



# "Sprawdź to"

- Grupa: starsze klasy szkoły podstawowej (11–15 lat)
- Tematy: ocena wiarygodności źródeł + analiza kontekstu
- Czas: 20 minut
- Forma: praca w grupach 3–4 osoby

## PRZEBIEG (krok po kroku)

- 1** Przypomnij litery SPRAWDŹ (z modułu scenariusza). (2 min)
- 2** Rozdaj materiał roboczy. Grupy pracują nad pytaniami. (11 min)
- 3** Runda – każda grupa zgłasza jedną literę SPRAWDŹ i co przy niej znalazła. (5 min)
- 4** Podsumowanie prowadzącego znajdziesz w kluczu na końcu tego materiału. (2 min)

## CEL

Uczeń stosuje model SPRAWDŹ do oceny wiarygodności konkretnej informacji i rozpoznaje jak kontekst zmienia jej znaczenie.

## MATERIAŁY

Karta z materiałem roboczym. Smartfony (opcjonalnie). Tablica z literami SPRAWDŹ.

## MATERIAŁ ROBOCZY

Trafiasz na post udostępniony przez znajomego:

\*\*\*SZOK! Naukowcy udowodnili że gry FPS powodują u nastolatków trwałe zmiany w mózgu odpowiedzialne za agresję. Badanie z 2021 roku ukryte przez producentów gier – nie chcieli stracić miliardów. Udostępnij, niech rodzice wiedzą!\*\*\*

W poście jest zdjęcie wykresu mózgu i link do strony "rodzice-w-sieci24.pl". Po wejściu w link: strona pełna reklam aplikacji kontroli rodzicielskiej, brak nazwiska autora, brak daty, brak linku do badania naukowego.

### WASZE ZADANIE (użyjcie SPRAWDŹ - wszystkich 7 liter):

S - kto to napisał i jaki ma interes? (zwróćcie uwagę na reklamy aplikacji)

P - skąd pochodzi informacja? Czy pojawiła się w innych, rzetelnych mediach?

R - jak napisano? Fakty czy emocje? Przyjrzyjcie się językowi nagłówka.

A - "badanie z 2021" bez linku, czy można to sprawdzić? Czy data ma znaczenie?

W - jaki wniosek wyciąga post? Czy wynika on z podanych danych?

D - gdzie jest link do badania naukowego? Co powinno być, a czego nie ma?

Ź - co wiecie o źródle "rodzice-w-sieci24.pl"? Czy to znana, wiarygodna strona?

Decyzja: udostępnianie czy nie?



## KLUCZ DO OMÓWIENIA

### 1 O CO CHODZI W TEJ AKTYWNOŚCI

Aktywność przenosi model SPRAWDŹ z teorii (moduł scenariusza) w praktykę na realistycznym materiale.

Post jest typowym przykładem dezinformacji pseudonaukowej:

nagłówek-sensacja, "ukryta prawda", strona-pułapka pełna reklam. Cel: uczeń przechodzi przez litery SPRAWDŹ i odkrywa że każda z nich daje czerwoną flagę.

Materiał zawiera ziarno wiarygodności (badania nad wpływem gier na mózg naprawdę istnieją, temat jest w nauce dyskutowany, istnieją też badania potwierdzające negatywny wpływ gier na dzieci) - to celowe, pokazuje jak dezinformacja owija nierozstrzygnięty spór naukowy w fałszywą pewność.

### 2 CZEGO SZUKAMY - SPRAWDŹ litera po literze

**S - Siła napędowa:** kto napisał i jaki ma interes? Strona pełna reklam aplikacji kontroli rodzicielskiej. Interes: przestraszyć rodziców grami, sprzedać narzędzie nadzoru. Brak nazwiska autora.

**P - Pochodzenie:** skąd informacja? Tylko ta jedna strona. Żadne rzetelne medium naukowe ani popularnonaukowe tego nie publikuje. Jeśli "naukowcy udowodnili" - gdzie publikacja w recenzowanym czasopiśmie?

**R - Rzetelność:** fakty czy emocje? "SZOK!", "nie chcieli stracić miliardów" - czysta sensacja i teoria spiskowa. Żadnego cytowanego badacza z nazwiska, żadnej nazwy uczelni.

**A - Aktualność:** "badanie z 2021" bez linku. Powołanie się na konkretny rok bez dostępu do źródła to technika pozornej precyzji. Stara data + brak dostępu = nie da się zweryfikować.

**W - Wnioski:** "trwałe zmiany odpowiedzialne za agresję". To daleko idący wniosek z nieistniejącego (dla czytelnika) badania. Nauka w tej kwestii jest podzielona - konsensus o "trwałych zmianach powodujących agresję" nie istnieje.

**D - Dowód:** gdzie link do badania? Nie ma. To najważniejsza czerwona flaga. Prawdziwe odkrycie naukowe ma publikację z DOI, w recenzowanym czasopiśmie - można ją sprawdzić.

**Ź - Źródło:** "rodzice-w-sieci24.pl" Nazwa udająca autorytet ("rodzice", "sieć"), domena bez instytucji za nią. Nie .gov.pl, nie .edu.pl, nieznane medium.



### 3 WAŻNE ROZRÓŻNIENIE – ziarno prawdy

Zwróć uczniom uwagę: badania nad wpływem gier na zachowanie istnieją, a temat jest w nauce dyskutowany. To prawda. ALE post nie mówi prawdy – wyolbrzymia ją do „trwałych zmian w mózgu powodujących agresję”, fabrykuje „ukryte badanie” i dorzuca spisek producentów.

Lekcja: dezinformacja często bierze prawdziwy rdzeń (temat gier i zachowania jest realnie badany) i obudowuje go fałszem (trwałe uszkodzenia mózgu, spisek koncernów itp.). Odrzucenie fałszu nie oznacza, że gry są nieszkodliwe – oznacza, że ten konkretny post jest niewiarygodny.

#### NOTA DLA EDUKATORA - stan badań (gry a agresja):

Badania nad związkiem gier z agresją istnieją – np. Anderson i Bushman wskazywali na efekt. Późniejsze metaanalizy (m.in. Ferguson) kwestionują jednak jego wielkość i znaczenie; konsensus naukowy nie istnieje. Jeśli uczeń znajdzie badanie „potwierdzające” tezę z postu, nie zaprzeczaj jego istnieniu – pokaż, że pojedyncze badanie to nie konsensus, a temat jest w nauce sporny. To wzmacnia lekcję o weryfikacji, nie podważa jej.

### 4 JAK PODSUMOWAĆ DECYZJĘ

**DOBRA DECYZJA:** nie udostępniać. Jeśli temat interesuje sprawdzić u wiarygodnego źródła (np. Strona Polskiej Agencji Prasowej, rzetelny portal medyczny).

Jeśli grupa chce udostępnić „bo gry faktycznie potrafią szkodzić”:

Docień, że chcą ostrzec – ale zapytaj: czy chcesz udostępniać prawdziwą informację, czy ten konkretny fałszywy post? O wpływie gier można rozmawiać, linkując rzetelne źródło, nie stronę pełną reklam aplikacji.

### 5 ANTYCYPACJA TRUDNYCH REAKCJI

"Ale przecież gry naprawdę mogą uzależniać, więc post ma rację." → To że temat jest ważny nie znaczy że każde twierdzenie na jego temat jest prawdziwe. Post nie mówi "gry mogą być problematyczne", mówi "udowodniono trwałe zmiany powodujące agresję". To drugie jest nieudowodnione. Sprawdzamy konkretne twierdzenie, nie ogólne wrażenie.

"Skoro jest zdjęcie wykresu mózgu, to chyba naukowe?" → Wykres i zdjęcie skanu mózgu można wziąć z dowolnego innego badania albo wygenerować. Obrazek nie zastępuje linku do publikacji. Pytaj: z jakiego badania pochodzi ten wykres? Kto go zrobił?



## **6 PUENTA DO WYPOWIEDZENIA NA KONIEC**

"Najtrudniejsza dezinformacja to ta która zaczyna się od czegoś prawdziwego. SPRAWDŹ pomaga oddzielić prawdziwy rdzeń od fałszywej otoczki. Gdy ktoś krzyczy 'SZOK' i 'ukrywają to' ale nie pokazuje ani jednego prawdziwego źródła - wiesz już co robić."

## **7 JEŚLI ZOSTAŁO WIĘCEJ CZASU**

Ćwiczenie z telefonem: niech grupy wyszukają "gry wideo agresja badania" i przyjrzą się jak różne źródła opisują ten sam temat - portal naukowy vs strona sensacyjna. Różnica w języku, pewności twierdzeń i obecności źródeł pierwotnych jest natychmiast widoczna.

Pytanie rozszerzające: dlaczego akurat gry są częstym celem takich postów? (Rodzice się boją, emocje są wysokie, temat medialny - idealne warunki dla dezinformacji.) Strach to paliwo dla fałszywych twierdzeń naukowych.