

GRA: Fakty i opinie. Manipulacja w mediach

Czy artykuł, który czytamy przedstawia udokumentowane fakty czy jest tylko zbiorem opinii? W wielu mediach częstą praktyką jest przedstawienie prywatnych opinii autorów i autorek artykułów jakby były uniwersalnymi faktami. Rozpoznanie różnicy między faktami i opiniami to pierwszy krok w weryfikowaniu docierających do nas informacji.

Manipulacja informacji to codzienna praktyka stosowana w mediach. Jedną z jej popularnych form jest manipulacja wizualna – zdjęcia są często zmanipulowane przy pomocy Photoshopa czy innych programów graficznych lub wyjęte z kontekstu. W dzisiejszych mediach w dużej mierze operujących obrazami, szczególnie istotna jest umiejętność weryfikowania prawdziwości materiałów graficznych.



Grupa docelowa:
Młodzież 11-12 lat



Czas trwania:
45 minut



Cele warsztatu:

- budowanie umiejętności odróżniania faktów i opinii
- budowanie świadomości znaczenia umiejętności ich rozpoznawania podczas kontaktu z materiałami prasowymi,
- budowanie umiejętności rozpoznania manipulacji wizualnej w mediach



Warsztaty, w których młodzież podzielona jest na drużyny sprzyjają podniesieniu motywacji uczestników i uczestniczek. Dodanie elementu (zdrowej) rywalizacji sprawia, że chętniej angażują się w zaplanowane aktywności.

Pamiętajmy, że każda drużyna pracuje we własnym tempie. Planujmy warsztat, w taki sposób, by każda drużyna miała czas na wypełnienie wszystkich zadań. Dla tych, którzy skończą przed czasem warto mieć przygotowaną dodatkową aktywność.

GRA: Fakty i opinie. Manipulacja w mediach

1. **Energizer** (5 minut)

Każdy warsztat warto rozpocząć w dynamiczny sposób. Zależnie od rodzaju zabawy możemy dodać młodzieży energii, pomoże im się skoncentrować lub wzajemnie poznać. Rozpoczęcie zajęć za pomocą zabawy będziesz również jasnym sygnałem, że nie czeka nas zwykła, „nudna” lekcja.

2. **Gra** (30 – 35 minut)

Dzielimy grupę na 4-6 osobowe drużyny – każda siada przy połączonych stołach w wybranej części sali. Tłumaczymy zasady gry: gra składa się z 3 zadań, można przejść do kolejnego zadania dopiero po wpisaniu w kartę odpowiedzi prawidłowego rozwiązania zadania poprzedniego. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza poda prawidłowe końcowe hasło.

Każda drużyna dostaje Kartę Odpowiedzi oraz kopertę z pierwszym zadaniem.

Zadanie 1 – Czy to fakt, czy to opinia?

W pierwszym zadaniu w kopercie znajdują się pocięte paski papieru, na każdym jest jedna opinia lub fakt. Należy uporządkować fakty i opinie w dwóch kolumnach a odpowiedzią, którą uczniowie i uczennice wpisują do karty odpowiedzi jest liczba faktów i liczba opinii.

Zadanie 2 – Fotograficzne puzzle

W drugiej kopercie znajduje się pięć wydrukowanych fotografii, każda z nich pocięta na puzzle (np. 12 elementów). Drużyny muszą ułożyć wszystkie puzzle i przykleić je na kartkę papieru, a następnie zdecydować, które fotografie są prawdziwe, a które fałszywe.

W materiałach do pobrania załączamy przykładowe fotografie do wydrukowania. Każda z nich ma 2 wersje, jedną prawdziwą, jedną zmanipulowaną. Gra będzie ciekawa, jeśli różne drużyny dostaną różne wersje tej samej fotografii – pod koniec warsztatu możemy pokazać młodzieży zestawione fotografie fałszywe i prawdziwe i porównać je.

Na każdym zdjęciu znajduje się numer – odpowiedzią w tym zadaniu jest suma cyfr znajdujących się na prawdziwych zdjęciach.

GRA: Fakty i opinie. Manipulacja w mediach

Zadanie 3 - Uzupełnianka

W ostatniej kopercie drużyny znajdują krótki tekst poświęcony różnicy między faktami i opiniami oraz tego, dlaczego tak ważna jest umiejętność ich rozróżniania i tego jak media mylą fakty i opinie, by manipulować informacjami. Z tekstu wycięte są wybrane wyrazy, każda drużyna musi je uzupełnić wybierając odpowiednie słowa z propozycji zamieszczonych z boku tekstu.

Zostanie jedno słowo, które nie pasuje do żadnego miejsca w tekście – jego numer jest odpowiedzią w tym zadaniu.

Gra zostaje uznana za ukończoną, gdy wszystkie drużyny oddadzą prowadzącym kartę odpowiedzi z końcowym hasłem składającym się z liczb, będących odpowiedziami w każdym z zadań.

Drużynom, które skończą wcześniej możemy zaproponować dodatkowe zadanie w postaci wykreślanki.

3. Podsumowanie (5 – 10 minut)

Kiedy wszystkie drużyny ukończą grę, porównajmy prawdziwe i fałszywe fotografie, zapytajmy młodzież, czy często spotyka się z manipulacją wizualną w mediach, czy zna jakieś metody, narzędzia do sprawdzania prawdziwości zdjęć (Google Lens, TinEye, etc.).



Materiały do pobrania:

[Karta odpowiedzi](#)

[Zadanie 1: Przykładowe fakty i opinie](#)

[Zadanie 2: Fotografie](#)

[Zadanie 3: Uzupełnianka](#)

[Dodatkowo: Wykreślanka](#)