystania z konkretnego narzędzia, co świadczy o nabyciu umiejętności. Ten końcowy rytuał pomaga uczestnikom opuścić zajęcia z poczuciem celu i odpowiedzialności, zgodnie z celami dotyczącymi postawy proaktywnej i świadomości w Internecie.

6. Ocena postępów i wyniki

Cel	Kryterium sukcesu	Zebrane dowody
Cel 1: Rozpoznanie typów zaburzeń informacji (fałszywe informacje, dezinformacja, szkodliwe informacje) oraz technik manipulacji.	Pod koniec zajęć uczestnicy będą potrafili poprawnie zdefiniować fałszywe informacje, dezinformację i szkodliwe informacje własnymi słowami oraz podać przykład każdego z nich; będą również potrafili wymienić co najmniej 3 techniki manipulacji (np. język emocjonalny, teorie spiskowe, wybiórcze przedstawianie faktów) i wyjaśnić ich wpływ.	*Rezultaty ćwiczenia dotyczącego definicji:* podczas quizu podsumowującego i dzielenia się wnioskami uczestnicy używają poprawnych definicji (odnotowane przez prowadzącego). Ponadto, w arkuszach grupowych z Zadania Głównego widać identyfikację technik manipulacji w przykładach (np. grupa zapisała „stosuje wybiórcze dane” – dowód, że rozpoznali zastosowaną technikę).
Cel 2: Stosowanie umiejętności weryfikacji faktów i oceny źródeł w celu sprawdzenia wiarygodności informacji.	Uczestnicy wykazują umiejętność weryfikacji twierdzenia, stosując co najmniej dwie strategie (np. sprawdzenie w kilku źródłach, korzystanie ze stron do fact-checkingu, ocena reputacji źródła) oraz podejmują uzasadnioną ocenę wiarygodności informacji.	*Dowody analizy grupowej:* Notatki każdego zespołu z Zadania Głównego dokumentują kroki takie jak weryfikacja w kilku źródłach czy korzystanie ze Snopes. Trafność ich wniosków (porównana w trakcie dzielenia się wynikami z faktycznie znanymi informacjami) stanowi dowód – np. jeśli grupa poprawnie zidentyfikowała fałszywą historię lub odkryła prawdę, świadczy to o skutecznym zastosowaniu umiejętności. W Sesji 2, informacje zwrotne od rówieśników dotyczące fałszywych postów również pokazują umiejętności oceny (np. zauważanie braku dowodów itp.).

Cel 3: Budowanie pewności siebie oraz krytycznego i proaktywnego podejścia do informacji online (postawa prebunkingu).	Uczestnicy wykazują pewność siebie i gotowość do kwestionowania informacji poprzez aktywny udział w warsztatach i zaangażowanie się w działania po ich zakończeniu. Wykazują mniejszą łatwowierność (np. po szkoleniu uważają nieprawdziwe informacje za mniej „wiarygodne").	*Dowody behawioralne:* Poziom zaangażowania (liczba zadanych pytań, entuzjazm w Harmony Square lub podczas odgrywania ról) wskazuje na wzrost pewności siebie. Zobowiązania do działania zebrane na koniec są dowodem proaktywnej postawy – każde zobowiązanie (np. obietnica sprawdzania faktów lub dzielenia się wiedzą) świadczy o zamiarze przeniesienia wiedzy do życia codziennego. Ponadto, jeśli podczas dyskusji refleksyjnej uczestnicy wyrażą zmianę swojego punktu widzenia („Nie dam się już tak łatwo oszukać, zawsze będę wszystko dokładnie sprawdzać"), jest to jakościowy wskaźnik zmiany postawy.

Rubryka informacji zwrotnej od uczestników (1–3 pkt)

Kryterium	**1**	**2**	**3**
Jasność (Czy przekaz jest klarowny i zrozumiały?)	Przekaz był niejasny lub mylący; trudno było określić jego cel.	Przekaz był częściowo jasny, ale zawierał drobne niejasności lub żargon.	Przekaz był całkowicie jasny, łatwy do zrozumienia i konkretny.
Trafność (Czy przekaz jest zgodny z tematem i odnosi się do zagadnienia?)	Treść była niezgodna z tematem lub nieodpowiednia do zadania.	W większości zgodne z tematem, ale mogły pojawić się nieistotne elementy.	W pełni zgodne z tematem i konsekwentnie skoncentrowane na omawianym zagadnieniu.
Dowody/weryfikacja faktów (Czy twierdzenia są poparte faktami lub weryfikacją?)	Nie podano żadnych dowodów na poparcie twierdzeń; informacje wydają się niezweryfikowane lub fałszywe.	Częściowo wykorzystano dowody lub źródła, ale niekonsekwentnie lub z ograniczoną weryfikacją.	Twierdzenia są dobrze poparte wiarygodnymi dowodami lub sprawdzonymi faktami; widać staranną weryfikację.
Komunikacja z szacunkiem (Czy ton jest uprzejmy i kulturalny?)	Ton lub język był nieuprzejmy, agresywny lub mógł prowokować konflikt.	Ton był neutralny lub ogólnie uprzejmy, z drobnymi niedociągnięciami.	Ton był konsekwentnie uprzejmy, konstruktywny i uwzględniający potrzeby innych.
RAZEM			

Wykorzystanie rubryki: W tym ćwiczeniu rubryka służyła dwóm celom – kierowaniu opiniami rówieśników na temat postów dotyczących odgrywania ról oraz wzmacnianiu standardów jakości informacji i komunikacji. Na przykład post wprowadzający w błąd mógł celowo uzyskać niską ocenę pod względem dowodów lub szacunku, co podkreślało te elementy jako sygnały ostrzegawcze. Rówieśnicy przyznawali oceny lub udzielali jakościowych opinii zgodnie z tymi wytycznymi, które następnie zbieraliśmy (poprzez dyskusję lub pisemne formularze). Ogólny proces wzajemnej oceny zachęcił uczestników do internalizacji tych kryteriów w odniesieniu do ich przyszłych zachowań w Internecie (np. dążenie do jasności i szacunku oraz oczekiwanie dowodów).

7. Dostępność i inkluzywność

Element	Uwagi
Uproszczenie języka i pomoce wizualne	Prowadzący będzie używał prostego języka i tłumaczył żargon (np. „teoria inokulacji” czy „lateralne czytanie”) w prostych słowach. Złożone idee są wyjaśniane na przykładach istotnych dla młodzieży (np. porównanie rozprzestrzeniania dezinformacji do wirusa, aby wytłumaczyć „inokulację”). Kluczowe punkty będą ilustrowane wizualnie: użycie ikon/emotikonów dla typów zaburzeń informacji (zgodnie z materiałami UP2YOUTH) oraz krótkich filmików lub obrazów do zobrazowania pojęć (pomoc wizualna). Uczestnicy z niższym poziomem językowym lub różnicami w uczeniu się otrzymają słowniczek w formie materiału, aby mogli samodzielnie wracać do definicji we własnym tempie.
Alternatywy przy niskiej łączności internetowej	Jeśli dostęp do internetu jest ograniczony, zaleca się zastosowanie alternatywy offline dla gry „Harmony Square” (np. wykorzystanie zrzutów ekranu lub symulacji analogowej, w której uczestnicy tworzą „fałszywe posty” na papierze). Alternatywnie, zamiast gry, można rozszerzyć ćwiczenie odgrywania ról w grupach, koncentrując się na większej liczbie technik manipulacji. Weryfikacja faktów może odbywać się przy użyciu wcześniej wydrukowanych zrzutów ekranu z wynikami wyszukiwania lub wydrukowanego artykułu fact-checkingowego, jeśli wyszukiwanie na żywo nie jest możliwe. Dzięki temu żaden uczestnik nie zostanie wykluczony z powodu problemów technicznych.
Dostępność architektoniczna	Wybrane miejsce będzie dostępne architektonicznie (parter lub dostęp do windy dla osób poruszających się na wózkach, ustawienie miejsc siedzących umożliwiające korzystanie z pomocy ortopedycznych). Sala zostanie zorganizowana tak, aby między stolikami było wystarczająco dużo przestrzeni do swobodnego poruszania się. Zapewnimy również dobre oświetlenie oraz minimalny poziom hałasu w tle (lub wydzielimy cichy kącik i zapewnimy materiały pisemne) dla uczestników z trudnościami wzrokowymi lub słuchowymi. W przypadku problemów ze słuchem prowadzący może przygotować pisemne podsumowania ustnych instrukcji lub, jeśli to możliwe, korzystać z mikrofonu.
Inne	Przykłady wykorzystywane w zajęciach są starannie dobrane tak, aby były wrażliwe kulturowo i inkluzywne. Unikamy materiałów, które mogłyby uderzać w jakąkolwiek grupę lub utrwalać stereotypy. Podczas dyskusji zachęcamy do zabierania głosu wszystkich uczestników – prowadzący będzie zwracał uwagę na włączanie osób mniej aktywnych (np. poprzez rundkę wypowiedzi lub możliwość zapisania swoich myśli na karteczkach, jeśli komuś trudno jest mówić na forum). Zadania grupowe są zaprojektowane z myślą o zróżnicowanych umiejętnościach (w każdej grupie można podzielić role zgodnie z mocnymi stronami uczestników – np. osoba sprawniej czytająca może odczytać przykład na głos, inna zapisywać odpowiedzi). Wyraźnie promujemy atmosferę szacunku, w której odmienne opinie są omawiane w sposób kulturalny – jest to zarówno element treści zajęć, jak i działanie na rzecz inkluzywności (aby osoby z różnych środowisk czuły się bezpiecznie, dzieląc się swoimi opiniami). Uczestnicy potrzebujący dodatkowego wsparcia (np. ze względu na neuroróżnorodność lub inne potrzeby) otrzymają elastyczne role w zadaniach oraz jasne, pisemne instrukcje uzupełniające komunikaty ustne.

8. Dalsze działania i zastosowanie w praktyce

Typ działania	Szczegóły
Mikrodziałanie (w ciągu 7–14 dni)	Każdy uczestnik zobowiązuje się do wykonania mikroakcji opisanej podczas sesji. Przykłady: *sprawdzenie jednej wiadomości i podzielenie się doświadczeniem na forum internetowym lub czacie grupy (utworzonym przez prowadzących w celu kontynuacji po sesji), praktykowanie prebunkingu poprzez edukowanie przyjaciela lub członka rodziny na temat jednej z poznanych taktyk manipulacji lub zapisanie się do newslettera poświęconego sprawdzaniu faktów*. Będą to proste zadania, które nie zajmą więcej niż 10–15 minut, ale wzmocnią nawyk. Po tygodniu prowadzący skontaktują się z uczestnikami za pośrednictwem poczty elektronicznej lub grupy komunikacyjnej, aby poprosić ich o podzielenie się informacjami na temat podjętych działań i wyciągniętych wniosków. Ta forma motywacji pomaga przenieść wnioski z warsztatów do praktyki w prawdziwym świecie.
Sugerowane kolejne kroki	Aby dalej rozwijać swoje umiejętności korzystania z mediów, zachęcamy uczestników do: (1) **Grania w więcej gier** lub rozwiązywania quizów, które wzmacniają te umiejętności (np. gry „Bad News" lub „Fake News Quiz" online, które mają podobne podejście do Harmony Square polegającego na nauce poprzez praktykę). (2) **Śledzenie organizacji zajmujących się weryfikacją faktów** w mediach społecznościowych (np. śledzenie weryfikatorów IFCN lub lokalnych renomowanych stron zajmujących się weryfikacją faktów), aby regularnie otrzymywać informacje o obalaniu fałszywych informacji w swoich kanałach informacyjnych. (3) **Uczestnictwo w dyskusjach społecznościowych** na temat dezinformacji lub organizowanie takich dyskusji – na przykład spotkania, podczas których uczestnicy przedstawiają znalezione przykłady i analizują je w grupie. Prowadzący mogą udostępnić linki do bezpłatnych kursów online lub webinariów (na przykład krótki kurs Coursera lub First Draft na temat wykrywania dezinformacji) dla zainteresowanych osób.
Powiązanie z wynikami UP2YOUTH	Gra WP3/testowanie w WP4

9. Wskazówki i załączniki

Wskazówki dla prowadzących:

Przygotuj aktualne przykłady: trendy dotyczące dezinformacji ewoluują, dlatego należy regularnie aktualizować studia przypadków. Przed sesją przejrzyj lokalne wiadomości lub platformy skierowane do młodzieży w poszukiwaniu popularnych plotek lub fałszywych informacji, które można wykorzystać – dzięki temu sesja będzie aktualna i istotna.

• *Zarządzanie czasem:* 45-minutowe sesje mijają szybko, dlatego warto pilnować czasu, zwłaszcza podczas zadań grupowych. Pomocne może być wyznaczenie jednego współprowadzącego jako osoby mierzącej czas, która będzie delikatnie przypominać o upływającym czasie („zostało 5 minut"), aby zakończyć zajęcia z odpowiednim wyprzedzeniem i mieć czas na podsumowanie.

• *Zachęcaj do nieoceniającego tonu:* niektórzy uczestnicy mogą zdać sobie sprawę, że wcześniej dali się nabrać na dezinformację lub nawet ją rozpowszechniali. Podkreśl, że warsztaty nie mają na celu obwiniania nikogo – taktyki dezinformacyjne oszukują wszystkich, a my jesteśmy tutaj, aby wspierać się nawzajem w zdobywaniu wiedzy na ten temat. Pokaż tę postawę, dzieląc się lekką anegdotą o sytuacji, w której sam dałeś się nabrać – to sprawia, że problem staje się bardziej ludzki i zachęca do otwartości.

• *Podczas Harmony Square/gry:* Obserwuj reakcje uczestników; jeśli ktoś wydaje się sfrustrowany (być może nie podoba mu się koncepcja „odgrywania roli złoczyńcy" lub sprzęt nie działa), bądź gotowy, aby przenieść go do roli obserwatora lub połączyć go z kimś innym. Po zakończeniu gry zrób przerwę, aby kilka osób mogło podzielić się swoimi odczuciami – „bycie złym" nawet w grze może być intensywnym doświadczeniem, więc krótki śmiech grupy i zapewnienie, że „teraz znacie już te sztuczki", może złagodzić sytuację.

• *Zachęcaj do zadawania pytań i okazywania ciekawości:* jeśli uczestnik zadaje pytanie, na które nie znasz odpowiedzi (np. dotyczące szczegółów konkretnej teorii spiskowej), przyznaj się do tego i wykorzystaj tę sytuację jako okazję do wspólnego sprawdzenia faktów: „Świetne pytanie, nie jestem pewien – jak możemy to sprawdzić?". Dzięki temu uczestnicy mogą na żywo obserwować umiejętności badawcze i przekonać się, że nawet prowadzący jest jednym z nich. Załączniki/Linki

• *UP2YOUTH Information Disorder Handout* (Veronika Batelková dla projektu UP2YOUTH),

• *UP2YOUTH Fact-Checking 101 Handout* – Podstawowe kroki i pytania dotyczące weryfikacji faktów (Veronika Batelková dla projektu UP2YOUTH),

• *UP2YOUTH Quality criteria* (Veronika Batelková dla projektu UP2YOUTH),

• *UP2YOUTH Manipulation techniques* (Veronika Batelková dla projektu UP2YOUTH),

• *Debunking Handbook 2020* – Wytyczne dotyczące strategii prebunkingu i umiejętności korzystania z mediów (Lewandowsky, Cook et al.),

• *Harmony Square gra* – Darmowa gra online, która uodparnia na dezinformację polityczną, pozwalając graczom wcielić się w rolę osoby rozpowszechniającej fałszywe informacje (dostępna na stronie harmonysquare.game),

• *Snopes witryna weryfikująca fakty* – przykład renomowanego źródła informacji służącego do weryfikacji informacji (www.snopes.com).

• *"Bad News" gra online* – Kolejny edukacyjny program szkoleniowy dotyczący odporności na dezinformację (getbadnews.com),

• *Lista narzędzi do weryfikacji faktów* – (opcjonalnie) Lista lub krótki przewodnik po narzędziach takich jak Google Reverse Image Search, FactCheck.org, itp. do dalszego wykorzystania.

2 Odpowiedzialna komunikacja w sieci

1. Metadane

Tytuł zajęć	**Odpowiedzialna komunikacja w sieci – przeciwdziałanie trollowaniu i mowie nienawiści**
Forma (stacjonarna / online / hybrydowa)	Stacjonarna
Grupa docelowa	Młodzież w wieku 18–26 lat, 10–20 uczestników (liczba może być dostosowana)
Prowadzący (role)	1 główny prowadzący (trener komunikacji) + 1 współprowadzący (do wspierania odgrywania ról, moderowania scenariuszy i sporządzania notatek)
Język	angielski
Data i lokalizacja / platforma online	*Do ustalenia* (np. centrum społecznościowe lub siedziba klubu młodzieżowego z dostępem do internetu i rzutnikiem)

2. Cele (Efekty zajęć)

Kategoria	**Cele**
WIEDZA	Uczestnicy będą rozumieli... • Co stanowi o **szacunku w dyskusjach internetowych** i dlaczego ma to znaczenie – w tym świadomość wytycznych społeczności i granicy między zdrową debatą a mową nienawiści lub nękaniem. • Jak rozpoznać zachowania **trolli** i **mowę nienawiści w Internecie**: zrozumienie, że trolle celowo prowokują, aby zakłócić rozmowy, oraz znajomość form, jakie może przybierać mowa nienawiści (np. obelgi, groźby lub subtelny język obraźliwy skierowany do grupy). Uczestnicy dowiedzą się, że działania w złej wierze często mają na celu zakłócenie dialogu. • Szereg **metod przeciwdziałania** lub **łagodzenia** negatywnych zachowań w Internecie: od strategii **nieangażowania się** (ignorowanie lub wyciszanie trolli), poprzez **działania moderacyjne** (zgłaszanie lub usuwanie szkodliwych treści, egzekwowanie wytycznych), po **kontrargumentację** (odpowiadanie faktami i spokojnym tonem) oraz **zmianę perspektywy** lub **humor** w celu rozładowania napięcia, a także wspieranie ofiar mowy nienawiści poprzez empatię i współdziałanie.

UMIEJĘTNOŚCI	Uczestnicy będą potrafili… **Analizować interakcje online** i rozpoznawać, kiedy rozmowa staje się nieproduktywna lub wroga (np. dostrzegać oznaki trollowania, wojen na słowa lub ataków na konkretną osobę). Stosować **techniki łagodzenia napięć** w komunikacji online: na przykład odpowiadać na prowokacyjne komentarze spokojną, opartą na faktach odpowiedzią (kontrargumentacja) lub zdecydować się nie odpowiadać, a zamiast tego zgłosić treść (moderacja), w zależności od sytuacji. Uczestnicy będą ćwiczyć podejmowanie decyzji, która strategia jest odpowiednia (ignorowanie, moderowanie lub angażowanie się) w różnych scenariuszach. Ćwiczenie **kontrargumentacji** i **przeformułowywania**: tworzenie odpowiedzi, które w sposób pełen szacunku przeciwstawiają się nienawiści lub dezinformacji – np. odpowiadanie na krzywdzące stereotypy prawidłowymi informacjami i empatią lub używanie uprzejmego humoru, aby złagodzić gorącą wymianę zdań bez poniżania kogokolwiek. Uczestnicy rozwiną również umiejętności **krytycznego słuchania** – uważnego czytania postów lub komentarzy innych osób, aby zrozumieć intencje i podtekst przed zareagowaniem. Okazywać **empatię w komunikacji**: okazywanie zrozumienia dla różnych punktów widzenia i stosowanie technik takich jak walidacja („Rozumiem cię...") oraz język inkluzywny, aby zachować kulturę wypowiedzi. Obejmuje to wiedzę na temat tego, jak **wspierać osoby, które padły ofiarą mowy nienawiści** (prywatne okazywanie wsparcia, publiczne potępianie nienawiści w konstruktywny sposób itp.).
POSTAWY	Uczestnicy będą rozwijali... • **Empatię i szacunek** dla innych w sieci: nastawienie polegające na dostrzeganiu człowieka za ekranem, nawet jeśli się z nim nie zgadzają. Będą bardziej świadomi swojego tonu i wpływu słów na innych. • **Poczucie odpowiedzialności i odwagę**, aby przeciwdziałać mowie nienawiści i trollowaniu w konstruktywny sposób. Zamiast być biernymi obserwatorami, będą czuli się zmotywowani, aby stać się „obrońcami", którzy bezpiecznie interweniują lub oferują alternatywny głos dla dobra (w stosownych przypadkach). • **Odporność na negatywne nastawienie**: uznanie, że trollowanie jest często próbą zwrócenia na siebie uwagi lub zakłócenia porządku, dzięki czemu nie będą tak łatwo dawać się sprowokować ani czuć się osobiście zaatakowani. Obejmuje to zrozumienie, kiedy nie należy angażować się (i poczucie, że dla własnego dobra można się wycofać). • **Pewność siebie w zakresie cyfrowej kultury osobistej**: przekonanie, że uprzejma, rozsądna dyskusja jest skuteczna i ceniona, wzmocnione świadomością, że kontrargumenty mogą rzeczywiście ograniczyć nienawiść w Internecie. Będą cenić prawdę i takt, dążąc do przestrzegania norm obywatelskich nawet w kontrowersyjnych środowiskach internetowych.

3. Metody i podejście

Użyte metody	Sesja ta w znacznym stopniu opiera się na scenariuszach i odgrywaniu ról. Łączymy krótkie informacje dotyczące definicji (trolling a konstruktywna krytyka, mowa nienawiści a wolność słowa) z **interaktywnymi scenariuszami**, w których uczestnicy muszą wybrać i zastosować strategię reagowania. Techniki obejmują burzę mózgów w grupie, odgrywanie trudnych rozmów i coaching rówieśniczy. Po każdym scenariuszu następuje moderowana dyskusja i refleksja, aby wyodrębnić najlepsze praktyki. Wykorzystujemy również elementy z materiałów informacyjnych UP2YOUTH, takie jak pytania refleksyjne i tabele strategii komunikacyjnych, aby pobudzić krytyczne myślenie (np. materiał informacyjny „Dlaczego się nie rozumiemy" zawierający sugestie dotyczące tego, co faktycznie sprawdza się w dialogu). Podejście stosowane podczas sesji opiera się na nauce przez doświadczenie: uczestnicy uczą się pełnej szacunku komunikacji poprzez **działanie** – ćwiczenie empatii i kontrargumentacji w bezpiecznym środowisku warsztatowym – a nie tylko poprzez słuchanie wskazówek, co należy robić.
Uzasadnienie (dlaczego te metody odpowiadają celom)	Odgrywanie ról i symulacje są idealnym sposobem na rozwijanie umiejętności komunikacyjnych i pewności siebie. Odgrywając scenariusze z udziałem trolli lub interwencje w przypadku mowy nienawiści, młodzież może wypróbować różne taktyki (ignorowanie, reagowanie, zmiana perspektywy) i natychmiast odczuć ich skutki w środowisku o niskim ryzyku. Przedstawiane są strategie poparte badaniami (takie jak niepodsycanie trolli poprzez ignorowanie ich lub stosowanie kontrargumentów w celu pozytywnego wpływania na dyskusję), a następnie ćwiczone, co wzmacnia zapamiętywanie. Dyskusje grupowe po każdej odgrywanej scenie pozwalają uczestnikom zastanowić się nad aspektami emocjonalnymi – „Jakie to uczucie zachować spokój, gdy ktoś cię obraża?" – co ma kluczowe znaczenie dla internalizacji postawy empatii i odporności. Metoda ta jest również zgodna z zasadami edukacji w zakresie **obywatelstwa cyfrowego** promowanymi przez organizacje międzynarodowe (np. UNESCO zaleca interaktywne, refleksyjne uczenie się w celu zwalczania mowy nienawiści poprzez edukację). Ogólnie rzecz biorąc, podejście to koncentruje się na młodzieży: uczestnicy sami generują rozwiązania w ramach zajęć (uczenie się od rówieśników), co sprzyja poczuciu sprawczości i zaangażowaniu w zachowania oparte na szacunku w Internecie.
Uwagi dotyczące bezpieczeństwa i bezpieczeństwa psychicznego	Biorąc pod uwagę temat mowy nienawiści, możliwe jest, że niektóre scenariusze lub dyskusje będą dotyczyć bolesnych doświadczeń (ktoś może opowiedzieć o tym, że był trollowany lub spotkał się z nienawiścią w Internecie). Prowadzący musi stworzyć bezpieczną przestrzeń: na początku ustalić podstawowe zasady (np. „Omawiamy przykłady z szacunkiem i hipotetycznie – nie ma potrzeby podawania prawdziwych nazwisk osób ani opisywania rzeczywistych wydarzeń, chyba że ktoś wyraźnie tego chce, a także nie używamy żadnych obraźliwych lub uwłaczających określeń, nawet w przykładach"). Jeśli scenki obejmują obraźliwy język, używamy **moderowanych scenariuszy** lub eufemizmów – a nie rzeczywistych obelg – aby uniknąćkrzywdzenia innych. Uczestnicy mogą zrezygnować z udziału w odgrywaniu ról, jeśli uznają, że jest to dla nich zbyt osobiste; mogą obserwować lub wybrać mniej drażliwą rolę (np. moderatora zamiast ofiary).

Prowadzący będzie monitorował reakcje emocjonalne i będzie miał plan, aby przerwać lub omówić sytuację, jeśli ktoś się zdenerwuje. Na koniec zostaną podane informacje dotyczące wsparcia (np. kontakt do doradcy lub infolinii organizacji pozarządowej zajmującej się cyberprzemocą), aby każdy, kto jest poruszony rozmową, wiedział, gdzie szukać pomocy. Należy podkreślić poufność: „to, co zostało tutaj powiedziane, pozostaje tutaj", aby ludzie czuli się swobodniej podczas rozmowy. Przez cały czas należy utrzymywać ton potępiający nienawistne idee, ale nie atakujący poszczególnych osób – jest to wzór bardzo pełnej szacunku komunikacji, którą promujemy.

4. Materiały i przygotowanie

Kategoria	**Szczegóły**
Przygotowanie sali / środowiska online	Potrzebne jest elastyczne ustawienie, aby umożliwić przeprowadzenie ćwiczeń z odgrywaniem ról. Najlepiej byłoby mieć otwartą przestrzeń pośrodku, gdzie uczestnicy mogliby odgrywać scenariusze, a podczas podsumowania publiczność mogłaby usiąść na krzesłach ustawionych w półokręgu. Alternatywnie, w pomieszczeniu można ustawić grupy po 3–4 krzesła jako „kąciki dyskusyjne" do pracy grupowej nad scenariuszami. Należy upewnić się, że krzesła można łatwo przesuwać. Z przodu sali powinna znajdować się tablica flipchart lub tablica biała do podsumowania punktów podczas wprowadzenia i podsumowania. Jeśli to możliwe, należy utworzyć miejsca dla każdej strategii w sesji praktycznej (np. jeden kąt oznaczony jako „Ignoruj/Wycofaj się", inny jako „Kontrargumentacja" itp.) – można to wykorzystać w ćwiczeniu ruchowym, w którym uczestnicy fizycznie przemieszczają się do kąta reprezentującego wybraną przez nich strategię.
Wyposażenie	Projektor i laptop do wyświetlania slajdów lub krótkich filmów (np. krótki filmik pokazujący trolling lub pozytywny przykład kontrargumentacji). Głośniki, jeśli planujesz odtworzyć film lub pokazać przykład interakcji w mediach społecznościowych. Karty z indeksem lub wydrukowane karteczki z podpowiedziami do scenariusza. Stoper lub minutnik (opcjonalnie) do zarządzania rundami odgrywania ról.
Materiały informacyjne	Fragmenty z UP2YOUTH Online hate speech – „Skuteczne reakcje na nienawiść i trolling w Internecie" (obejmujące ignorowanie, moderację, kontrargumenty, humor, strategie wsparcia) oraz jednostronicowy dokument „Dlaczego się nie rozumiemy", podkreślający empatię i strategie słuchania. Będą one służyć jako materiały referencyjne i dyskusyjne. Jeśli to możliwe, można również dołączyć fragment „Debunking Handbook 2020" dotyczący światopoglądu i unikania wywoływania efektu odwrotnego do zamierzonego, aby podkreślić znaczenie zrozumienia wartości innych osób. W miniwykładzie zostanie wykorzystany slajd zawierający listę „Co robić, a czego nie robić" w komunikacji internetowej (np. odpowiadaj faktami i uprzejmością, nie używaj argumentów ad personam itp. Przygotuj również arkusz z przykładami kontrargumentacji (jak w slajdach dotyczących komunikacji – mogą to być prawdziwe komentarze, które pokazują dobrą kontrargumentację (na przykład ktoś odpowiadający na ksenofobiczny komentarz spokojną, opartą na faktach korektą i zaproszeniem do zmiany perspektywy).

Narzędzia cyfrowe	Nie jest to obowiązkowe, ale jeśli to możliwe: pokazanie krótkiej prezentacji narzędzi platformy (np. jak zgłosić nienawistny komentarz na Facebooku lub Instagramie). Jeśli dostępne jest przydatne narzędzie do współpracy online (np. Mentimeter lub Slido), można je wykorzystać do przeprowadzenia anonimowej ankiety („Czy spotkałeś się z mową nienawiści w Internecie? Tak/Nie"), aby rozpocząć dyskusję bez stawiania nikogo w niezręcznej sytuacji. Ponieważ jednak są to zajęcia stacjonarne dla małej grupy, te same cele można osiągnąć metodami analogowymi (podnoszenie rąk, karteczki samoprzylepne). Rozważ również utworzenie „**wirtualnej ściany**" lub **hashtagu** do dalszych działań, ale to już należy do działań późniejszych.
Materiały merytoryczne	Gotowe karty scenariuszy do odgrywania ról. Na przykład: Scenariusz 1: „*Jesteś członkiem publicznej grupy na Facebooku poświęconej piłce nożnej. Po meczu jeden z użytkowników zaczyna komentować w obraźliwy sposób, odnosząc się do określonej narodowości. Co robisz?*"; Scenariusz 2: „*Opublikowałeś opinię na Instagramie i otrzymałeś odpowiedź: „To najgłupszy pomysł, jaki kiedykolwiek słyszałem, idź się zabij". Jak możesz na to zareagować lub sobie z tym poradzić?*"; Scenariusz 3: „*Na czacie grupowym ktoś ciągle opowiada seksistowskie dowcipy, które denerwują innych*". Stwórz 3–4 takie scenariusze dotyczące trollowania, bezpośrednich wypowiedzi nacechowanych nienawiścią i subtelnych toksycznych zachowań. W razie potrzeby przygotuj również **karty z gotowymi scenariuszami ról** (np. jedna osoba wciela się w trolla z podanymi kwestiami, a druga w osobę odpowiadającą). Dodatkowo zbierz jeden lub dwa prawdziwe przykłady udanych kontrargumentów (może to być krótka historia, w której spokojna reakcja kogoś stała się popularna w sieci, zmieniając sytuację) i podziel się nimi podczas podsumowania lub jako inspirację. Wszystkie treści należy sprawdzić, aby upewnić się, że są odpowiednie i nie wywołują zbyt silnych emocji, a jednocześnie są realistyczne.

5. Szczegółowy przebieg zajęć (krok po kroku)

Sesja 1 – 45 minut

Czas: **Aktywność:**

0–5 Rozgrzewka / Ćwiczenie integracyjne

Cel i sposób realizacji: Zacznij od ustalenia odpowiedniego tonu. Szybki sposób na przełamanie lodów: „**Zgadzam się lub nie zgadzam się**" – prowadzący odczytuje stwierdzenia dotyczące komunikacji internetowej, a uczestnicy fizycznie przemieszczają się na stronę sali oznaczoną „Zgadzam się" lub „Nie zgadzam się" (lub stają pośrodku, jeśli nie są pewni). Stwierdzenia mogą obejmować: „Najlepiej ignorować trolli w Internecie". „Usuwanie nienawistnych komentarzy narusza wolność słowa". „Żarty są nieszkodliwe, nawet jeśli są nieco obraźliwe". „Konfrontacja z mową nienawiści w Internecie zazwyczaj pogarsza sytuację". Po każdym stwierdzeniu poproś jedną lub dwie osoby z każdej strony, aby podzieliły się powodami, dla których wybrały daną pozycję. To skłania uczestników do zastanowienia się nad tematem i ujawnia różnorodność opinii lub błędnych przekonań, które można później omówić (na przykład, jeśli wiele osób uważa, że „najlepiej jest zawsze ignorować", możemy później doprecyzować tę kwestię). Jest to również energetyzujące i wymaga ruchu.

Materiały: Napisy „Zgadzam się" i „Nie zgadzam się" umieszczone na przeciwległych ścianach.

Przygotowana lista 3–4 prowokacyjnych stwierdzeń.

Efekty/Dowody: Stanowiska zajmowane przez uczestników wskazują na ich początkowe nastawienie (np. jeśli wszyscy zgadzają się, że „należy ignorować trolli", należy to odnotować do późniejszej dyskusji na temat tego, kiedy ignorowanie jest skuteczne, a kiedy nie). Podane przez nich powody pozwalają zrozumieć ich sposób myślenia i ewentualne mity (np. „nie powinniśmy usuwać komentarzy ze względu na wolność słowa", co można wyjaśnić, wskazując, że prywatne platformy mogą mieć swoje standardy). To ćwiczenie rozgrzewkowe pozwala poznać podstawowe założenia i angażuje wszystkich od samego początku.

5–12 Krótki wstęp teoretyczny

Cel i sposób realizacji: Przedstaw zwięzłą informację na temat kluczowych pojęć: **trolling**, **mowa nienawiści** i **komunikacja oparta na szacunku**. Prowadzący definiuje trolling – korzystając z ulotki/definicji naukowej, zgodnie z którą trolle celowo prowokują i denerwują innych – i porównuje go z prawdziwą różnicą zdań (np. „*Nie każdy, kto się z tobą kłóci, jest trollem; zwróć uwagę na intencje i ton wypowiedzi*"). Zdefiniuj mowę nienawiści (w prostych słowach: ataki na osobę lub grupę ze względu na tożsamość – rasę, religię, płeć itp. – które mogą wyrządzić krzywdę lub wywołać strach). Wspomnij, że mowa nienawiści jest często niezgodna z prawem lub zasadami platformy, podczas gdy zwykłe niegrzeczne lub złośliwe komentarze mogą nie być, ale w obu przypadkach można zastosować podobne strategie. Wykorzystaj slajd, aby pokazać przykład komentarza trolla w porównaniu z konstruktywną krytyką, aby uczestnicy dostrzegli różnicę. Następnie przedstaw w skrócie **kluczowe strategie reagowania**:

Ignorowanie lub ukrywanie (gdy zaangażowanie podsyciłoby ogień)

Moderacja (usuwanie/zgłaszanie) – podkreślając, że nie jest to cenzura, ale dbanie o bezpieczeństwo przestrzeni

Kontrargumentacja (odpowiadanie faktami, prostowanie fałszywych twierdzeń, ale w opanowany sposób)

Zmiana kontekstu lub humor (wykorzystanie pozytywnego wydźwięku lub żartu, aby odwrócić uwagę, bez atakowania wrażliwych grup)

Wspieranie ofiary (jeśli ktoś jest atakowany, wesprzyj go i skup się na jego potrzebach).

Podaj dla każdego z nich przykładową wypowiedź. Np. w przypadku kontrargumentacji: jeśli ktoś powie „Wszyscy ludzie X są…", kontrargumentacją może być „Właściwie to nieprawda – oto fakt… Poza tym zachowajmy szacunek". Podkreśl, że **różne sytuacje wymagają różnych podejść** – zbadamy, kiedy które z nich stosować. Wspomnij również pokrótce, dlaczego ma to znaczenie: niekontrolowana nienawiść może się rozprzestrzeniać i szkodzić społecznościom, ale pozytywne zaangażowanie może ją ograniczyć (uwaga: badania wskazują, że kontrargumenty mogą ograniczyć rozprzestrzenianie się treści nacechowanych nienawiścią). Zakończ wprowadzenie, podkreślając, że podstawą jest *empatia i krytyczne słuchanie*: przed zareagowaniem spróbuj zrozumieć punkt widzenia drugiej osoby (może ona być źle poinformowana lub po prostu trollować dla zabawy – rozeznanie pomaga zdecydować, jak zareagować).

Materiały: Slajdy z definicjami i listą strategii (może to być coś w rodzaju drzewa decyzyjnego: np. „Czy komentujący jest trolem, czy po prostu źle poinformowany? -> Jeśli jest trolem, rozważ zignorowanie go lub humorystyczną ripostę; jeśli jest źle poinformowany, pomocna może być kontrargumentacja" itp.). Możesz też dodać krótki mem lub rysunek, który w humorystyczny sposób przedstawia trollowanie, żeby rozluźnić atmosferę (jednocześnie podkreślając, że „nie należy karmić trolli"). Lista strategii może zostać rozdana teraz lub później.

Efekty/Dowody: Jest to segment poświęcony przekazywaniu wiedzy; dowodem sukcesu są szybkie sprawdziany, np. pytanie „Kto może przypomnieć nam pierwszą strategię, o której wspomniałem?", na które ktoś może odpowiedzieć „ignorowanie". Jeśli uczestnicy kiwają głową lub reagują z zaskoczeniem, słysząc coś (np. że ignorowanie może być skuteczne lub że humor należy stosować ostrożnie), oznacza to, że koncepcje są zrozumiałe. Formalny dowód zobaczymy podczas zadań praktycznych, kiedy uczestnicy faktycznie wykorzystają lub odniosą się do tych strategii.

12–30 Główne zadanie grupowe

Cel i sposób realizacji: Zaangażuj uczestników w **analizę scenariuszy**. Podziel ich na małe grupy po 3–4 osoby. Każda grupa otrzymuje jeden realistyczny scenariusz nieudanej interakcji online (przygotowany materiał). Przez około 10 minut grupy omawiają scenariusz i odpowiadają na pytania: *Co tak naprawdę się tutaj dzieje?* (Czy mamy do czynienia z trollingiem, mową nienawiści, czy po prostu gorącą dyskusją?), *Jakie negatywne skutki może to mieć, jeśli nie zostanie to sprawdzone? Która strategia* (lub kombinacja strategii) *może być najskuteczniejsza i dlaczego?* Powinni rozważyć zalety i wady: np. „Jeśli zignorujemy tę sytuację, co może się stać? Jeśli zareagujemy, co możemy powiedzieć?". Mogą również przygotować przykładową odpowiedź, jeśli zdecydują się na podejście polegające na kontrargumentacji. Zachęć ich, aby zapoznali się z materiałami dotyczącymi strategii i wybrali jedno lub dwa podejścia do zastosowania. Prowadzący i współprowadzący krążą między uczestnikami, słuchają i zachęcają do głębszej refleksji: „Czy uważasz, że osoba, która zamieściła komentarz, jest otwarta na dialog, czy po prostu trolluje, aby wywołać reakcję? Skąd to wiesz?" lub „Jak można przeformułować tę wypowiedź, aby rozwiązać problem bez eskalacji konfliktu?". Dzięki temu uczestnicy ćwiczą **krytyczne słuchanie i empatię** – rozważając motywy stojące za obraźliwym komentarzem.

Materiały: Karty scenariuszy (jak opisano, np. trollowanie na Facebooku, post zawierający osobisty atak itp.). Materiały informacyjne dotyczące strategii na każdym stole. Arkusz papieru lub flipchart dla każdej grupy do zapisania planu działania (np. lista punktów dotyczących tego, co należy zrobić/powiedzieć).

Efekty/Dowody: Każda grupa przygotuje krótkie podsumowanie swojego scenariusza i wybranego podejścia. Jako dowody posłużą sporządzone przez nich notatki (zebrane później) oraz umiejętność jasnego przedstawienia wybranej strategii. Na przykład grupa może napisać: „*Scenariusz: seksistowski żart na czacie grupowym. Problem: normalizuje brak szacunku, może zranić członków grupy. Strategia: jeden z nas odpowie na czacie, że to nie jest w porządku (kontrargumentacja) i wyjaśni, dlaczego jest to obraźliwe (spokojna edukacja), a następnie prywatnie sprawdzi, czy ktoś nie poczuł się urażony (wsparcie ofiary). Należy również rozważyć poproszenie administratora o ustalenie zasad (moderacja)".* Jeśli dyskusja zaowocuje tak dopracowanymi planami, będzie to wyraźnym dowodem zrozumienia. Nawet jeśli są one prostsze, kluczowe jest to, że uczestnicy identyfikują zachowanie i uzasadnioną reakcję. Prowadzący odnotuje, które strategie zostały wybrane – jeśli grupa stwierdzi „w tym przypadku zignorujemy to, ponieważ troll chce tylko zwrócić na siebie uwagę", świadczy to o rozsądku w prawidłowym stosowaniu techniki ignorowania.

30–40 Prezentacja wniosków

Cel i sposób realizacji: Grupy dzielą się swoim scenariuszem i sposobem, w jaki by sobie z nim poradziły. Każda grupa ma około 3 minut. Powinny one krótko opisać scenariusz, a następnie wyjaśnić swoje rozumowanie: np. „*Mieliśmy scenariusz nękania w serwisie TikTok. Uznaliśmy, że osoba ta była zwykłym trolem ze względu na obsceniczny język, więc angażowanie się w dyskusję tylko by ją podsycało. Nasz plan: zrobienie zrzutu ekranu i zgłoszenie komentarza (moderacja), nieodpowiadanie (ignorowanie) oraz opublikowanie ogólnego komentarza, aby ponownie skierować rozmowę w pozytywnym kierunku (kontrargumentacja w szerokim znaczeniu)*". Po każdym przedstawieniu scenariusza prowadzący lub inni uczestnicy mogą zadać pytanie: „A co, jeśli troll będzie wracał, zakładając nowe konta?" lub „Dlaczego w tym przypadku zdecydowaliście się nie używać humoru?". Takie pytania i odpowiedzi między uczestnikami zachęcają grupy do szybkiego myślen-

ia i uzasadniania swoich wyborów, potencjalnie ujawniając wszelkie niejasności, które wymagają dalszego wyjaśnienia. Prowadzący udziela informacji zwrotnej, chwaląc dobre rozwiązania i delikatnie korygując, jeśli grupa coś przeoczyła („Grupa 2, świetnie, że zaoferowaliście wsparcie ofierze. Inną rzeczą, którą można zrobić, jest publiczne stwierdzenie: „Ten komentarz był nie w porządku", aby ofiara poczuła się broniona – co w pewnym sensie uwzględniliście, tylko podkreślając to"). Jeśli czas na to pozwala, prowadzący może wspomnieć o tym, jak takie scenariusze rozegrały się w prawdziwym życiu lub o znanych najlepszych praktykach: np. „W prawdziwym przypadku, takim jak scenariusz 1, społeczność użyła kontrargumentów, co faktycznie skłoniło autora oryginalnego posta do przeprosin – więc to może działać!".

Materiały: Flipchart lub notatki każdej grupy (można je przykleić do ściany lub trzymać w ręku podczas prezentacji). Prowadzący może przygotować slajd z tytułami poszczególnych scenariuszy i głównymi zalecanymi podejściami, aby porównać je po prezentacjach grup (chociaż nie ma nic złego w tym, że podejścia będą się różnić, jeśli jest to uzasadnione).

Efekty/Dowody: Treść prezentacji grupowych pokazuje, jak dobrze rozumieją temat: używają właściwej terminologii („to było zdecydowanie mowę nienawiści, więc zdecydowaliśmy się to zgłosić") i strategii. Dialog po każdej prezentacji jeszcze bardziej pokazuje, że rozumieją temat, bo uczestnicy dyskutują o swoich pomysłach (na przykład, jeśli jedna grupa mówi „zignorowalibyśmy to", inna może dodać „ale co, jeśli ignorowanie ich ośmieli?" – pokazując głębszą wspólną analizę). Prowadzący obserwuje i odnotowuje, czy jakakolwiek kluczowa strategia nie została uwzględniona lub została źle zrozumiana. Udane dzielenie się doświadczeniami ma miejsce, gdy uczestnicy wykazują się nie tylko znajomością strategii, ale także rozumieniem stojących za nimi przesłanek – co wskazuje, że potrafią przenieść to rozumowanie na nowe sytuacje.

40–45 Wnioski

Cel i sposób realizacji: Zakończ sesję 1 wspólną refleksją skupiającą się na **postawach i odczuciach.** Zadaj pytania: „Jak się czujecie po tej dyskusji, gdy spotykacie się z nienawiścią lub konfliktem w sieci?" oraz „Jakie spostrzeżenie lub pytanie macie, zanim przejdziemy do ćwiczenia tych umiejętności?". Dzięki temu kilku uczestników będzie mogło wyrazić swoją większą pewność siebie lub pozostałe obawy. Prowadzący potwierdza ich uwagi (np. jeśli ktoś powie „Nadal czuję się nieswojo w obliczu nienawiści", zapewnij, że to naturalne i że zajmiemy się budowaniem pewności siebie w praktyce). Podsumuj wnioski z sesji: *Nauczyliśmy się rozróżniać trolling od prawdziwej dyskusji, poznaliśmy różne sposoby reagowania (lub niereagowania) na nienawiść i konflikty oraz wysłuchaliśmy świetnych pomysłów od wszystkich na temat radzenia sobie w trudnych sytuacjach.* Podkreśl kluczowe podejście: **decyzja o odpowiedzi (lub jej braku) powinna być oparta na zasadach, a nie emocjach**. Na przykład: „*Pamiętajcie, że nie każda niegrzeczna uwaga wymaga odpowiedzi – i nie jest to tchórzostwo, a czasem strategia. Ale kiedy decydujemy się odpowiedzieć, empatią i faktami możemy naprawdę coś zmienić"*. Zakończ podsumowanie optymistycznym akcentem: „*Podczas następnej sesji przeprowadzimy symulację niektórych z tych trudnych rozmów online, a wy będziecie mogli poćwiczyć bycie głosem rozsądku lub podejmowanie decyzji, kiedy milczenie jest najskuteczniejsze. To jak trening sportowy – może być trudne, ale pozwala rozwinąć umiejętności potrzebne do radzenia sobie w prawdziwej grze w mediach społecznościowych*".

Materiały: Nic więcej, może tylko flipchart, żeby zapisać ostatnie pytania, które trzeba omówić na następnej sesji, jeśli zajdzie taka potrzeba. Można wrócić do stwierdzeń „Zgadzam się/Nie zgadzam się" z ćwiczenia na przełamanie lodów: wybierz jedno, które budziło kontrowersje i zapytaj, czy po dyskusji ktoś zmienił zdanie, co może być fajnym podsumowaniem („Na początku 15 z was zgodziło się, że usuwanie komentarzy jest złe. Czy po rozmowie na temat moderacji ktoś zmienił zdanie?") – można to zrobić poprzez szybkie podniesienie rąk.

Efekty/Dowody: Komentarze uczestników podczas podsumowania stanowią jakościowy dowód zmiany lub wzmocnienia postawy. Na przykład, jeśli ktoś zgłasza się na ochotnika i mówi: „Zdałem sobie sprawę, że czasami spokojna reakcja może faktycznie zmniejszyć nienawiść, a nie

ją pogłębiać", wskazuje to na zmianę w kierunku zamierzonych postaw. Jeśli ktoś wspomina, że czuje się bardziej empatyczny („Nigdy nie zastanawiałem się, jak czuje się osoba, której dotyczy dana sytuacja, ale po wysłuchaniu tego scenariusza zacząłem myśleć z jej perspektywy"), jest to znaczący wynik zgodny z naszymi celami. Prowadzący notuje te refleksje. Ponadto porównanie początkowego stanowiska z stanowiskiem przedstawionym podczas podsumowania w kwestiach dotyczących przełamania lodów (jeśli przeprowadzono takie podsumowanie) może pokazać zmianę opinii – np. więcej uczestników zgadza się teraz, że kontrargumenty mogą pomóc. Takie podsumowanie zapewnia, że wszyscy są psychicznie przygotowani i nie mogą się doczekać, aby faktycznie *wypróbować* te strategie podczas następnej sesji.

Sesja 2 – 45 minut

Czas: **Aktywność:**

0–5 Krótka powtórka

Cel i sposób realizacji: Podkreśl kluczowe punkty z sesji 1 i upewnij się, że wszyscy są na bieżąco, aby rozpocząć interaktywne ćwiczenie. Prowadzący może skorzystać z krótkiej sesji pytań i odpowiedzi lub kreatywnego podsumowania: np. wyświetlić slajd z „spektrum reakcji" (ignorowanie – umiarkowana reakcja – kontrargumentacja – itp.) i poprosić grupę, aby głośno podała lub opisała, jaka strategia została zastosowana w każdym przykładzie na slajdzie. Na przykład, pokaż fikcyjny komentarz i możliwą odpowiedź, zapytaj „Jaką strategię pokazuje ta odpowiedź?" – uczestnicy odpowiadają („To kontrargumentacja, ponieważ spokojnie poprawili informację"). Przedstaw 2–3 przykłady: jeden pokazujący ignorowanie (np. zrzut ekranu, na którym ktoś po prostu usuwa komentarz lub nic nie odpowiada), jeden pokazujący humorystyczną odpowiedź w formie mema (zmiana perspektywy/humor) itp. Alternatywnie, rzuć miękką piłkę uczestnikowi i poproś go, aby podał jedną rzecz, którą zapamiętał (następnie niech rzuci piłkę innej osobie, aby podała kolejny punkt). Niech będzie to lekka i szybka zabawa.

Materiały: Pokaz slajdów z przykładowymi odpowiedziami (lub po prostu przedstaw scenariusze ustnie: „Jeśli ktoś blokuje użytkownika, jaka to jest strategia?" i uczestnicy odpowiadają „Moderacja – w pewnym sensie, moderacja/ochrona własna"). Możesz użyć przygotowanej karty jako podpowiedzi – poproś każdą osobę, aby bez patrzenia wymieniła jedną strategię z listy, aby sprawdzić, czy wszystkie pięć zostało zapamiętanych.

Efekty/Dowody: Prawidłowe rozpoznanie strategii i pojęć przez uczestników wskazuje na ich zapamiętanie. Wszelkie wahania lub niejasności (np. ktoś myli definicje trollingu i mowy nienawiści) można szybko wyjaśnić. Daje to prowadzącemu wskazówkę – jeśli grupa wydaje się niepewna w jakiejś kwestii, należy ją krótko omówić przed przejściem dalej. Podsumowanie gwarantuje, że podczas nadchodzących ćwiczeń uczestnicy będą prawidłowo stosować techniki.

5–30 Ćwiczenie praktyczne / Symulacja

Cel i sposób realizacji: Czas na symulacje z odgrywaniem ról, podczas których uczestnicy aktywnie ćwiczą reagowanie na negatywne zachowania w Internecie. Przygotuj dwa ustrukturyzowane ćwiczenia z odgrywaniem ról (po 10 minut każde, plus krótka przerwa na przygotowanie/przejście):

Scena 1: Spotkanie z trollem. Poproś trzech ochotników (lub wybierz, jeśli nikt się nie zgłosi) do odegrania ról: *trolla, ofiary i osoby reagującej*. Scenariusz: wyobraź sobie forum publiczne lub wątek komentarzy; „troll" właśnie opublikował obraźliwy, prowokacyjny komentarz (prowadzący wręcza mu kartkę z przykładowym komentarzem trolla, np. „Wszyscy jesteście głupi, że w to

wierzycie!" lub coś podobnie agresywnego). *Ofiarą* jest osoba, która opublikowała post, lub inny członek społeczności, który poczuł się urażony. *Reagujący* to osoba postronna, która postanawia interweniować. Reszta grupy to obserwatorzy (mogą odgrywać rolę szerszej społeczności i ewentualnie włączyć się do dyskusji, jeśli prowadzący zezwoli na otwarty udział publiczności po wstępnych interakcjach). W odgrywaniu ról troll wygłasza jedną lub dwie prowokacyjne uwagi. Odpowiadający musi w czasie rzeczywistym zdecydować, jaką strategię zastosować (może poprosić o krótką przerwę, aby pomyśleć lub uzyskać sugestię od publiczności, jeśli zajdzie taka potrzeba). Może spróbuje kontrargumentacji: spokojnie odniesie się do argumentu trolla lub skoryguje go. Troll może odpowiedzieć kontrargumentem (prowadzący instruuje trolla, aby nieco eskalował sytuację, jeśli jest to realistyczne). Jeśli sytuacja zaczyna się pogarszać, prowadzący zatrzymuje odgrywanie ról. Alternatywnie, jeśli respondent wybierze ignorowanie + moderację, może powiedzieć „Nie będę się tym zajmować" i zasymulować kliknięcie „usuń" lub poprosić moderatora o usunięcie komentarza – wtedy kończymy scenę. Celem jest umożliwienie respondentowi ćwiczenia zachowania spokoju i stosowania strategii pod presją.

Scena 2: Incydent związany z mową nienawiści. Teraz zaangażuj inną grupę ochotników (aby więcej osób mogło spróbować). Role: *Osoba nękająca* (publikująca komentarz zawierający np. łagodną obelgę lub obraźliwą sugestię – ponownie podaną na karcie, sformułowaną w sposób wyraźnie nacechowany nienawiścią, ale unikamy rzeczywistych obelg, np. „Wszyscy ci [nazwa grupy] powinni po prostu wrócić tam, skąd przyszli"), *ofiara/cel* (osoba/grupa atakowana, może być reprezentowana przez jedną osobę lub być hipotetyczna, jeśli nikt nie należy do tej grupy; być może rolę „celu" pełni ktoś z tej grupy, który reaguje), *sojusznik reagujący* (osoba postronna, która interweniuje, odpowiadając lub udzielając wsparcia). W razie potrzeby można dodać również rolę moderatora (osoby, która może interweniować w celu egzekwowania zasad). Odgrywanie ról przebiega następująco: osoba dopuszczająca się nękania wypowiada swoją nienawistną uwagę; ofiara (jeśli pełni tę rolę) reaguje emocjonalnie („To naprawdę bolesne…" lub może zdecydować się zignorować lub odpowiedzieć logicznie, według własnego uznania); sojusznik interweniuje, aby wesprzeć ofiarę i przeciwstawić się nękającemu. Na przykład sojusznik może powiedzieć: „*Hej, to nie jest w porządku. Każdy tutaj zasługuje na szacunek. Poza tym twoje twierdzenie dotyczące [grupy] nie jest prawdziwe... [podaj prawidłowe informacje]. Proszę, zachowajmy kulturę rozmowy".* Moderator (jeśli jest obecny) może zdecydować o usunięciu komentarza lub wydaniu ostrzeżenia. Jeśli to przyniesie oczekiwane rezultaty, przeprowadź kilka takich wymian zdań, a następnie zamroź sytuację. Po każdej scence przeprowadź krótką analizę (2-3 minuty), skupiając się na tym, co się wydarzyło: zapytaj osobę odpowiadającą/sojusznika, jak się czuła i co jej zdaniem zadziałało, a co nie. Zapytaj „trolla/osobę nękającą", jak łatwo lub trudno było sprowokować i czy cokolwiek, co powiedział respondent, miało na niego wpływ (nawet jeśli odgrywał rolę, interesujące jest to, czy troll uznał kontrargumenty za nudne lub zdecydowane stanowisko za rozbrajające). Zapytaj obserwatorów, co zauważyli: „*Czy osoba reagująca zachowała szacunek? Czy sytuacja się uspokoiła, czy eskalowała?*". Zwróć również uwagę na szczególnie dobre sformułowania lub wskaż, czy przez pomyłkę nie padły słowa, które mogłyby wywołać eskalację konfliktu. Wykorzystaj te informacje jako punkty nauczania.

Podczas tych symulacji prowadzący dba o to, aby nie padły żadne naprawdę nienawistne obelgi (jeśli uczestnik nie jest pewien, prowadzący może mu podpowiedzieć odpowiednią kwestię lub nawet wkroczyć do akcji i powiedzieć „troll używa obraźliwego słowa na określenie X" zamiast wypowiadać je samodzielnie). Aby rozładować napięcie, należy utrzymywać atmosferę zabawy: przypomnij wszystkim, że to tylko ćwiczenie, i pochwal ich za odwagę.

Materiały: Karty z podpowiedziami do odgrywania ról dla każdej postaci, zawierające jednozdaniową instrukcję lub przykładowy dialog na początek (aby ochotnicy nie mieli pustki w głowie). Ewentualnie proste rekwizyty: np. rekwizyt klawiatury lub tabliczka z napisem „Sekcja komentarzy", aby stworzyć odpowiednią scenerię. Słowo „stop" lub dzwonek, którego prowadzący używa do wstrzymania akcji w razie potrzeby.

Efekty/Dowody: Same odgrywanie ról stanowi bogate źródło przykładów. Obserwujemy, czy „osoba reagująca" była w stanie skutecznie zastosować strategię: czy zachowała spokój? Czy

używała pełnego szacunku języka, nawet zwracając się do trolla? (Odpowiada to naszej umiejętności komunikacji opartej na szacunku). Czy podała fakty lub kontrargumenty (wykazując się krytycznym słuchaniem i kontrargumentacją)? Jak wybrała między ignorowaniem, zgłoszeniem a zaangażowaniem się? Dokonane przez nią wybory i użyte słowa pokazują rozwój jej umiejętności. Dyskusje po odgrywaniu ról pozwalają uchwycić refleksje: np. uczestnik może powiedzieć: „Trzęsłem się, musząc odpowiedzieć, ale starałem się pamiętać o zachowaniu szacunku i to mnie uspokoiło". Wskazuje to na wzrost pewności siebie i zrozumienia. Jeśli wolontariusz odgrywający rolę „trolla" powie: „Czułem się sfrustrowany, ponieważ nikt nie zareagował tak gniewnie, jak chciałem", to ironicznie potwierdza to skuteczność niepodsycania emocji trolli – dowód umiejętności w praktyce. Możemy również dokumentować wszelkie frazy lub podejścia, które były szczególnie skuteczne (zapisując je na tablicy jako listę wniosków, np. „Używaj stwierdzeń zaczynających się od „ja", a nie oskarżeń zaczynających się od „ty" lub „Wskaż zasady społeczności"), co sugeruje, że uczestnicy mogą stworzyć realne taktyki.

30–40 Refleksja i wzajemne uwagi

Cel i sposób realizacji: Po intensywnych symulacjach zastanówmy się i przekażmy informacje zwrotne w sposób wspierający. Najpierw przeprowadź otwartą refleksję: „*Czego dowiedzieliście się o sobie podczas tych odgrywania ról? Czy było to trudniejsze czy łatwiejsze niż pisanie na klawiaturze za ekranem?".* Uczestnicy mogą stwierdzić, że wypowiedzenie tego na głos było dla nich trudne, podkreślając znaczenie tonu głosu itp. Następnie przejdź do trybu informacji zwrotnej od innych uczestników, skupiając się na **komunikacji podczas odgrywania ról.**

W tym miejscu analizujemy *zachowania i reakcje*: stosujemy podobną skalę ocen (jasność, trafność, dowody, szacunek), aby ocenić sposób, w jaki uczestnicy poradzili sobie z sytuacją. Weźmy na przykład reakcję sojusznika z scenki 2: Zapytaj rówieśników: „*Czy reakcja sojusznika była jasna i trafna, czy też przekaz został źle odebrany?"* (Jasność), *„Czy była ona adekwatna do nienawistnego komentarza – czy odnosiła się do problemu, czy też zboczyła z tematu?"* (Trafność), „*Czy przytoczyli dowody lub kontrargumenty, aby podważyć nienawiść, czy też była to tylko opinia*?" (Dowody/Fakty) oraz „*Jaki był ton wypowiedzi – pełen szacunku czy agresywny?"* (Komunikacja oparta na szacunku). Uczestnicy mogą szybko przyznać ocenę od 1 do 3 lub po prostu omówić każdy aspekt. Prowadzący delikatnie kieruje dyskusją, dbając o to, aby opinie były sformułowane w sposób konstruktywny: np. „Podobało mi się, że osoba A zachowała spokój (ocena 3 za szacunek). Mogła przedstawić nieco więcej dowodów – na przykład przytoczyć statystyki (ocena 2 za dowody) – ale ogólnie wypadła dobrze". Zachęcaj wielu uczestników do dzielenia się swoimi spostrzeżeniami, co pozwoli im skutecznie się wzajemnie szkolić. Zrób to dla każdego scenariusza/odegranej sytuacji. Jeśli masz mało czasu, skup się na głównym rozmówcy w każdym z nich.

Materiały: Rubryka dotycząca opinii innych uczestników (na slajdzie lub wykresie). Możliwe, że będzie to krótka wersja drukowana do rozdania, ale ze względu na czas najważniejsza jest dyskusja. Prowadzący lub współprowadzący może zapisywać komentarze innych uczestników na tablicy pod każdym kryterium („Szacunek: + zachował spokój, – użył może odrobiny sarkazmu itp.").

Efekty/Dowody: Rozmowa dotycząca informacji zwrotnych od innych uczestników pokazuje, jak dobrze rozumieją oni, na czym polega skuteczna komunikacja. Na przykład, jeśli uczestnicy zauważają, że „odpowiedź dobrze odnosiła się do treści, ale brzmiała nieco protekcjonalnie", świadczy to o wysokim poziomie wnikliwości (zrozumieniu, że sposób wypowiedzi jest równie ważny jak jej treść). Umiejętność zastosowania rubryki do rzeczywistej interakcji pokazuje, że uczestnicy potrafią krytycznie oceniać komunikację online – umiejętność ta przekłada się na późniejszą samokontrolę własnego zachowania. Zbieramy wszelkie pisemne oceny lub notatki, jeśli zostały użyte, ale przede wszystkim dowodem jest dojrzałość dyskusji. Dodatkowo, autorefleksja osoby odpowiadającej („Spróbowałem, ale myślę, że mogłem być bardziej zwięzły") i zachęty innych („Nie, świetnie sobie poradziłeś, zachowując szacunek!") wskazują na rosnącą postawę wsparcia w grupie – pokazują zmianę nastawienia w kierunku doceniania pełnego szacunku dialogu.

40–45 Deklaracja dalszych działań / Postanowienia uczestników

Cel i sposób realizacji: Zakończ osobistym zobowiązaniem skupionym na **odpowiedzialnych zachowaniach w komunikacji online**. Poproś każdego uczestnika, aby wskazał jedną rzecz, którą zrobi, aby promować pełną szacunku komunikację w swoim życiu online. Może to być działanie wewnętrzne (np. „Zamiast reagować gniewem, gdy zobaczę coś obraźliwego, zatrzymam się i wezmę głęboki oddech") lub aktywne (np. „Następnym razem, gdy zobaczę, że ktoś jest prześladowany w grupie, do której należę, zaoferuję mu wsparcie" lub „Jeśli zobaczę mowę nienawiści, skorzystam z funkcji zgłaszania"). Uczestnicy mogą również zobowiązać się do pozytywnego publikowania postów – np. wyrobić sobie nawyk dodawania jednego konstruktywnego komentarza w dyskusjach lub dziękowania komuś za dobry post (w celu promowania pozytywnej atmosfery) . Rozdaj karteczki samoprzylepne, aby uczestnicy mogli zapisać swoje zobowiązania, lub poproś ich, aby podzielili się nimi ustnie, jeśli czują się komfortowo. Niektórzy mogą nawet zobowiązać się do udziału w większych inicjatywach (np. „Zgłoszę się na ochotnika do moderowania forum naszego klubu", jeśli możliwe).

Materiały: Karteczki samoprzylepne lub tablica zobowiązań. Alternatywnie, wydrukowany formularz zobowiązania, w którym uczestnicy wypełniają puste miejsce „Zobowiązuję się do… w Internecie"

Efekty/Dowody: Same zobowiązania, jako pisemne oświadczenia, są dowodem tego, co każda osoba wyniesie z warsztatów. Odzwierciedlają one zarówno naukę, jak i motywację – np. zobowiązanie „Będę zwracać uwagę moim znajomym, jeśli będą używać mowy nienawiści na naszym czacie grupowym, z zachowaniem szacunku" pokazuje gotowość do stosowania kontrargumentów i postawę obrońcy. Jeśli któryś z uczestników zechce podzielić się swoim zobowiązaniem na głos, stanowi to dodatkowy dowód: publiczne wyrażenie zobowiązania często wzmacnia determinację. Prowadzący zbiera notatki lub fotografuje tablicę. Służy to również jako punkt wyjścia do dalszych działań, w ramach których zobowiązania te zostaną ponownie omówione.

6. Ocena postępów i wyniki

Cel	Kryterium sukcesu	Zebrane dowody
Cel 1: Rozpoznawanie trollingu i mowy nienawiści oraz odróżnianie ich od zwykłego konfliktu lub krytyki.	Podczas dyskusji i ćwiczeń uczestnicy prawidłowo identyfikują zachowania trolli lub mowę nienawiści w przedstawionych scenariuszach (np. wskazując, które komentarze mają na celu sprowokowanie lub zaatakowanie danej grupy). Wyjaśniają również, dlaczego takie zachowania są szkodliwe lub nie sprzyjają dialogowi.	*Wyniki analizy scenariusza:* W notatkach z zadań grupowych i podczas dzielenia się spostrzeżeniami uczestnicy trafnie określili zachowania (np. „Ten komentarz jest trollingiem, ponieważ jest to tylko wyzywanie bez zamiaru dyskusji" lub „Ten post przekracza granice, to mowa nienawiści, ponieważ zawiera obelgi skierowane do grupy etnicznej"). Dokładność tych identyfikacji, zaobserwowana przez prowadzących, wskazuje na osiągnięcie zamierzonego celu. Ponadto w scenkach sytuacyjnych fakt, że uczestnicy wiedzieli, jak inaczej reagować na trolla w porównaniu z osobą mającą rzeczywiste pretensje (co wykazali poprzez wybór strategii), pokazuje, że rozpoznali oni charakter interakcji.

Cel 2: Stosowanie odpowiednich strategii reagowania (np. ignorowanie, moderacja, kontrargumentacja, itp.) w celu deeskalacji lub konstruktywnego zaangażowania się w problematyczne interakcje online.	Uczestnicy wybierają i wdrażają strategię reagowania dostosowaną do sytuacji w symulacjach. Sukces mierzy się ich zdolnością do uzasadnienia *wyboru* danej strategii oraz skutecznym jej wdrożeniem (np. sformułowaniem spokojnej kontrargumentacji lub skutecznym rozładowaniem napięcia).	*Planowanie i odgrywanie ról:* Wybrane strategie w planie scenariusza każdej grupy i ich uzasadnienie (na podstawie wyników sesji 1) pokazują zrozumienie. W sesji 2 bezpośrednim dowodem jest odgrywanie ról: na przykład uczestnik, który był „osobą reagującą", skutecznie uspokoił sytuację, stosując technikę (np. humor lub poprawkę faktograficzną oraz uprzejmą prośbę o okazanie szacunku), wykazując się zastosowaniem umiejętności. Dowodem są również późniejsze opinie innych uczestników – zauważyli oni, które strategie zadziałały lub jak dobrze zostały wykonane, co zasadniczo stanowi ocenę celu 2.
Cel 3: Wykazywanie większej empatii, komunikacji opartej na wzajemnym szacunku oraz pewności siebie w radzeniu sobie z konfliktami online (zmiana postawy i zachowania).	Pod koniec uczestnicy wykazują większą empatię (wyrażając zrozumienie dla uczuć lub motywacji innych osób) oraz zaangażowanie w zachowania oparte na szacunku. Okazują pewność siebie, aktywnie uczestnicząc w odgrywaniu ról i dzieląc się swoimi przemyśleniami, co wskazuje na zmniejszenie obaw przed rozwiązywaniem tych problemów. Ponadto zobowiązują się do podejmowania pozytywnych działań w Internecie po zakończeniu warsztatów.	*Dowody dotyczące zmian postaw:* Komentarze podczas refleksji i podsumowań, w których uczestnicy wykazywali empatię (np. „Zdałem sobie sprawę, że troll może po prostu chcieć zwrócić na siebie uwagę, a nie dlatego, że się mylę, więc nie muszę się złościć – mogę odpowiedzieć spokojnie lub w ogóle nie odpowiadać"). Wiele zapisanych zobowiązań dotyczy proaktywnych, pełnych szacunku działań (każda notatka dotycząca zobowiązania jest dowodem zmiany sposobu myślenia, np. „Zanim coś napiszę, pomyślę o osobie po drugiej stronie"). Ponadto porównanie początkowych stanowisk uczestników podczas ćwiczenia przełamującego pierwsze lody z końcowymi oświadczeniami podczas podsumowania może wykazać zmiany (jeśli zostaną one zmierzone, np. więcej osób nie zgadza się ze stwierdzeniem, że „konfrontacja pogarsza sytuację" po zapoznaniu się z sukcesami kontrargumentacji). Wreszcie, oceny **komunikacji pełnej szacunku** przyznane w ramach rubryki informacji zwrotnej od rówieśników za odgrywanie ról (najprawdopodobniej wysokie, jeśli zakończyło się sukcesem) stanowią dodatkowy dowód na to, że uczestnicy wiedzą, jak wygląda zachowanie pełne szacunku i potrafią je osiągnąć.

Tabela informacji zwrotnej od uczestników (1–3 pkt)

Kryterium	**1**	**2**	**3**
Jasność (Czy odpowiedzi i argumenty w odgrywaniu ról były jasne i łatwe do zrozumienia?)	Niejasna lub zawiła odpowiedź	Zrozumiałe, ale drobnymi niejasnościami	Bardzo jasne i bezpośrednie

Trafność (Czy odpowiedź odnosiła się do omawianego problemu lub komentarza, nie odbiegając od tematu i nie wywołując nowych konfliktów?)	Nieistotna lub prowokująca dalsze napięcie	Częściowo poruszała temat, lecz brakowało pełnego i konstruktywnego podejścia	Bezpośrednio odnosiła się do kluczowego problemu w sposób konstruktywny
Dowody / weryfikacja faktów (Czy uczestnicy używali faktów lub dowodów, gdy było to potrzebne – zwłaszcza w kontrargumentacji?)	Odpowiedzieli bez poparcia faktami, zawierając jedynie opinie lub ataki	Próbowali użyć faktów lub uzasadnienia, lecz nie w pełni jasno lub szczegółow	Zawarli sprostowanie faktów lub spokojnie wskazali na błędne informacje
Komunikacja z szacunkiem (Czy ton i słownictwo były uprzejme, nieprowokujące i koncentrowały się na kwestiach merytorycznych, a nie na atakach personalnych?)	Ton wypowiedzi był agresywny lub kpiący	Wypowiedź była w większości kulturalna, lecz miejscami defensywna, bagatelizująca lub lekko ironiczna	Wypowiedź była spokojna, uprzejma, a nawet empatyczna
RAZEM			

7. Dostępność i inkluzywność

Element	**Uwagi**
Uproszczenie języka i pomoce wizualne	Wyjaśnienia terminów takich jak „trolling” lub „kontrargumentacja” podane są przystępnym językiem (unikając nadmiernie akademickich definicji). Na slajdach wykorzystano ikony wizualne (np. ikona twarzy trolla obok „Trolling = prowokowanie do reakcji”), aby ułatwić zrozumienie. W przypadku uczestników o ograniczonej znajomości języka angielskiego prowadzący podają synonimy lub pozwalają im mówić w ich ojczystym języku podczas niektórych dyskusji (w razie potrzeby zapewniając tłumaczenie podsumowujące). Kluczowe frazy do odgrywania ról (np. przykładowe kwestie kontrargumentacji) są również podane na piśmie, aby zmniejszyć obciążenie poznawcze. W miarę możliwości unikamy żargonu, a zamiast tego wykorzystujemy odgrywanie ról i przykłady, aby „pokazać”, co mamy na myśli (rozumienie oparte na doświadczeniu).
Alternatywy przy niskiej łączności internetowej	Nie ma to bezpośredniego zastosowania, ponieważ sesja ta polega głównie na odgrywaniu ról offline. Jeśli jednak planowane jest pokazanie treści cyfrowych (np. przykładowego filmu online lub demonstracji interfejsu mediów społecznościowych), pobieramy te treści lub wykonujemy zrzuty ekranu z wyprzedzeniem, dzięki czemu nie jest wymagane połączenie z Internetem w trakcie sesji. Ponadto zamiast interakcji online na żywo, wszystko symulujemy na papierze lub ustnie, aby nie być uzależnionym od połączenia internetowego.
Dostępność architektoniczna	Ze względu na charakter odgrywania ról potrzebujemy przestrzeni; wybieramy miejsce dostępne dla osób poruszających się na wózkach inwalidzkich i utrzymujemy podłogę wolną od przeszkód. Jeśli któryś z uczestników ma problemy z poruszaniem się, role są przydzielane z uwzględnieniem jego potrzeb (może on być osobą przemawiającą w pozycji siedzącej, podczas gdy ktoś inny porusza się w razie potrzeby). Ogólnie rzecz biorąc, otoczenie jest tak zorganizowane, aby wszyscy mogli widzieć akcję (miejsca siedzące dla obserwatorów ustawione w półokręgu) i wyraźnie słyszeć (osoby odgrywające role proszone są o mówienie donośnym głosem; w przypadku złej akustyki pomieszczenia lub gdy ktoś mówi cicho, używamy mikrofonu). Zapewniamy odpowiednie przerwy (w tym krótką przerwę między sesjami), które są ważne dla uczestników z zaburzeniami neurologicznymi lub odczuwających niepokój, aby mogli się zregenerować.

Inne	Dbamy o to, aby scenariusze nie marginalizowały nikogo z obecnych w sali. Na przykład, jeśli omawiamy scenariusz dotyczący nienawiści wobec określonej grupy, robimy to hipotetycznie, chyba że wiemy, że ktoś czuje się komfortowo, dzieląc się swoim doświadczeniem. Zachęcamy uczestników do podawania przykładów z różnych kontekstów (gry, media społecznościowe itp.), aby zapewnić dostosowanie do różnorodnych zainteresowań. Zachęcamy również do różnych form uczestnictwa: osoby, które nie czują się komfortowo w odgrywaniu ról, mogą wnieść swój wkład poprzez obserwację i przekazywanie informacji zwrotnych (równie cennych). Prowadzący zwraca uwagę na dynamikę grupy: jeśli jedna lub dwie osoby dominują w dyskusji, aktywnie angażuje osoby bardziej ciche („Posłuchajmy kogoś, kto jeszcze nie zabrał głosu"). Podkreśla, że wszystkie osobowości mają do odegrania rolę w promowaniu komunikacji opartej na szacunku – nie trzeba być ekstrawertykiem, aby coś zmienić w Internecie (nawet ciche zgłaszanie treści lub prywatne wspieranie kogoś jest cenne). Takie potwierdzenie pomaga włączyć osoby mniej otwarte.

8. Dalsze działania i zastosowanie w praktyce

Typ działania	**Szczegóły**
Mikrodziałanie (w ciągu 7–14 dni)	Uczestnicy przeprowadzą niewielką akcję uzupełniającą, aby przećwiczyć odpowiedzialną komunikację online. Kilka propozycji mikroakcji: Pozytywne zaangażowanie: celowe publikowanie lub komentowanie treści wspierających lub pozytywnych w społeczności internetowej, do której należą (w celu wzmocnienia norm szacunku). Kontrargumentacja w praktyce: w przypadku natrafienia na łagodną dezinformację lub stronniczy komentarz próba grzecznego skorygowania odpowiedź, a następnie podzielenie się z grupą tym, jak poszło (będziemy mieli prywatną grupę czatu lub wątek e-mailowy, w którym będą mogli złożyć raport). Zgłaszanie i refleksja: w przypadku bycia świadkami jakichkolwiek przejawów mowy nienawiści lub trollingu, skorzystanie z narzędzi platformy, aby to zgłosić lub wyciszyć, a następnie zapisanie, jakie to było uczucie (czynność polegająca na nieangażowaniu się, ale podjęciu działania). Wystarczy, że wykonają jedno z tych zadań (wybór należy do nich, w zależności od tego, jakie możliwości pojawią się w naturalny sposób). Po tygodniu prowadzący wyślą przypomnienie z pytaniem „Kto miał okazję wypróbować swoje zobowiązanie? Jak poszło?", aby zachęcić do refleksji i wzajemnego uczenia się na podstawie tych doświadczeń.
Sugerowane kolejne kroki	Zachęcamy uczestników do pogłębiania swoich umiejętności i działań na rzecz promowania tych wartości: mogą na przykład zorganizować **mini sesję lub dyskusję prowadzoną przez rówieśników** w swoim własnym kręgu (klasa, przyjaciele) na temat szacunku w zachowaniu w Internecie – zasadniczo przekazując dalej to, czego się nauczyli (możemy zapewnić im uproszczony zarys, jeśli będą tego chcieli). Mogą również zaangażować się w kampanie takie jak No Hate Speech Movement (kampania młodzieżowa Rady Europy) lub podobne inicjatywy lokalne – zapewnimy linki. Kolejnym krokiem jest śledzenie organizacji lub stron w mediach społecznościowych, które regularnie dzielą się wskazówkami na temat cyfrowego obywatelstwa, takich jak #ThinkBeforePosting UNESCO lub lokalne organizacje pozarządowe zajmujące się zwalczaniem cyberprzemocy. Osobom zainteresowanym moderowaniem proponujemy wolontariat lub staż jako moderatorzy społeczności na forum młodzieżowym lub nawet w grupach internetowych swojej szkoły – praktyczne doświadczenie. Proponujemy również spotkanie lub zjazd po miesiącu (nawet nieformalne), podczas którego każdy będzie mógł podzielić się jedną historią o tym, jak wykorzystał te umiejętności, aby utrzymać tempo.

9. Wskazówki i załączniki

Wskazówki dla prowadzących:

Ostrożnie podchodź do treści wrażliwych: Przygotowując scenariusze, poznaj swoją grupę – unikaj scenariuszy, które są zbyt „realistyczne" dla niektórych osób w grupie (np. jeśli wiesz, że ktoś był prześladowany ze względu na pochodzenie etniczne, użyj innego kontekstu, aby nie stawiać tej osoby w niezręcznej sytuacji). Zawsze możesz zapytać uczestników z wyprzedzeniem (poufnie), czy są tematy, których należy unikać.

Zachęcaj ochotników do odgrywania ról, ale nie zmuszaj ich: Niektórzy młodzi ludzie uwielbiają odgrywanie ról, inni tego nie znoszą. Poproś ochotników w zabawny sposób („Potrzebujemy odważnej osoby, która wcieli się w rolę złego trolla – kto ma ochotę na psoty?"). Jeśli wolontariusze nie zgłaszają się, możesz nawet dołączyć do odgrywania ról jako troll, aby rozkręcić zabawę (prowadzący jako czarny charakter, uczestnik ćwiczy reagowanie – może to sprawić, że poczują się bezpieczniej, a Ty możesz pokazać, jak zachowuje się troll).

Podsumuj emocje: Po intensywnych odgrywanych scenach zawsze sprawdź, jak uczestnicy czują się emocjonalnie. Czasami osoba odgrywająca rolę ofiary może czuć się zdenerwowana, nawet wiedząc, że to tylko gra. Zrób szybką „kontrolę emoji" – poproś wszystkich, żeby pokazali kciukiem lub emoji, jak się czują, i zajmij się negatywnymi emocjami („Wiem, że zrobiło się gorąco, ale pamiętajcie, że to tylko ćwiczenie. Wszystko w porządku?"). Podkreśl pozytywne wyniki („Widzicie, udało wam się stawić temu czoła!"), aby zakończyć ćwiczenie pozytywnym akcentem.

Podziel się prawdziwymi historiami sukcesu: Młodzież może być sceptyczna co do tego, że pełne szacunku zaangażowanie może przeciwdziałać nienawiści. Zbierz wcześniej kilka prawdziwych anegdot – np. historię, w której społeczność internetowa zebrała się, aby wesprzeć kogoś, a osoba nękająca wycofała się, lub historię osoby, która zmieniła zdanie po uprzejmej rozmowie. Podziel się jedną z nich podczas sesji („To naprawdę wydarzyło się w zeszłym roku..."), aby zainspirować uczestników i pokazać, że te metody nie są tylko teorią.

Dylemat moderacji: Jeśli ktoś mocno podkreśla argument „wolności słowa", należy uznać, że jest to złożona kwestia, ale należy rozróżnić cenzurę rządową od standardów społeczności. Podkreśl, że **bezpieczeństwo i szacunek** są priorytetami na prywatnych forach, a usuwanie treści nacechowanych nienawiścią chroni wolność słowa innych osób (aby nie były one uciszane przez nękanie). Przydatne może być przygotowanie neutralnego oświadczenia: „Wszyscy cenimy sobie wolność wypowiedzi, w tym prawo każdego do uczestnictwa bez obaw, czemu zapobiega mowa nienawiści". Może to pomóc w złagodzeniu obaw.

Czas i integracja: Pilnuj, żeby obie scenki się odbyły; jeśli sesja się przedłuża, możesz zmniejszyć liczbę zmian wolontariuszy (może zrobić jedną dużą scenkę z kilkoma osobami zamiast dwóch osobnych). Upewnij się, że każdy przynajmniej raz ma okazję coś powiedzieć lub dać opinię. Jeśli niektórzy jeszcze nie zabrali głosu, wybierz ich losowo (np. losując imiona), żeby zaprosić ich w sposób sprawiedliwy.

Załączniki/Linki:

- *UP2YOUTH Why we misunderstand each other* (Veronika Batelková dla projektu UP2YOUTH)
- UP2YOUTH *Online hate speech* (Veronika Batelková dla projektu UP2YOUTH)
- UP2YOUTH *Communication slides* (Veronika Batelková dla projektu UP2YOUTH)
- No Hate Speech Youth Campaign (Council of Europe) (Kampania Rady Europy) https://www.coe.int/en/web/no-hate-campaign
- Przykładowe wytyczne dla społeczności internetowej, np. https://www.societyforscience.org/guidelines-online-communities-and-social-media/

3 Mój "talerz medialny":

interaktywne zadanie dotyczące wzorców korzystania z mediów w życiu codziennym

1. Metadane

Tytuł zajęć	**Mój „talerz medialny": interaktywne zadanie dotyczące wzorców korzystania z mediów w życiu codziennym**
Forma (stacjonarna / online / hybrydowa)	Najlepszym rozwiązaniem jest przeprowadzenie zajęć w formie stacjonarnej, co pozwoli na wizualną prezentację „mapy" konsumpcji mediów przez grupę. Zajęcia można również przeprowadzić online, jednak w takim przypadku zabraknie wizualnej prezentacji „mapy". Forma hybrydowa prawdopodobnie nie jest odpowiednia, ponieważ wówczas niektórzy uczestnicy nie będą mieli okazji wziąć udziału w tworzeniu wizualnej prezentacji mapy konsumpcji mediów.
Grupa docelowa	Wiek: 18–26 lat. Liczba osób w grupie: minimum 3–4; maksymalnie – bez ograniczeń
Prowadzący (role)	Co najmniej jeden prowadzący, który przedstawia cele lekcji, przygotowuje i rozdaje sprzęt potrzebny do wykonania zadania praktycznego, nadzoruje indywidualną pracę nad zadaniem, a następnie kieruje dyskusją grupową oraz na zakończenie przedstawia podsumowanie i informacje zwrotne.
Język	Łotewski
Data i lokalizacja / platforma online	Do ustalenia / dowolna platforma z opcją synchronizacji dźwięku i obrazu

2. Cele (Efekty zajęć)

Kategoria	**Cele**
WIEDZA	Pojęcie mediów, definicje mediów, różne rodzaje mediów, inne pojęcia: segmentacja, fragmentacja odbiorców mediów, kryteria oceny wiarygodności treści medialnych, kryteria oceny różnorodności opinii w treściach medialnych (według wyboru prowadzącego), wiedza pozwalająca na ocenę wszelkich innych kryteriów jakości mediów, wybór mediów, z których korzystam na co dzień: umiejętność uporządkowanego przedstawienia sposobu korzystania z mediów; odsetek różnych rodzajów treści medialnych w moim codziennym korzystaniu z mediów, różnorodność mediów dostępnych dla odbiorców, na podstawie porównania różnic w korzystaniu z mediów przez uczestników.

UMIEJĘTNOŚCI	Przeprowadź systematyczną ocenę i sporządź mapę własnych nawyków związanych z korzystaniem z mediów, oceń jakość treści medialnych na podstawowym poziomie, kierując się kryteriami podanymi przez prowadzącego (np. sugeruje się rozpoczęcie od kryteriów dotyczących wiarygodności i różnorodności opinii).
POSTAWY	Zwiększyć świadomość własnych wzorców korzystania z mediów, rozróżniać treści medialne na podstawie kryteriów jakości (proponowane kryteria to wiarygodność i różnorodność opinii, jednak według uznania prowadzącego można uwzględnić również inne kryteria), uświadomić sobie i ocenić, ile czasu poświęca się codziennie na korzystanie z mediów, zainteresować się pogłębianiem wiedzy na tematy związane z mediami i korzystaniem z nich.

3. Metody i podejście

Użyte metody	Wykład wprowadzający, interaktywne ćwiczenie praktyczne (indywidualne i grupowe) – niekoniecznie oparte na grze, ale dające możliwość zabawy, tworzenia, dyskusji i uczenia się w trakcie tego procesu, dyskusja podsumowująca, wnioski i informacja zwrotna (lub wskazówki na przyszłość)
Uzasadnienie (dlaczego te metody odpowiadają celom)	Zajęcia opierają się na podejściu „Słuchaj/Ucz się – Działaj – Zastanów się/ Podsumuj”. Jest to skuteczny model uczenia się, łączący przyswajanie treści (słuchanie), zastosowanie (ćwiczenie) oraz głębokie przetwarzanie (refleksja). Pomaga on w budowaniu zrozumienia, doskonaleniu umiejętności oraz integrowaniu wiedzy.Celem lekcji jest uwrażliwienie uczestników i zwiększenie ich samoświadomości w zakresie nawyków związanych z korzystaniem z mediów poprzez wyposażenie ich w umiejętności pozwalające na uporządkowane mapowanie i omawianie tych nawyków, łącząc codzienne korzystanie z mediów z ramami kryteriów jakości treści medialnych: wiarygodnością i różnorodnością opinii. Lekcja ta przygotowuje uczestników do dalszego, bardziej dogłębnego zgłębiania zagadnień związanych z umiejętnościami korzystania z mediów w sposób aktywny. Uczestnicy dowiadują się, że nawyki związane z korzystaniem z mediów można zmienić i że zmieniają się one z biegiem czasu – dzieje się to poprzez zwiększanie samoświadomości oraz pogłębianie zrozumienia treści medialnych, kryteriów ich jakości oraz innych zagadnień.Ponieważ uczestnicy najprawdopodobniej przychodzą na lekcję z różnym poziomem (o ile w ogóle) umiejętności korzystania z mediów, ćwiczenie „dieta medialna” daje prowadzącemu również możliwość oceny poziomu przygotowania uczestników.Wyjaśnienie cyklu podejścia edukacyjnego: Słuchanie/słuchanie (przyjmowanie informacji): Poznawanie nowych informacji na temat mediów (definicje, różne pojęcia) oraz instrukcji dotyczących zadania praktycznego. Ćwiczenie/wykonywanie (zastosowanie): Aktywne wykorzystanie nowej wiedzy (np. na temat tego, jak w uporządkowany sposób przedstawić swoje codzienne nawyki związane z korzystaniem z mediów).

	Refleksja/Myślenie (przetwarzanie): spojrzenie z dystansu w celu przeanalizowania doświadczenia: Czego się nauczyłem? Jakie wnioski mogę wyciągnąć na temat moich nawyków związanych z korzystaniem z mediów? Czy jestem zadowolony z mojego „zestawu mediów”? Itp. Jednym z najważniejszych rezultatów lekcji jest zwiększenie świadomości uczestników na temat ich nawyków związanych z korzystaniem z mediów.
Uwagi dotyczące bezpieczeństwa i bezpieczeństwa psychicznego	Ponieważ lekcja dotyczy nawyków związanych z korzystaniem z mediów, co jest sprawą bardzo prywatną: - Zadaniem prowadzącego jest utrzymanie przyjaznej, otwartej i integracyjnej atmosfery przez cały czas trwania lekcji, - Nikt nie może wypowiadać się oceniająco na temat informacji przekazanych przez uczestników (np. dotyczących pozornie nadmiernego korzystania z mediów lub polegania na kanałach medialnych niskiej jakości) – ponieważ ma to być lekcja wprowadzająca, uczestnicy nie mogą czuć się zawstydzeni, - Na początku należy poinformować uczestników, że nie są zmuszeni do ujawniania niczego zbyt osobistego, - Wszystkie materiały przygotowane przez uczestników (wycinki z papierowych talerzy, notatki sporządzone podczas zadania praktycznego itp.) muszą zostać zwrócone uczestnikom lub zniszczone przez prowadzącego.

4. Materiały i przygotowanie

Kategoria	**Szczegóły**
Przygotowanie sali / środowiska online	Dobrze oświetlone pomieszczenie z wystarczającą ilością miejsca na część wprowadzającą (o charakterze bardziej lekcyjnym) oraz na dyskusję i sesję „feed-forward”, a także na zadanie praktyczne (wolna ściana lub wolna przestrzeń na podłodze o wymiarach około 2 x 2 metry).
Wyposażenie	Sprzęt do prezentacji, krzesła, stoły, papierowe talerze (o średnicy co najmniej 25–30 cm), nożyczki (1 para na 2–3 uczestników), długopisy, flamastry lub ołówki, biały papier formatu A4 do notatek i zapisywania kryteriów jakości mediów, taśma klejąca lub podobny materiał do wyznaczenia osi kryteriów jakości mediów na ścianie lub podłodze, klejąca masa plastyczna.
Materiały informacyjne	Część wprowadzająca: powitanie uczestników, plan zajęć, definicje mediów, wprowadzenie do trendów w zwyczajach związanych z konsumpcją mediów (może opierać się na wynikach badań krajowych, szerszych analizach porównawczych między krajami itp.), definicje innych pojęć: fragmentacja mediów, zmiany w zwyczajach związanych z konsumpcją mediów na przestrzeni czasu, różnorodność mediów (media drukowane, elektroniczne, media społecznościowe, transwersalność mediów itp.), kryteria jakości mediów. Różnorodność treści medialnych (wiadomości, opinie, reklamy, treści typu „clickbait” oraz inne ryzykowne treści medialne – dezinformacja, propaganda). Pojawienie się sztucznej inteligencji w produkcji treści medialnych. Wprowadzenie do zadania praktycznego – stworzenie własnego „talerza konsumpcji mediów” (zadanie indywidualne) oraz opracowanie osi konsumpcji mediów w oparciu o dwa wybrane kryteria jakości mediów (zadanie grupowe).

Narzędzia cyfrowe	Krótkie filmy informacyjne, fragmenty wywiadów audio/wideo z ekspertami (jeśli moderator zdecyduje się je wykorzystać).
Materiały merytoryczne	Aktualne przykłady wiadomości, artykułów opiniotwórczych, reklam, treści generowanych przez sztuczną inteligencję, treści typu „clickbait", przykładów dezinformacji itp.

5. Szczegółowy przebieg zajęć (krok po kroku)

Sesja 1 – 45 minut

Czas: **Aktywność:**

0–5 Rozgrzewka / Ćwiczenie integracyjne

Cel i sposób realizacji: W grupach lub w parach (w zależności od wielkości grupy) uczestnicy przedstawiają się i opowiadają, dlaczego przyszli na zajęcia. Każdy z uczestników odpowiada na pytanie: „Gdybym chciał dowiedzieć się, co naprawdę dzieje się na świecie, otworzyłbym (wpisz medium, kanał medialny)…"

5–30 Wprowadzenie

Cel i sposób realizacji: Zapoznaj uczestników z głównymi pojęciami związanymi z mediami, zwyczajami konsumpcji mediów i zmianami w grupach odbiorców mediów, różnorodnością mediów, treściami medialnymi stwarzającymi zagrożenie oraz pojawieniem się sztucznej inteligencji w produkcji treści medialnych, a także kryteriami oceny jakości treści medialnych.

Materiały: Prezentacja, krótkie filmy, przykłady (w formie cyfrowej lub drukowanej) różnych rodzajów treści medialnych

Efekty/Dowody: Przedstawia przegląd głównych pojęć związanych z konsumpcją mediów: 1) nawyki konsumpcyjne i ich zmiany w czasie; 2) rodzaje mediów i rodzaje treści medialnych (w tym te stwarzające ryzyko); 3) kryteria oceny jakości treści medialnych

30-45 Indywidualne zadanie główne

Cel i sposób realizacji: Każdy uczestnik rysuje odręcznie swój własny „talerz konsumpcji mediów", dzieląc papierowy talerz na „kawałki" niczym pizzę, a na każdym kawałku wpisując nazwę medium oraz przybliżony udział (w %) w codziennej konsumpcji mediów. W tym celu uczestnicy muszą oszacować całkowity czas spędzany codziennie na korzystaniu z mediów (w godzinach), a następnie oszacować, ile czasu poświęcają na każde z mediów. Wielkość „kawałków" powinna w przybliżeniu odzwierciedlać proporcje korzystania z poszczególnych mediów (patrz przykład talerza na dole niniejszego dokumentu).

Materiały: Papierowe talerzyki, długopisy lub ołówki. W przypadku wersji online: biała kartka papieru formatu A4 lub podobna, długopisy lub ołówki.

Efekty/Dowody: Każdy uczestnik sporządza uporządkowany wykres swojego korzystania z mediów, wskazując kanały/media, z których korzysta, oraz udział każdego z nich w ogólnym korzystaniu z mediów

Sesja 2 – 45 minut

Czas: **Aktywność:**

0–5 Krótkie przypomnienie

Cel i sposób realizacji: Uczestnicy są ponownie zapraszani do sali, a prowadzący upewnia się, że wszyscy wykonali swoje indywidualne zadania

Materiały: Papierowe talerzyki z rysunkami wykonanymi odręcznie przez uczestników

Efekty/Dowody: Uczestnicy są gotowi do rozpoczęcia pracy w grupach

5–30 Zadanie praktyczne

Cel i sposób realizacji: Każdy uczestnik tnie papierowy talerz na „kawałki" za pomocą nożyczek. Każdy uczestnik ma teraz kilka „kawałków pizzy". Wszyscy uczestnicy są proszeni o podejście do ściany lub do wyznaczonego miejsca na podłodze, gdzie czekają osie (wyznaczone przez prowadzącego taśmą klejącą), i umieszczenie „kawałków" na osiach, rozróżniając dwa kryteria jakości mediów. Sugerowane kryteria: wiarygodność (konsumowanych) treści medialnych oraz różnorodność opinii (w konsumowanych mediach).

Materiały: Alternatywa dla formatu online: każdy uczestnik po prostu przedstawia pozostałym wynik swojego indywidualnego zadania. Papierowe talerzyki z naniesionym rozkładem korzystania z mediów. Nożyczki. Oś współrzędnych wyznaczona taśmą klejącą na ścianie lub na podłodze. Klejąca masa modelarska.

W przypadku wersji online – wyłącznie „talerzyki" z mediami

Efekty/Dowody: Tworzona jest mapa konsumpcji mediów (wraz z wizualną prezentacją oraz – ze względu na wielkość „wycinków" – udziałem tych mediów w codziennej konsumpcji uczestników).

W przypadku opcji online – wyłącznie „talerz" mediów

30–40 Refleksja i opinie innych uczestników

Cel i sposób realizacji: Uczestnicy albo wracają do stolików, albo stoją, patrząc na oś współrzędnych, i omawiają następujące kwestie:

Jakie wzorce wyłaniają się z tego zestawienia (czy grupa korzysta głównie z wiarygodnych mediów, które zapewniają różnorodność opinii, czy też nie)?

Co sprawia, że kanał informacyjny jest wiarygodny?

Czy różnorodność informacji/pluralizm są ważne? Dlaczego?

Co można uznać za „zdrową" dietę medialną?

Czy dokonaliście zdrowych wyborów w swojej diecie medialnej? Czy jest w niej zbyt dużo „fast food-u", czy też nie?

Materiały: Przedstawienie mediów, z których korzystamy, na osi współrzędnych

Efekty/Dowody: Przeprowadzono dyskusję grupową w oparciu o pytania zaproponowane przez moderatora.

40–45 Zobowiązanie do działania

Cel i sposób realizacji: Uczestnicy wracają na swoje miejsca i – w grupach lub w parach (w zależności od wielkości grupy) – formułują 1–2 wnioski oraz główne spostrzeżenia wynikające z obu lekcji, a także przedstawiają propozycję, jak zmienić i ulepszyć swój sposób korzystania z mediów. Odpowiedzią może być również stwierdzenie, że sposób korzystania z mediów jest już „zdrowy" i nie trzeba niczego zmieniać.

Każdy uczestnik odpowiada na pytanie: „Czego chciałbym się dowiedzieć więcej na temat mediów?".

Efekty/Dowody: Uczestnicy wyciągają wnioski zarówno z lekcji 1 (zadanie indywidualne polegające na sporządzeniu mapy własnego korzystania z mediów), jak i z zadania grupowego oraz wizualnego przedstawienia mapy korzystania z mediów przez grupę, która obrazuje zarówno rodzaje mediów, z których korzystają, udział poszczególnych mediów w codziennym korzystaniu, jak i jakość tych mediów w oparciu o wybrane przez nich kryteria jakościowe. Uczestnicy mówią na głos, o czym chcieliby dowiedzieć się więcej na temat mediów.

6. Ewaluacja i wnioski

Cele	Indykator sukcesu	Zebrane dowody
Cel 1. Uświadomienie uczestnikom ich nawyków związanych z korzystaniem z mediów.	Praca indywidualna – sporządzenie mapy własnych nawyków związanych z korzystaniem z mediów (kanały, udział danego medium w ogólnym zużyciu mediów). Praca w grupach – stworzenie mapy korzystania z mediów na osi współrzędnych.Udział w końcowej dyskusji i udzielenie odpowiedzi na pytania zadane przez moderatora.	Zadanie indywidualne wykonane. Udział w pracy grupowej.
Cel 2. Wyposażenie uczestników w umiejętności pozwalające na uporządkowane przedstawienie i omówienie ich nawyków związanych z korzystaniem z mediów, poprzez powiązanie codziennych wzorców korzystania z mediów z ramami kryteriów jakości treści medialnych.	Praca indywidualna – sporządzenie mapy własnych nawyków związanych z korzystaniem z mediów (kanały, udział danego medium w ogólnym zużyciu mediów w procentach). Praca grupowa – stworzenie mapy korzystania z mediów na osi współrzędnych	Zadanie indywidualne wykonane. Udział w pracy grupowej. Wykorzystanie i odniesienia do pojęć/elementów definicji przez uczestników podczas końcowej dyskusji

Cel 3. Przygotować uczestników do dalszego, bardziej dogłębnego zgłębiania zagadnień związanych z umiejętnością korzystania z mediów w sposób aktywny.	Podsumowanie – odpowiedzi na pytania dotyczące najważniejszych wniosków z lekcji 1 i 2 oraz pytanie o to, czego jeszcze uczeń chciałby się dowiedzieć na temat mediów.	Udział w dyskusji podsumowującej.

Skalę oceny wzajemnej (1–3 punkty):

Kryterium	**1**	**2**	**3**
Przejrzystość	Niektóre pojęcia są wyjaśnione i zrozumiałe dla uczestników, jednak nie na tyle, by zaczęli oni stosować je w swoim języku. Instrukcje dotyczące zadań praktycznych wymagają powtórzenia, a uczestnicy potrzebują dodatkowych wyjaśnień zarówno w odniesieniu do pracy indywidualnej, jak i zadania grupowego. W dyskusji podsumowującej nie ma odniesień lub jest ich bardzo niewiele do pojęć/definicji przedstawionych w części wprowadzającej.	Większość pojęć i definicji jest jasna dla uczestników, jednak potrzebna jest pewna pomoc i wsparcie ze strony prowadzącego, aby mogli z nich skorzystać podczas końcowej dyskusji. Praca indywidualna i grupowa przebiegają mniej więcej zgodnie z harmonogramem, bez większego udziału prowadzącego. W końcowej dyskusji pojawia się kilka lub sporo odniesień do pojęć wyjaśnionych w części wprowadzającej.	Wszystkie pojęcia i definicje są szczegółowo wyjaśnione, a uczestnicy rozumieją je na tyle dobrze, że potrafią z łatwością z nich korzystać i swobodnie włączać je do swojego języka podczas końcowej dyskusji. Praca indywidualna i grupowa przebiegają sprawnie, a uczestnicy wykonują zadania na czas, bez większej pomocy ze strony moderatora.
Trafność	Podczas końcowej dyskusji uczestnicy nie wspominają o żadnych innych tematach, o których chcieliby dowiedzieć się więcej. Niektórzy uczestnicy zgłaszają sugestie dotyczące poprawy swoich nawyków związanych z korzystaniem z mediów.	Podczas dyskusji podsumowującej uczestnicy wymieniają tematy, które chcieliby zgłębić, opierając się na nowej wiedzy i umiejętnościach zdobytych podczas lekcji 1 i 2.	Podczas końcowej dyskusji uczestnicy wyrażają wyraźną chęć dalszego pogłębiania wiedzy na temat umiejętności korzystania z mediów. Wszyscy uczestnicy przedstawiają sugestie dotyczące poprawy swoich nawyków związanych z korzystaniem z mediów.
Weryfikacja dowodów i faktów	Nie dotyczy	Nie dotyczy	Nie dotyczy

Komunikacja oparta na szacunku	Prowadzący nie przypomina uczestnikom na początku o zasadach (np. o zakazie zawstydzania innych oraz wygłaszania oceniających komentarzy na temat nawyków związanych z korzystaniem z mediów) i nie reaguje odpowiednio po wygłoszeniu niestosownej uwagi (patrz sekcja „Metody i podejście", punkt „Zabezpieczenia i bezpieczeństwo psychologiczne"). Uczestnicy nie mają zapewnionego równego czasu na wyrażanie opinii, zadawanie pytań itp.	Jeden z uczestników wypowiada nieodpowiednią uwagę, po czym moderator przypomina uczestnikom o zasadach dotyczących zakazu zawstydzania itp. (patrz sekcja „Metody i podejście" w części „Ochrona i bezpieczeństwo psychologiczne"). Uczestnicy mają czas na wyrażenie swoich opinii i zadawanie pytań, jednak czas ten jest niewystarczający, a odpowiedzi nie są satysfakcjonujące lub nie odnoszą się do zadanych pytań.	Na początku moderator zapoznaje uczestników z zasadami (patrz sekcja „Metody i podejście", punkt „Zabezpieczenia i bezpieczeństwo psychologiczne"). Uczestnicy mają wystarczająco dużo czasu na wyrażenie swoich opinii i zadawanie pytań, a udzielane odpowiedzi są wyczerpujące, satysfakcjonujące i bezpośrednio odnoszą się do zadanych pytań.
SUMA			

7. Dostępność i włączenie społeczne

Element	**Uwagi**
Uproszczenie językowe / pomoce wizualne	Prowadzący dba o to, by definicje, objaśnienia pojęć oraz instrukcje dotyczące zadań indywidualnych i grupowych były jasne i sformułowane językiem, który nie zawiera zbyt wielu terminów specyficznych dla danej dziedziny. Przed przystąpieniem do zadania indywidualnego przedstawiane są wizualne przykłady różnorodności treści medialnych – wiadomości, komentarze itp. – oraz wizualny przykład „talerza" medialnego.
Rozwiązania alternatywne w przypadku słabego zasięgu sieci	Nie dotyczy sytuacji, w której lekcja odbywa się stacjonarnie. W przypadku wersji online słaba jakość połączenia internetowego może stanowić przeszkodę wynikającą z siły wyższej i być powodem do zmiany terminu lekcji.
Dostępność obiektu	W zależności od potrzeb uczestników. Należy zapewnić wystarczającą ilość miejsca na część wprowadzającą (o charakterze raczej prezentacyjnym) oraz na pracę w grupach – wolną ścianę lub trochę miejsca na podłodze, aby narysować układ współrzędnych.
Inne	W zależności od potrzeb uczestników

8. Dalsze działania i zastosowanie w praktyce

Typ działania	Szczegóły
Mikrodziałanie (w ciągu 7–14 dni)	Wykorzystanie sugestii przedstawionych podczas końcowej dyskusji na temat możliwych zmian w własnych nawykach związanych z korzystaniem z mediów.
Sugerowane kolejne kroki	Szkolenia dotyczące innych zagadnień związanych z kompetencjami medialnymi, w zależności od potrzeb uczestników. Propozycje: wpływ mediów, branża medialna, media społecznościowe i sztuczna inteligencja, media społecznościowe jako narzędzie twórczej ekspresji i uczestnictwa obywatelskiego
Powiązanie z wynikami UP-2YOUTH	Edukacja medialna, kompetencje medialne

9. Wskazówki i załączniki

Wskazówki dla prowadzących:

Kompetencje medialne kształtują nawyki związane z korzystaniem z mediów: pomagają one dokonywać lepszych wyborów, np. wybierając filmy dokumentalne zamiast treści typu „clickbait" w celach edukacyjnych lub rozpoznając, kiedy post w mediach społecznościowych ma charakter propagandowy.

Nawyki związane z korzystaniem z mediów wskazują na potrzebę posiadania kompetencji medialnych, aby zapewnić sobie dostęp do wysokiej jakości informacji.

Obywatelstwo cyfrowe zależy od sposobu korzystania z mediów: umiejętność korzystania z mediów obejmuje obywatelstwo cyfrowe – bezpieczne, kulturalne i aktywne zachowanie w sieci oraz wykorzystywanie mediów do uczestnictwa w życiu społecznym, a nie tylko do biernego korzystania z nich

Załączniki/Linki:

- Kanadyjskie Centrum Kompetencji Medialnych: https://mediasmarts.ca/find-lessons-resources

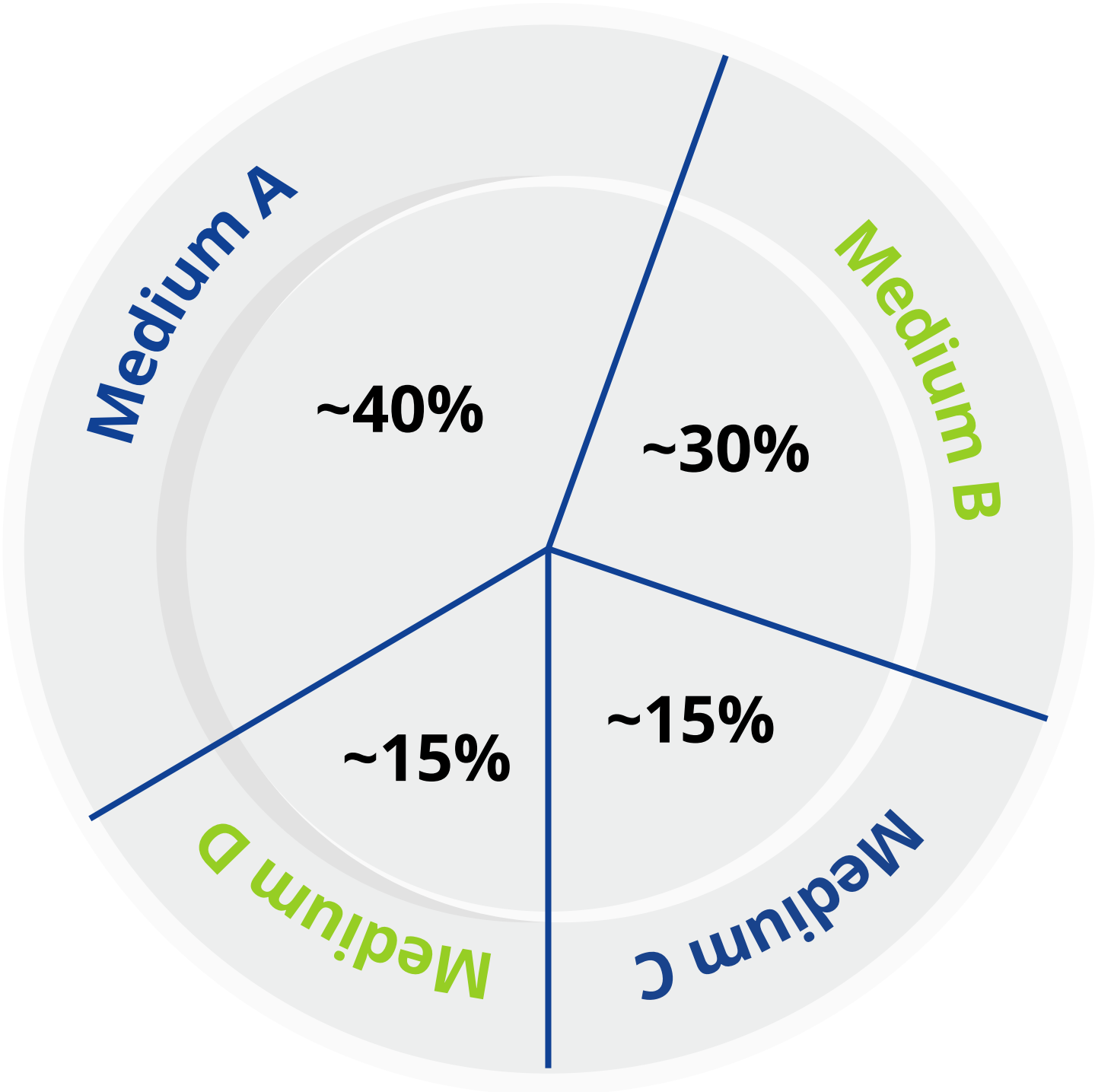
- Centrum edukacyjne Common Sense: https://www.commonsense.org/education/lists/news-literacy-games-tools-and-lessons

- Platforma z materiałami edukacyjnymi stworzona przez Radę Europy: https://www.coe.int/en/web/freedom-expression/media-literacy

- Kontakt z organizacjami zajmującymi się kompetencjami medialnymi i cyfrowymi w Europie (mapa według krajów): https://eavi.eu/media-information-digital-literacy-organisations-in-europe/

- Publikacja naukowa poświęcona rozwijaniu umiejętności korzystania z mediów poprzez gry (gdzie głównym elementem większości gier jest autorefleksja na temat korzystania z mediów): Glas R, van Vught J, Fluitsma T, De La Hera T i Gómez-García S (2024) „Literacy at play: an analysis of media literacy games used to foster media literacy competencies". Front. Commun. 9:1346800. doi: 10.3389/fcomm.2024.1346800. Link: https://www.frontiersin.org/journals/communication/articles/10.3389/fcomm.2023.1155840/full

Przykładowy “talerz medialny”:



4 Obywatele w akcji – jak mogę wpływać na sprawy mojej gminy?

1. Metadane

Tytuł zajęć	Obywatele w akcji – jak mogę wpływać na sprawy mojej gminy?
Forma (stacjonarna / online / hybrydowa)	Stacjonarna (możliwość adaptacji do wersji online)
Grupa docelowa	Młodzież w wieku 15-19, 15-30 osób
Prowadzący (role)	Nauczyciel/prowadzący moderujący dyskusję, wspierający pracę w grupach i kierujący refleksją
Język	Polski (możliwość adaptacji na inne języki)
Data i lokalizacja / platforma online	Sala lekcyjna z projektorem i miejscem do pracy w grupach / ewentualnie MS Teams lub Zoom

2. Cele (Efekty zajęć)

Kategoria	**Cele**
WIEDZA	Uczniowie poznają podstawowe narzędzia uczestnictwa obywatelskiego w samorządzie lokalnym, w tym petycje, inicjatywy lokalne, konsultacje społeczne i budżet partycypacyjny. Uczniowie dowiadują się, w jaki sposób gminy podejmują decyzje oraz w jaki sposób obywatele mogą na nie wpływać.
UMIEJĘTNOŚCI	Uczniowie potrafią zidentyfikować problemy lokalnej społeczności, współpracować w zespołach, opracować niewielki projekt społeczny, publicznie przedstawiać argumenty oraz zaplanować realistyczne działania społeczne.
POSTAWY	Uczniowie rozwijają poczucie aktywności obywatelskiej, odpowiedzialność za swoją lokalną społeczność, otwartość na współpracę oraz przekonanie, że młodzież może wywierać wpływ na procesy demokratyczne.

3. Metody i podejście

Użyte metody	Nauka oparta na projektach, burza mózgów, wspólne rozwiązywanie problemów, mini-debata, symulacja, prezentacje przed kolegami, dyskusja refleksyjna, podejście oparte na nauce poprzez działanie społeczne.
Uzasadnienie (dlaczego te metody odpowiadają celom)	Zajęcia te mają na celu wzmocnienie zaangażowania obywatelskiego poprzez praktyczne doświadczenia. Uczniowie przechodzą od rozpoznawania lokalnych problemów do proponowania realistycznych działań obywatelskich, co wspiera naukę opartą na doświadczeniu oraz demokratyczne uczestnictwo. Metody oparte na współpracy sprzyjają komunikacji, empatii i aktywnemu obywatelstwu.

Uwagi dotyczące bezpieczeństwa i bezpieczeństwa psychicznego	Na początku lekcji ustal zasady prowadzenia dyskusji oparte na wzajemnym szacunku. Podczas burzy mózgów zachęcaj do zgłaszania wszelkich pomysłów, nie wyśmiewając ich. Pozwól na różne formy udziału (ustne, pisemne, wizualne). Unikaj polaryzacji politycznej i skup się na potrzebach lokalnej społeczności oraz demokratycznym dialogu.

4. Materiały i przygotowanie

Kategoria	Szczegóły
Przygotowanie sali / środowiska online	Stoły ustawione tak, by umożliwić pracę w małych grupach; miejsce na ścianie lub tablicy na plakaty; wirtualne pokoje do pracy w podgrupach w przypadku zajęć zdalnych
Wyposażenie	Projektor, tablica suchościeralna/flipchart, markery, karteczki samoprzylepne
Materiały informacyjne	Arkusz roboczy, arkusz refleksji
Narzędzia cyfrowe	Padlet, Canva, Google Forms
Materiały merytoryczne	Krótki film edukacyjny na temat budżetu obywatelskiego lub działań obywatelskich młodzieży; przykłady lokalnych inicjatyw obywatelskich; wzór petycji lub projektu budżetu obywatelskiego

5. Szczegółowy przebieg zajęć (krok po kroku)

Sesja 1 – 45 minut

0–5 Rozgrzewka / ćwiczenie integracyjne

Cel i sposób realizacji: Nauczyciel pyta uczniów: „Co byście zmienili w swojej gminie, gdybyście mieli taką możliwość?” oraz „Która z lokalnych spraw ma na was największy wpływ?”. Uczniowie dzielą się spontanicznymi pomysłami.

Materiały: Tablica suchościeralna, karteczki samoprzylepne

Efekty/Dowody: Wstępne zaangażowanie uczniów i lista lokalnych problemów

5–12 Krótki wstęp merytoryczny

Cel i sposób realizacji: Nauczyciel pokazuje krótki film lub prezentację o budżecie obywatelskim lub inicjatywach obywatelskich młodzieży. Następująca po tym dyskusja skupia się na tym, w jaki sposób zwykli obywatele mogą wpływać na lokalne decyzje.

Materiały: Rzutnik, krórti film / prezentacja

Efekty/Dowody: Uczniowie potrafią wskazać przykłady udziału obywatelskiego.

12–30 Główne zadanie grupowe

Cel i sposób realizacji: Uczniowie pracują w grupach liczących od 3 do 5 osób. Wybierają jeden

lokalny problem, wyjaśniają, dlaczego jest on istotny i omawiają, kogo dotyczy. Grupy przeprowadzają burzę mózgów na temat możliwych działań obywatelskich.

Materiały: Karty pracy, papier A3, pisaki

Efekty/Dowody: Wypełniony arkusz diagnostyczny dotyczący problemu

30–40 Prezentacja wniosków

Cel i sposób realizacji: Każda grupa krótko przedstawia wybraną przez siebie lokalną kwestię oraz wstępną koncepcję zmian. Nauczyciel zadaje pytania naprowadzające dotyczące zaangażowanych stron i możliwości realizacji.

Materiały: Plakaty / notatki

Efekty/Dowody: Wspólne zrozumienie potrzeb społeczności

40–45 Podsumowanie

Cel i sposób realizacji: Nauczyciel podsumowuje najważniejsze kwestie: demokracja obejmuje udział w sprawach lokalnych, a młodzież może wywierać wpływ na swoje społeczności.

Materiały: Tablica suchościeralna

Efekty/Dowody: Refleksja na temat aktywności obywatelskiej

Sesja 2 – 45 minut

0–5 Krótkie przypomninie

Cel i sposób realizacji: Krótkie podsumowanie wcześniej zidentyfikowanych problemów lokalnych oraz wprowadzenie do czterech narzędzi uczestnictwa obywatelskiego.

Materiały: Karty narzędzi obywatelskich

Efekty/Dowody: Uczniowie przypominają sobie dotychczasową wiedzę

5–30 Praktyka stosowana / Symulacja

Cel i sposób realizacji: Grupy opracowują mini-projekt społeczny, korzystając z jednego wybranego narzędzia społecznego (petycja, konsultacje, inicjatywa lokalna, budżet partycypacyjny). Uczniowie przygotowują krótką prezentację lub plakat zawierający opis problemu, rozwiązanie, partnerów oraz plan działania.

Materiały: Karty z narzędziami do edukacji obywatelskiej, arkusze robocze, markery, Canva/prezentacje

Efekty/Dowody: Prototyp mini projektu społecznego

30–40 Refleksja i opinie innych uczestników

Cel i sposób realizacji: Grupy przedstawiają projekty. Uczniowie głosują lub przekazują uwagi, biorąc pod uwagę realizm, przydatność i kreatywność. Nauczyciel moderuje konstruktywną dyskusję.

Materiały: Naklejki do głosowania lub ankieta cyfrowa

Efekty/Dowody: Wzajemna ocena oraz ćwiczenia z prezentacji

40–45 Zobowiązanie do działania

Cel i sposób realizacji: Uczniowie uzupełniają zdanie: „Jednym z działań, jakie mogę podjąć w mojej gminie, jest…”. Nauczyciel kończy lekcję przesłaniem motywującym do udziału w życiu społecznym.

Materiały: Karty do refleksji lub Padlet

Efekty/Dowody: Oświadczenia dotyczące osobistego zaangażowania obywatelskiego

6. Ewaluacja i wnioski

Cele	Indykator sukcesu	Zebrane dowody
Cel 1. Zapoznanie się z narzędziami uczestnictwa obywatelskiego.	Uczeń poprawnie rozpoznaje i wyjaśnia co najmniej jeden mechanizm uczestnictwa obywatelskiego	Arkusze grupowe, odpowiedzi ustne
Cel 2. Opracowanie planu wspólnych działań obywatelskich.	Uczeń bierze udział w realistycznym mini-projekcie społecznym	Plakaty, prezentacje, plany działania
Cel 3. Wzmocnienie postawy sprzyjającej zaangażowaniu obywatelskiemu.	Student wyraża przekonanie o możliwości podjęcia działań na szczeblu lokalnym	Karty do refleksji, dyskusja w klasie

Skalę oceny wzajemnej (1–3 punkty):

Kryterium	1	2	3
Przejrzystość	Niejasna prezentacja	W większości zrozumiała	Bardzo przejrzysta i dobrze uporządkowana
Trafność	Słaby związek z lokalnym problemem	Częściowy związek	Silna zgodność z potrzebami społeczności
Weryfikacja dowodów i faktów	Kilka przykładów lub argumentów	Kilka argumentów na poparcie tezy	Dobrze uzasadniona i realistyczna propozycja
Komunikacja oparta na szacunku	Ograniczona współpraca/ szacunek	Przeważnie pełne szacunku	Doskonała praca zespołowa i komunikacja oparta na szacunku
SUMA			

7. Dostępność i integracja

Element	Uwagi
Uproszczenie języka / pomoce wizualne	W razie potrzeby należy stosować jasne instrukcje, ikony, przykłady wizualne oraz uproszczone słownictwo. W stosownych przypadkach należy podawać dwujęzyczne słowa kluczowe.
Rozwiązania alternatywne w przypadku słabego zasięgu sieci	Arkusze do wydrukowania i zadania z plakatami do wykorzystania w trybie offline mogą zastąpić narzędzia cyfrowe.
Dostępność obiektu	Należy zapewnić wszystkim uczestnikom dogodne rozmieszczenie miejsc siedzących oraz wystarczającą przestrzeń do poruszania się.
Inne	Należy umożliwić elastyczny podział ról (prelegent, projektant, osoba sporządzająca notatki, prezenter). Należy zapewnić alternatywne rozwiązania ustne lub wizualne zamiast zadań pisemnych. W przypadku uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi należy stosować większe czcionki i materiały o wysokim kontraście.

8. Dalsze działania

Rodzaj działania	Szczegóły
Mikrodziałanie (w ciągu 7–14 dni)	Uczniowie wybierają jedną rzeczywistą lokalną kwestię i przygotowują projekt petycji, post w mediach społecznościowych mający na celu podniesienie świadomości lub propozycję do omówienia na posiedzeniu samorządu uczniowskiego.
Proponowane kolejne kroki	Zorganizuj spotkanie z przedstawicielem samorządu lokalnego, członkiem rady młodzieżowej lub działaczem organizacji pozarządowej. Zachęć uczniów do udziału w prawdziwych konsultacjach lub procesie budżetu partycypacyjnego.
Powiązanie z wynikami projektu UP2YOUTH	Wspiera uczestnictwo młodzieży, zaangażowanie demokratyczne, integrację społeczną oraz kompetencje w zakresie aktywnego obywatelstwa promowane w ramach inicjatyw na rzecz wzmacniania pozycji młodzieży.

9. Porady i załączniki

Wskazówki dla moderatorów:

Zachęcaj do zgłaszania realistycznych, ale ambitnych pomysłów.

Skup się na wzmacnianiu uczestników, a nie na formalnych szczegółach prawnych.

Doceniaj wszystkie uwagi uczniów podczas burzy mózgów.

W miarę możliwości posługuj się przykładami z lokalnej gminy.

Stwórz atmosferę wsparcia, w której współpraca jest ważniejsza od rywalizacji.

Arkusz roboczy dotyczący projektu społecznego

Nazwa projektu/inicjatywy:

_____

Problem, który chcemy rozwiązać:

_____

_____

Dlaczego jest to ważne dla mieszkańców?

_____

_____

Nasze rozwiązanie / nasz pomysł:

_____

_____

Z jakich narzędzi obywatelskich możemy skorzystać?

□ Petycja □ Lokalna inicjatywa

□ Konsultacje publiczne □ Budżet obywatelski

Z kim warto rozważyć nawiązanie współpracy?

_____

Pierwsze kroki, które podejmiemy:

1.

2.

3.

Forma prezentacji projektu:

□ Plakat □ Przemowa

□ Prezentacja □ Inne:

Arkusz refleksji ucznia: „Obywatel w działaniu – podsumowanie”

Moje przemyślenia po zajęciach

1. Czego się dzisiaj nauczyłem/am?

_____

_____

2. Które narzędzie obywatelskie uważam za najskuteczniejsze? Dlaczego?

_____

_____

3. Co mogę zrobić, aby wpłynąć na to, co dzieje się w mojej społeczności?

_____

_____

4. Jedno zdanie, które podsumowuje tę lekcję:

“Jako obywatel mogę…”

_____

_____

UP2YOUTH

– democratic future in youth responsible hands

Lider: Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej im. Jerzego Regulskiego

Partnerzy: VIDZEME CELŠ VED AUGŠUP!, EDUcentrum, FLGR

Dofinansowane przez Unię Europejską