

PRZEWODNIK DLA BIBLIOTEKAREK I BIBLIOTEKARZY

escape misinfo in the library



edukacja informacyjna i medialna
z wykorzystaniem gier

Dofinansowane przez Unię Europejską w ramach Programu Erasmus+ Akcja Kluczowa 2 (KA220-YOU, Partnerstwa współpracy w obszarze młodzieży). Realizatorzy: Public Libraries 2030 (lider), Cultuurconnect, FRIS, PiNA oraz CIP / University of Washington.



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Spis treści

01	Wprowadzenie	3
	1.1 Prezentacja projektu	3
	1.2 Edukacja medialna młodych ludzi	5
	1.3 Edukacja pozaformalna	6
	1.4 Grywalizacja	7
02	Moderowanie	8
	2.1 Jak prowadzić grę	8
	2.2 Metody facylitacji	10
03	Gry i scenariusze dyskusji	20
	3.1 Wprowadzenie	20
	3.2.1 Harmony Square	21
	3.2.2 Cat Park	23
	3.2.3 Cranky Uncle	25
	3.2.4 The Euphorigen Investigation	27
	3.2.5 Chronoshift	30
	3.2.6 Escape Fake	32
	3.2.7 Lizards and Lies	35
04	Dodatkowe zasoby	38
05	Słowniczek	41
06	Źródła	43



01

Wprowadzenie

1.1 O PROJEKCIE

ESC-MISINFO (Escape misinformation in the library) to dwuletni międzynarodowy projekt, realizowany od maja 2025 do kwietnia 2027, współfinansowany przez Unię Europejską w ramach programu Erasmus+, Akcja kluczowa 2 (KA220-YOU, Partnerstwa współpracy w obszarze młodzieży). Realizuje go pięć organizacji partnerskich z czterech krajów, a jego celem jest wyposażenie bibliotek publicznych w umiejętności, metody pracy i narzędzia potrzebne do prowadzenia wysokiej jakości działań włączających z zakresu edukacji informacyjnej i medialnej, skierowanych do młodych odbiorców, realizowanych za pomocą angażującego, interaktywnego narzędzia, jakim są gry typu escape room.

Projekt koordynuje Public Libraries 2030 (PL2030) z Brukseli, w partnerstwie z Cultuurconnect (Flandria, Belgia), Fundacją Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego – FRISI (Polska), PiNA (Słowenia) oraz Center for an Informed Public (CIP) na Uniwersytecie Waszyngtońskim (Stany Zjednoczone). Konsorcjum łączy wiedzę i doświadczenie z zakresu rozwoju bibliotek, edukacji cyfrowej, pracy z młodzieżą, współpracy oraz badań nad dezinformacją.

W projekcie ESC-MISINFO wykorzystywane są dwie gry typu escape room – „Śledztwo w sprawie euforigenu” i „ReWind – napraw to!” – opracowane przez CIP i dostosowane w ramach projektu dla odbiorców w Belgii (Flandrii), Polsce i Słowenii. Opowiadane historie, zagadki i treści multimedialne zostały przetłumaczone i uzupełnione o wskazówki i materiały do prowadzenia rozgrywek oraz dyskusji po grze, w formie odpowiadającej realiom poszczególnych krajów. Podczas gry, młodzi ludzie wspólnie uczą się rozpoznawać zmanipulowane treści, materiały typu deepfake i różnorodne techniki wprowadzania w błąd, a następnie – w czasie dyskusji – przekształcają doświadczenie z gry w krytyczną refleksję. Poza propozycjami rozgrywek projekt wykorzystuje model współtworzenia umożliwiający młodym ludziom, wspieranym przez bibliotekarki i bibliotekarzy, zaprojektowanie własnej gry typu escape room, poświęconej dezinformacji dotyczącej zmian klimatycznych.

O TYM PRZEWODNIKU

Niniejsza publikacja to praktyczny przewodnik z materiałami edukacyjnymi dla bibliotekarek i bibliotekarzy oraz innych osób pracujących z młodzieżą w instytucjach lub organizacjach zajmujących się edukacją pozaformalną. Zawiera praktyczną wiedzę, dzięki której biblioteki mogą prowadzić z młodymi ludźmi działania z zakresu edukacji informacyjnej i medialnej z wykorzystaniem gier.

Realizatorzy projektu ESC-MISINFO wychodzą z założenia, że biblioteki publiczne – jako instytucje bezpłatne, włączające i cieszące się społecznym zaufaniem – są dobrymi miejscami do tego, by pomagać młodym ludziom rozwijać kompetencje informacyjne i medialne, w tym umiejętności krytycznego myślenia. Mamy nadzieję, że nasza publikacja pomoże Ci w pełnieniu takiej roli i zachęci do dołączenia do europejskiej społeczności bibliotekarek i bibliotekarzy wykorzystujących w swoich działaniach edukacyjnych grywalizację i gry.

JAK KORZYSTAĆ Z PRZEWODNIKA?

Możesz korzystać z niego razem z kolekcją gier lub niezależnie od niej. Zajrzyj do rozdziału o moderowaniu spotkań, aby rozwinąć umiejętności pracy z grupą i poznać różnorodne metody facylitacji, które pomogą Ci w organizacji rozgrywek i dyskusji po grze. Rozdział poświęcony grom edukacyjnym zawiera omówienie siedmiu gier, w które możesz zagrać z młodymi ludźmi, aby pomóc im przećwiczyć umiejętności zadania sobie z dezinformacją, rozpoznawania internetowych botów oraz zdjęć i filmów typu deepfake.

Jednym z naszych celów było opracowanie – dla każdej z gier – zestawu gotowych ćwiczeń do dyskusji, wykorzystujących różne metody facylitacji. Wybierz grę, w którą chcesz zagrać z młodzieżą, przygotuj przestrzeń i materiały, a następnie postępuj zgodnie z instrukcją krok po kroku, aby stworzyć angażujące doświadczenie edukacyjne.

Szybka nawigacja

Rozdział 1 – Wprowadzenie i kontekst

Rozdział 2 – Facylitacja: techniki i metody

Rozdział 3 – Gry i scenariusze dyskusji

1.2 EDUKACJA MEDIALNA MŁODYCH LUDZI

Młodzież funkcjonuje dziś w świecie diametralnie różnym od tego, w którym żyły poprzednie pokolenia. Media społecznościowe i serwisy streamingowe to codzienność młodych ludzi. To właśnie tam oni przebywają, spotykają się, uczą i realizują swoje aspiracje. Cyfrowy świat oferuje im nieograniczone możliwości, niesie jednak za sobą różne wyzwania i zagrożenia. Fałszywe informacje rozprzestrzeniają się błyskawicznie, bańki informacyjne wzmacniają uprzedzenia, a szkodliwe treści wywołują problemy, których konsekwencje trzeba ponieść w prawdziwym życiu. Generatywna sztuczna inteligencja sprawia, że zacierają się granice między prawdą a fałszem. Jednocześnie wielu młodych ludzi na całym świecie wciąż nie posiada dobrego dostępu do internetu, co ogranicza im możliwości korzystania z potencjału cyfrowego świata, a także uczenia się, jak sobie radzić z zagrożeniami.

Według badań Komisji Europejskiej (2022) co trzeci 13-letni uczeń w Europie nie wykazuje podstawowych umiejętności cyfrowych w szkolnych testach, a według OECD tylko nieco ponad połowa 15-latków w krajach Unii Europejskiej deklaruje, że potrafi rozpoznawać, czy informacja jest obiektywna, czy stronnicza. Istnieje zatem wyraźna potrzeba wzmocnienia roli edukacji w przeciwdziałaniu dezinformacji oraz rozwijania i promowania kompetencji cyfrowych i medialnych młodych ludzi.



UNESCO (2024) uznaje, że organizacje młodzieżowe odgrywają ogromną rolę w rozwijaniu kompetencji informacyjnych i medialnych młodych ludzi w różnych nieformalnych działaniach. Ich misją jest: działać dla młodzieży i z młodzieżą, pomagając młodym kształtować krytyczną postawę, niezbędną dziś w poruszaniu się po cyfrowym świecie.

Dodatkowo Media Literacy Index (2026) proponuje następujące podejście do prowadzenia edukacji informacyjnej i medialnej:

- **Edukacja wraz z regulacją:** priorytetowe traktowanie edukacji medialnej od najmłodszych lat, co pozwala uniknąć negatywnych skutków wynikających z niektórych form regulacji (dobrym przykładem jest Finlandia).
- **Świadomość psychologiczna:** uczenie obywateli o psychologicznych mechanizmach, takich jak efekt potwierdzenia i manipulacja emocjonalna.

1.3 EDUKACJA POZAFORMALNA

Instytut Statystyki UNESCO (2011) definiuje uczenie się pozaformalne jako dodatek, alternatywę i/lub uzupełnienie edukacji formalnej w procesie uczenia się przez całe życie. Często organizuje się je po to, by zagwarantować wszystkim ludziom prawo dostępu do edukacji. Jest skierowane do osób w każdym wieku, ale nie musi oznaczać ciągłej ścieżki kształcenia; bywa krótkotrwałe i/lub o niskiej intensywności, a zazwyczaj przyjmuje formę krótkich kursów, warsztatów czy szkoleń.

Uczenie się pozaformalne najczęściej kończy się zaświadczeniami, których właściwe krajowe instytucje oświatowe nie uznają za formalne potwierdzenie kwalifikacji (albo żadne dokumenty nie są wystawiane). Może obejmować programy edukacyjne dla dorosłych i młodzieży, działania z dziećmi poza systemem szkolnym, a także programy rozwijające umiejętności życiowe i zawodowe oraz kompetencje społeczne lub kulturowe.

Edukacja pozaformalna powinna być również (SEA-EU Alliance, 2022):

- dobrowolna,
- dostępna dla wszystkich (w najszerszym możliwym zakresie),
- zorganizowanym procesem posiadającym określone cele edukacyjne,
- partycypacyjna i skoncentrowana na osobie uczącej się,
- nastawiona na naukę umiejętności życiowych i przygotowanie do aktywnego obywatelstwa,
- organizowana tak, by łączyć uczenie się indywidualne i grupowe,
- holistyczna i zorientowana na proces,
- oparta na doświadczeniu i działaniu,
- projektowana z myślą o potrzebach odbiorców.



Forum NAPLE (2024) wymienia biblioteki publiczne jako kluczowe instytucje prowadzące edukację pozaformalną, oferujące szansę rozwoju kompetencji cyfrowych, czytelniczych i medialnych różnorodnym grupom społecznym. Dzięki dogłębnej znajomości potrzeb i problemów swoich użytkowników projektują one ofertę edukacyjną, która realnie zmienia życie ludzi, otwierając przed nimi nowe możliwości.

Biblioteki publiczne, pełniąc wciąż funkcje ośrodków kultury i aktywności społecznej, stają się zarazem coraz ważniejszym miejscem rozwijania kompetencji. Rewolucja cyfrowa znacząco zmieniła biblioteki i zawód bibliotekarza. Dziś ich zadania są znacznie szersze niż gromadzenie i udostępnianie zbiorów – biblioteki stały się ośrodkami wszechstronnego, nieformalnego uczenia się, odkrywania i inspirowania. Muszą też stale rozwijać nowe usługi wykorzystujące możliwości mediów cyfrowych (Parlament Europejski, Dyrekcja Generalna ds. Polityki Wewnętrznej Unii, 2016).

Według Pavey (2021) bibliotekarki i bibliotekarze prezentują szersze, wielowymiarowe spojrzenie na pełne presji środowiska, w których funkcjonuje dziś wielu młodych ludzi. Mogą być pionierami nowych rozwiązań, przewodnikami i edukatorami, a także dbać o to, by młodzi użytkownicy byli lepiej przygotowani do życia w nieustannie zmieniającej się rzeczywistości.

1.4 GRYWALIZACJA

Grywalizacja to proces nadawania działaniu edukacyjnemu lub zawodowemu cech gry poprzez uczynienie go bardziej zabawowym, angażującym i satysfakcjonującym. Yu-Kai Chou, uznany ekspert w dziedzinie grywalizacji i autor książki „Actionable Gamification”, definiuje ją jako „sztukę stosowania w przedsiębiorczości i codziennym życiu zabawnych, wciągających aktywności oraz innych elementów charakterystycznych dla świata gier” (YEU, 2021).



W ostatnich latach coraz większym zainteresowaniem cieszy się wykorzystanie technologii cyfrowych w pozaszkolnych środowiskach uczenia się. W różnych projektach edukacji pozaformalnej uwzględniane są umiejętności cyfrowe, zainteresowania i potrzeby młodych ludzi – takie, które są często pomijane w szkole lub w domu. Przykłady takich działań realizowanych z młodzieżą to między innymi kluby programowania, grupy zainteresowań (np. poświęcone cyberbezpieczeństwu), hackathony czy cyfrowe poradnictwo dla młodych ludzi.

Pavey (2021) stwierdza, że wykorzystanie grywalizacji i gier porządkuje i wzmacnia naturalne ludzkie potrzeby w zakresie uczenia się, które towarzyszą nam od najmłodszych lat. Dzięki temu można sprawić, że działania edukacyjne będą bardziej atrakcyjne. Korzyści z wykorzystywania w nauce gier to między innymi:

- tworzenie interaktywnego doświadczenia łączącego naukę z zabawą,
- rozbudzanie chęci uczenia się i osiągania stawianych sobie celów,
- tworzenie kontekstu i pokazywanie praktycznych zastosowań zdobywanej wiedzy,
- zapewnianie natychmiastowej i konkretnej informacji zwrotnej,
- wzbogacanie całościowego doświadczenia uczenia się.

W miarę jak biblioteki coraz wyraźniej przekształcają się ze statycznych repozytoriów wiedzy w dynamiczne centra uczenia się, grywalizacja staje się skutecznym sposobem odpowiadania na potrzeby współczesnych użytkowników – przy zachowaniu fundamentów pracy edukacyjnej i pracy ze społecznością. Technologie cyfrowe, spersonalizowane środowiska uczenia się i metody wykorzystujące efekty badań naukowych mogą przyczynić się do upowszechnienia grywalizacji jako skutecznego narzędzia edukacyjnego w bibliotekach.

Najsukuteczniejsze okażą się te inicjatywy, które świadomie połączą angażujące elementy gier z wartościowymi doświadczeniami edukacyjnymi, tworząc trwałe programy uzupełniające – a nie zastępujące – bezpośrednie relacje międzyludzkie w bibliotece (Girish, 2025).



02 *Moderowanie*

2.1 JAK PROWADZIĆ GRĘ?

Według Bens (2017), facylitator/facylitatorka pełni w grupie rolę przywódczą, ale spotkanie prowadzi w taki sposób, by podejmowanie decyzji było zadaniem grupy. Buduje atmosferę współpracy i tworzy strukturę spotkania dostosowaną do potrzeb grupy, która chce działać skutecznie. Zamiast podawać „właściwe” odpowiedzi, osoba moderująca daje narzędzia do znajdowania własnych rozwiązań. Można porównać taką osobę do sędziego podczas meczu, który obserwuje grę „z boku” i dba o to, by wszyscy przestrzegali zasad, ale sam nie uczestniczy w rozgrywce.

Główne zadania facylitatora moderującego spotkanie to:

- pomagać grupie określić jej cele,
- utrzymywać dyskusję na właściwym torze i posuwać ją naprzód,
- zaproponować plan spotkania krok po kroku,
- obserwować energię w sali, by wiedzieć, kiedy przyspieszyć, a kiedy zwolnić,
- pomóc grupie osiągnąć porozumienie i skończyć grę na czas.

Najważniejszą cechą osoby moderującej jest bezstronność. Facylitatorzy nie opowiadają się po żadnej ze stron i nie wyrażają własnych opinii na omawiany temat. Ich celem nie jest przekazanie grupie, co ma osiągnąć, lecz sprawienie, by proces podejmowania decyzji przebiegał jak najsprawniej i najskuteczniej.

Dobry facylitator/facylitatorka również:

- dobrze rozumie, jakie są oczekiwane rezultaty spotkania,
- wyraźnie komunikuje instrukcje i wspiera grupę we wzajemnym zrozumieniu celów spotkania,
- uważnie słucha wszystkich osób w grupie,
- jest w stanie odłożyć na bok własne myśli i przekonania,
- ma świadomość własnej pozycji i tego, jak może ona wpływać na dynamikę grupy.

Zanim zapoznasz się z metodami, które pomogą Ci w moderowaniu proponowanych aktywności, oto kilka technik skutecznej facylitacji według Rady Europy i Komisji Europejskiej (2014):

TECHNIKA	NA CZYM POLEGA	JAK TO ZROBIĆ
PARAFRAZOWANIE	Podstawowa umiejętność słuchania i fundament wielu innych facylitacyjnych umiejętności, w tym odzwierciedlania, zbierania pomysłów i pogłębiania wypowiedzi.	Własnymi słowami powiedz to, co Twoim zdaniem powiedziała dana osoba.
ZBIERANIE POMYSŁÓW / BURZA MÓZGÓW	Generowanie pomysłów w szybkim tempie – zbieraj pomysły, lecz nie dyskutuj o nich.	Zacznij od zwięzłego opisu zadania (np. „Przez najbliższe 10 minut oceniamy plusy i minusy. Najpierw poproszę kogoś o wskazanie plusa, potem minusa i tak dalej. Obie listy będziemy tworzyć równocześnie.”).
POGŁĘBIANIE WYPOWIEDZI	Wspieranie uczestników w doprecyzowywaniu i dopracowywaniu pomysłów. Przez to czują oni, że im towarzyszysz i rozumiesz ich potrzeby.	Sparafrazuj wypowiedź, a następnie zadawaj otwarte, niesugerujące pytania: „Czy możesz powiedzieć o tym coś więcej?” albo „Co masz na myśli, mówiąc...?”.
ODZWIERCIEDLANIE	Bardziej rygorystyczna wersja parafrazowania, w której facylitator powtarza dokładnie słowa osoby mówiącej.	Powtórz dokładnie jedno zdanie albo – jeśli wypowiedź była dłuższa – kluczowe słowa i frazy.
ZACHĘCANIE	Tworzenie okazji do udziału w aktywności, bez narzucania go.	„Kto jeszcze ma pomysł?”, „Czy ktoś ma jeszcze jakieś pytania?”, „Posłuchajmy kogoś, kto dawno się nie wypowiadał.”
TWORZENIE PRZESTRZENI	Sygnalizowanie mniej aktywnym osobom, że mogą zabrać głos, jeśli tego potrzebują.	Obserwuj mowę ciała i wyraz twarzy, które mogą wskazywać na chęć wypowiedzi. Zaproś: „Czy jest jakaś myśl, którą chcesz wyrazić?” „Czy chcesz coś dodać?”.

2.2 METODY FACYLITACJI

01

World café

CZAS TRWANIA

90–150 minut

WIELKOŚĆ
GRUPY

12–200+

CEL

Wspiera włączający dialog obywatelski,
konsultacje społeczne i wspólne tworzenie
wizji

JAK TO DZIAŁA

Uczestnicy dyskutują na tematy poruszane na spotkaniu przy małych, „kawiarnianych” stolikach. Po każdej rundzie następuje zmiana stolika, dzięki której można wymienić się opiniami. Pytania zwykle dotyczą:

- osobistych doświadczeń,
- wyzwań społeczności,
- możliwych wspólnych działań.

Końcowe „zbieranie plonów” pozwala wypisać efekty dyskusji i sformułować priorytety, wnioski lub rekomendacje.

BĘDĄ POTRZEBNE:

- małe stoliki z kartkami papieru
- markery, długopisy
- 2–3 dobrze sformułowane pytania do dyskusji
- dzwonek/minutnik
- flipchart do zapisywania wniosków

CZYTAJ WIĘCEJ → <https://www.theworldcafe.com/key-concepts-resources/world-cafe-method/>

02

Akwarium (fishbowl)

CZAS TRWANIA

45–75 minut

WIELKOŚĆ GRUPY

10–60

CEL

Tworzy bezpieczną strukturę dialogu na demokratycznych zasadach

JAK TO DZIAŁA

Wewnętrzny krąg dyskutuje o danym zagadnieniu (np. czy media społecznościowe powinny być zakazane dla osób niepełnoletnich), podczas gdy krąg zewnętrzny słucha. Osoby uczestniczące mogą rotacyjnie przechodzić z kręgu zewnętrznego do wewnętrznego, by wziąć udział w dyskusji.

CZEGO POTRZEBUJESZ

- dwa kręgi krzeseł
- jasno sformułowany temat dyskusji
- facilitator zarządzający kolejnością wypowiedzi
- opcjonalnie role obserwatorów (np. notowanie)

CZYTAJ WIĘCEJ → <https://www.sessionlab.com/methods/fishbowl>

03

Uczenie się biograficzne

CZAS TRWANIA

2–4 godziny
(możliwe moduły)

WIELKOŚĆ GRUPY

6–30

CEL

Łączy osobiste historie
z doświadczeniem społecznym.

JAK TO DZIAŁA

Uczestnicy przypominają sobie momenty, w których mieli poczucie sprawczości i bycia częścią grupy albo odczuwali bezsilność czy wykluczenie ze swojej społeczności. Dzieli się historiami w parach lub małych grupach i analizują wzorce uczestnictwa i barier.

CZEGO POTRZEBUJESZ

- bezpieczna przestrzeń, sprzyjająca refleksji
- szablony osi czasu lub papier do notowania
- pytania do refleksji
- doświadczony facylitator/facilitatorka (ważne!)

CZYTAJ WIĘCEJ → <https://czasopismo.naukiowychowaniu.uni.lodz.pl/article/554750/en>

04

Open space

CZAS TRWANIA

pół dnia – cały dzień

**WIELKOŚĆ
GRUPY**

20–300+

CEL

Mobilizuje do samoorganizacji wokół priorytetów społeczności i współtworzenia lokalnych działań.

JAK TO DZIAŁA

Osoby uczestniczące proponują tematy do dyskusji (np. bezpieczne przestrzenie w sieci). Sami tworzą program i prowadzą równoległe sesje robocze. Rezultatem są często konkretne plany działania.

CZEGO POTRZEBUJESZ

- duża, otwarta sala
- plakat z programem
- karty do zgłaszania tematów
- przestrzenie do pracy w podgrupach
- zespół robiący notatki, zdjęcia itp.

CZYTAJ WIĘCEJ → <https://www.openspaceworld.org/wp2/>

05

Podejście doceniające

CZAS TRWANIA

2–4 godziny
(lub dłuższy „szczyt”)

**WIELKOŚĆ
GRUPY**

8–100+

CEL

Buduje konstruktywne zaangażowanie obywatelskie: uczestnicy identyfikują to, co już działa w ich społecznościach, koncentrują się na pozytywach i od nich zaczynają rozwój (ang. appreciative inquiry).

JAK TO DZIAŁA

Osoby uczestniczące przeprowadzają ze sobą wywiady o swoich pozytywnych doświadczeniach (np. związanych z działaniami na rzecz społeczności), a następnie wspólnie projektują ulepszenia według cyklu 4D:

- Discover – odkrywanie (dobre praktyki)
- Dream – marzenie (pożądana przyszłość)
- Design – projektowanie (struktury uczestnictwa)
- Deliver – dostarczanie (zobowiązania do działania)

Ta metoda jest szczególnie skuteczna w pracy z osobami, które czują się zniechęcone lub nie chcą się angażować.

CZEGO POTRZEBUJESZ

- scenariusze wywiadów
- miejsce na ścianie do pracy z wizją
- facylitacja czterech faz 4D
- materiały do dokumentacji

CZYTAJ WIĘCEJ → <https://positivepsychology.com/appreciative-inquiry/>

06

Myślenie projektowe

CZAS TRWANIA

3 godz. – kilka dni

WIELKOŚĆ GRUPY

4–30

CEL

Wspiera współtworzenie rozwiązań lokalnych problemów. Wykorzystuje podejście skoncentrowane na użytkowniku, znane z metody Design Thinking.

JAK TO DZIAŁA

Zespoły pracują nad konkretnymi problemami (np. polaryzacja w sieci, rozpoznawanie deepfake) poprzez:

- praktykowanie empatii
- definiowanie wyzwania
- generowanie pomysłów
- szybkie prototypowanie
- testowanie z mieszkańcami

W fazie testowania warto zaangażować rzeczywiste osoby (samorząd, młodzieżową radę).

CZEGO POTRZEBUJESZ

- karteczki samoprzylepne i markery
- materiały do prototypowania
- wkład użytkowników/mieszkańców
- elastyczna przestrzeń robocza

CZYTAJ WIĘCEJ → <https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg>

07

Uczenie się rówieśnicze

CZAS TRWANIA

45–90 minut

**WIELKOŚĆ
GRUPY**

6–40

CEL

Wzmacnia kompetencje poprzez wymianę doświadczeń i praktyk (peer-to-peer).

JAK TO DZIAŁA

Uczestnicy pracują w parach lub trójkach, aby:

- dzielić się doświadczeniami
- przekazywać sobie informację zwrotną
- wspólnie rozwijać pomysły na działania

Facylitator porządkuje czas i tworzy przestrzeń do dzielenia się refleksjami.

CZEGO POTRZEBUJESZ

- jasno określone zadania
- pytania pomocnicze
- ramy czasowe
- szablony informacji zwrotnej

CZYTAJ WIĘCEJ → <https://eu-jamrai.eu/peer-to-peer-learning/>

08

LEGO® Serious Play®

CZAS TRWANIA

2-4 godziny

WIELKOŚĆ GRUPY

4-16

CEL

Pomaga uczestnikom eksplorować złożone tematy (np. algorytmy, oglądalność, dezinformacja) poprzez budowanie abstrakcyjnych modeli.

JAK TO DZIAŁA

Uczestnicy budują modele w odpowiedzi na polecenia typu: „Zbuduj swoją idealną społeczność internetową” albo „Zamodeluj internetowe problemy związane z ekspresją młodych ludzi”. Modele są omawiane, a następnie łączone w „krajobrazy”.

CZEGO POTRZEBUJESZ

- zestawy LEGO® Serious Play®
- certyfikowany lub przeszkolony fasilitator
- stoły do budowania
- ustrukturyzowana sekwencja pytań

CZYTAJ WIĘCEJ → <https://www.lego.com/en-us/seriousplay>

09

Symulacja z odgrywaniem ról

CZAS TRWANIA

60–120 minut

**WIELKOŚĆ
GRUPY**

12–40

CEL

Uczy prowadzenia dialogu, pozwalając osobom uczestniczącym wcielać się w różne role.

JAK TO DZIAŁA

Uczestnicy przyjmują role (np. współpracowników, kolegów ze szkoły, nieznajomych z internetu) i symulują przykładową sytuację, taką jak:

- znajomy dał się nabrać na internetowe oszustwo
- bliski krewny został wprowadzony w błąd przez kampanię dezinformacyjną
- gorąca dyskusja w internecie

CZEGO POTRZEBUJESZ

- karty ról
- opis scenariusza
- przestrzeń do symulacji
- pytania do omówienia (zawsze przeznaczone na dyskusję co najmniej 30% czasu)

CZYTAJ WIĘCEJ → <https://www.sessionlab.com/methods/role-play>

10

Mapowanie społeczności

CZAS TRWANIA

60–120 minut

**WIELKOŚĆ
GRUPY**

8–40

CEL

Umożliwia uczestnikom analizę ich internetowego ekosystemu, identyfikację interesariuszy i dostrzeżenie możliwości działania.

JAK TO DZIAŁA

Uczestnicy tworzą wizualne mapy swojej społeczności, wskazując:

- kluczowe miejsca w sieci
- osoby decyzyjne
- przestrzeń online
- luki i możliwości

Proces często prowadzi do planowania konkretnych działań.

CZEGO POTRZEBUJESZ

- duży arkusz papieru lub ściana
- markery i karteczki samoprzylepne
- opcjonalnie: wydrukowane mapy okolicy
- pytania pomocnicze

CZYTAJ WIĘCEJ → <https://www.participatorymethods.org/method/community-mapping>

03

Gry i scenariusze dyskusji

3.1 WPROWADZENIE

W tym rozdziale omawiamy gry zaprezentowane w dodatku „Kolekcja gier” i proponujemy scenariusze dyskusji po rozgrywce. Planując swoje spotkania, uwzględnij swoje cele edukacyjne, grupę docelową, z którą pracujesz, oraz specyfikę danej gry. Znajdziesz tu także nasze wskazówki na temat planowania i realizacji poszczególnych aktywności.

Wskazówki:

- Przed wykorzystaniem danej gry zalecamy jej uprzednie przetestowanie, samodzielnie lub z koleżankami i kolegami z pracy.
- Zapisz sobie notatki i pytania związane z daną aktywnością – ułatwi to jej sprawne przeprowadzenie.
- Jeśli gracze utkną na zagadce, rozważ odpowiedzi naprowadzające na właściwy trop, zamiast od razu podawać rozwiązanie.

Gry omawiane w tym rozdziale

- 3.2.1 Harmony Square – dyskusja z wykorzystaniem metody World Café
- 3.2.2 Cat Park – dyskusja z wykorzystaniem metody podejścia doceniającego
- 3.2.3 Cranky Uncle – dyskusja z wykorzystaniem metody uczenia się biograficznego
- 3.2.4 Śledztwo w sprawie euforigenu – dyskusja z wykorzystaniem metody open space
- 3.2.5 Re-Wind! – dyskusja z wykorzystaniem metody akwariów
- 3.2.6 Escape Fake – dyskusja z wykorzystaniem metody odgrywania ról
- 3.2.7 Lizards and Lies – dyskusja z wykorzystaniem metody myślenia projektowego

01

Harmony Square

CZAS GRY

15–20 minut

ŁATWOŚĆ UŻYCIA

1/3

O GRZE

Zagraj w tę grę ze swoimi użytkownikami, którzy wcielą się w rolę dezinformatorów. Będą tworzyć wprowadzające w błąd, fałszywe treści, używając takich technik jak trolling, manipulacja emocjonalna i teorie spiskowe, aby zakłócić codzienne życie spokojnej społeczności.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

- **Rozpoznawanie manipulacji emocjonalnej** – identyfikowanie treści zaprojektowanych tak, by wywołać reakcję emocjonalną
- **Rozpoznawanie taktyk polaryzacyjnych** – rozumienie polaryzacji społecznej i identyfikowanie treści tworzonych po to, by skłócać ze sobą ludzi
- **Nauka wykrywania botów** – identyfikowanie botów i fałszywych obserwujących sztucznie zawyżających popularność treści

REZULTATY

Rozpoznawanie treści wywołujących emocje pozwala użytkownikom pomyśleć, zanim zareagują lub coś udostępnią.

Rozpoznawanie treści polaryzujących zmniejsza skłonność do udziału w internetowych kłótniach.

Rozpoznawanie botów pozwala użytkownikom weryfikować autentyczność podejrzanych profili.

**METODA OMÓWIENIA: WORLD CAFÉ**

Pełny scenariusz omówienia krok po kroku znajdziesz na następnej stronie →

DYSKUSJA

*World Café w Harmony Square***PRZYGOTUJ PRZESTRZEŃ I MATERIAŁY**

Przygotuj stanowiska (stolik i co najmniej dwa krzesła) odpowiednio do liczby uczestników. Zapewnij poczęstunek i muzykę, aby stworzyć luźniejszą, nieformalną atmosferę. Przygotuj na stolikach laptopy lub tablety. Na każdym stanowisku połóż markery i duży arkusz papieru. Wybierz pytanie dla każdego stolika i zapisz je na arkuszu przed rozpoczęciem gry.

KROK 1: WPROWADZENIE

Powitaj uczestników i przedstaw plan: krótka gra online (indywidualnie lub w parach), a po niej dyskusja. Poproś, aby gracze otworzyli na swoich urządzeniach stronę gry Harmony Square.

KROK 2: ROZGRYWKA

Przełącz graczom, że mają około 20 minut na ukończenie gry. Następnie przejdźcie do dyskusji.

KROK 3: WORLD CAFÉ

Gdy wszyscy skończą grę, zaproś ich do dyskusji w grupach nad pytaniami przypisanymi do ich stolika i do zapisywania odpowiedzi. Daj każdemu stolikowi 10 minut, a następnie poproś o wymianę, tak aby każda grupa dodała swój wkład przy każdym stoliku.

PYTANIA DLA STOLIKÓW

STOLIK 1: Kiedy ostatnio coś, co zobaczyłaś/zobaczyłeś w internecie, wywołało w Tobie emocje? Co możesz zrobić, aby zachować spokój i opanowanie podczas korzystania z sieci?

STOLIK 2: Gdyby Twój najlepszy przyjaciel udostępnił post zawierający technikę manipulacyjną, czy powiedział(a)byś mu o tym? Jak rozmawiać o takich sprawach, nie ryzykując przyjaźni?

STOLIK 3: Jakie słowa lub obrazy natychmiast przyciągają Twoją uwagę w sieci? Co warto sprawdzić, zanim klikniesz w takie posty?

STOLIK 4: Jak zmieniłaby się Twoja opinia o poście, gdybyś się dowiedział(a), że większość polubień nie pochodzi od prawdziwych osób? Jak sprawdzić, czy dany użytkownik może być botem?

KROK 4: ZBIERANIE WNIOSKÓW

Każdy stolik prezentuje odpowiedzi na swoje pytania. Wskazówka: na koniec poproś o jeszcze jedną zmianę, tak aby użytkownicy wrócili do swoich początkowych stolików, przy których byli prawdopodobnie najbardziej aktywni. Połącz stoliki i poproś, aby każda osoba przedstawiła odpowiedź lub wskazówkę, która w największym stopniu zmieniła jej sposób myślenia.

02

Cat Park

CZAS GRY

15–20 minut

ŁATWOŚĆ UŻYCIA

1/3

O GRZE

Zagraj w tę grę ze swoimi użytkownikami, którzy wcielą się w role manipulatorów medialnych. Doświadczą, jak powstaje dezinformacja – z użyciem sensacji, technik zastraszania i polaryzujących narracji – po to, by zakłócić projekt budowy parku.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

- **Rozwój wizualnej edukacji medialnej** – rozpoznawanie treści wizualnych zaprojektowanych, by wywoływać negatywne emocje
- **Rozpoznawanie strategii clickbaitowych** – wychwytywanie sensacyjnych lub mylących nagłówków tworzonych po to, by przyciągnąć uwagę
- **Rozwój autorefleksji** – krytyczne myślenie przed udostępnieniem potencjalnie szkodliwych treści

REZULTATY

Rozpoznawanie prowokacyjnych treści wizualnych wzmacnia emocjonalną odporność użytkowników w sieci.

Rozpoznawanie clickbaitu poprawia nawyki przeglądania i kieruje użytkowników do zweryfikowanych treści.

Zrozumienie negatywnych skutków bezrefleksyjnego udostępniania skłania użytkowników do większej autorefleksji.



METODA OMÓWIENIA: PODEJŚCIE DOCENIAJĄCE

Pełny scenariusz omówienia krok po kroku znajdziesz na następnej stronie →

DYSKUSJA

Cat Park – podejście doceniające**PRZYGOTUJ PRZESTRZEŃ I MATERIAŁY**

Przygotuj stanowiska (stolik i co najmniej dwa krzesła) oraz większy stół. Włącz muzykę, aby stworzyć luźną, nieformalną atmosferę. Na stolikach przygotuj laptopy lub tablety. Na dużym stole połóż markery i duży arkusz papieru. Zapisz na arkuszu pytanie: „Jak wyglądałaby pokojowa społeczność internetowa? Jak porozumiewaliby się w niej ludzie?” Zostaw miejsce na wpisy osób uczestniczących.

KROK 1: WPROWADZENIE

Powitaj osoby uczestniczące i przedstaw plan: zagrają w krótką grę online, najlepiej w parach, a po niej odbędzie się dyskusja. Poproś, aby gracze otworzyli na swoich urządzeniach stronę gry Cat Park.

Wskazówka: sprawdź, czy gra jest dostępna w Waszym języku – ułatwi to korzystanie z niej.

KROK 2: ROZGRYWKA

Niech gra się rozpocznie – powiedz uczestnikom, że mają około 20 minut na jej ukończenie. Potem przejdziecie do dyskusji.

KROK 3: PODEJŚCIE DOCENIAJĄCE – 4 FAZY**Discover
(odkrywanie)**

W parach zadajcie sobie pytanie: „Kiedy ostatnio widziałas/widziałeś w internecie pozytywną, pomocną rozmowę? Jak traktowali się jej uczestnicy?”. Dajcie sobie co najmniej 5 minut, a potem podzielcie się historiami na forum grupy.

**Dream
(marzenie)**

Spotkajcie się przy dużym stole. Przeczytajcie wspólnie pytania. Poproś uczestników o zapisywanie odpowiedzi na arkuszu. Postarajcie się wypełnić go jak najbardziej.

**Design
(projektowanie)**

Wykorzystajcie odpowiedzi jako inspirację do stworzenia plakatu z „internetowym kodeksem dobrego zachowania” – zasadami i wskazówkami, jak zachowywać się z szacunkiem w swojej społeczności online. Zapewnij markery, kredki i duży arkusz papieru. Powiedz uczestnikom, że plakat zostanie zawieszony w bibliotece.

**Deliver
(dostarczanie)**

Poproś każdą osobę o zapisanie na karteczce samoprzylepnej jednego osobistego zobowiązania: jak pomoże swojej społeczności internetowej być bardziej pokojową? Zbierzcie karteczki na „ścianie zobowiązań”. Poroś o jak najbardziej konkretne przykłady.

KROK 4: ZBIERANIE WNIOSKÓW

Powieście plakat. Zaproś wszystkich do obejrzenia ściany zobowiązań. Zakończ dyskusję: „Jak zmieniłby się wynik gry, gdyby społeczność internetowa stworzyła podobny kodeks dobrego zachowania?”, „Co z tego, co wydarzyło się w grze, najbardziej z Tobą zostało?”.

03

Cranky Uncle

CZAS GRY

10–15 min / technika

ŁATWOŚĆ UŻYCIA

1/3

O GRZE

Zagraj w tę grę, jeśli chcesz, aby użytkownicy poznali techniki retoryczne wykorzystywane do wprowadzania w błąd i manipulowania za pomocą dezinformacji. Postać „Zrzedliwego Wujka” (Cranky Uncle) stosuje techniki negowania nauki, dzięki czemu użytkownicy mogą ćwiczyć rozpoznawanie takich technik w zabawnej formie.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

- **Rozpoznawanie taktyk dezinformacji** – poznanie modelu FLICC (Fake experts – fałszywi eksperci, Logical fallacies – błędy logiczne, Impossible expectations – niemożliwe oczekiwania, Cherry-picking – wybiórczość, Conspiracy theories – teorie spiskowe)
- **Rozwój krytycznego myślenia** – rozpoznawanie, kiedy logika i fakty są manipulowane w dyskusjach online i w życiu
- **Rozwój kompetencji naukowych** – rozpoznawanie schematów dezinformacji używanych do podważania faktów naukowych

REZULTATY

Użytkownicy stają się bardziej spostrzegawczy i odporni na dezinformację w sieci i w życiu codziennym.

Użytkownicy lepiej radzą sobie w trudnych sytuacjach z osobami podobnymi do Zrzedliwego Wujka.

Użytkownicy potrafią odróżniać rzetelne dane naukowe od dezinformacji na wrażliwe tematy, takie jak nauka o klimacie.



METODA OMÓWIENIA: UCZENIE SIĘ BIOGRAFICZNE

Pełny scenariusz omówienia krok po kroku znajdziesz na następnej stronie →

DYSKUSJA

Cranky Uncle – uczenie się biograficzne**PRZYGOTUJ PRZESTRZEŃ I MATERIAŁY**

Przygotuj stanowiska pracy (stolik i co najmniej dwa krzesła). Przygotuj laptopy lub tablety. Na każdym stanowisku połóż markery i arkusze papieru. Włącz muzykę dla rozluźnienia atmosfery.

KROK 1: WPROWADZENIE

Powitaj osoby uczestniczące i przedstaw plan: zagrają w krótką grę online, najlepiej w parach, a po niej odbędzie się dyskusja. Poproś graczy, aby otworzyli na swoich urządzeniach grę Cranky Uncle.

Wskazówka: sprawdź, czy gra jest dostępna w Waszym języku – ułatwi to korzystanie z niej.

KROK 2: ROZGRYWKA

Niech gra się rozpocznie – powiedz uczestnikom, że mają około 20 minut na jej ukończenie. Potem przejdziecie do dyskusji.

KROK 3: UCZENIE SIĘ BIOGRAFICZNE**Praca indywidualna**

- Gdy gracze skończą grę, rozdaj im kartki i markery. Dyskusję zacznij od narysowania swojej mapy komunikacji – to zadanie indywidualne.
- Uczestnicy umieszczają siebie na środku kartki. Następnie poproś, aby dodali kluczowe postaci, od których czerpią informacje. Wskazówka: podkreśl, że powinni pomyśleć o różnych osobach – z rodziny, szkoły, grona przyjaciół i znajomych oraz o osobowościach medialnych.
- Teraz poproś, aby wskazali jedną osobę ze swojego życia, która przypomina im Zrzedliwego Wujka – kogoś, kto stosuje techniki FLICC poznane w grze.

Praca w parach

Uczestnicy dobierają się w pary i opowiadają partnerowi o swoim osobistym „Zrzedliwym Wujku”. Następnie odpowiadają sobie na pytania:

- Jak długo znasz swojego Zrzedliwego Wujka? Jakie to uczucie – komunikować się z nim?
- Czy któraś z Twoich relacji ucierpiała kiedyś z powodu sporu o fakty? Czy podczas tego sporu ktoś używał którejs z technik FLICC?
- Czy sam/sama byłeś/byłaś kiedyś dla kogoś Zrzedliwym Wujkiem? Co Tobą wtedy kierowało?

Refleksja indywidualna i grupowa

Uczestnicy piszą list do swojego Zrzedliwego Wujka. Listy nie zostaną wysłane – to okazja, by spisać wspomnienie rozmowy, w której pojawiła się dezinformacja lub techniki FLICC. Następnie każdy znajduje nowego partnera i opowiada, jak się czuł, oraz co chciałby powiedzieć swojemu Zrzedliwemu Wujkowi.

04

Śledztwo w sprawie euforigenu

CZAS GRY

50 minut

ŁATWOŚĆ UŻYCIA

2/3

O GRZE

Zagraj w tę grę ze swoimi użytkownikami, jeśli chcesz zaproponować im aktywność w stylu escape roomu, której głównym celem jest doświadczenie bycia oszukanym. Użytkownicy będą przedzierać się przez mylące wykresy i nagłówki, deepfake'owe zdjęcia i filmy oraz konta botów, aby dotrzeć do raportu na temat bezpieczeństwa fikcyjnego suplementu o nazwie euforigen.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

- **Rozpoznawanie treści wizualnych generowanych przez AI** – nauka wykrywania deepfake'ów i filmów generowanych przez AI, wykorzystywanych do oszukiwania ludzi i uwiarygodniania fałszywych twierdzeń
- **Wykrywanie manipulacji danymi** – analiza tego, jak dane naukowe mogą być manipulowane i przeinaczane, by rozpowszechniać fałszywe informacje lub promować szkodliwe produkty
- **Refleksja nad udostępnianiem dezinformacji** – namysł nad konsekwencjami udostępniania informacji bez ich wcześniejszej weryfikacji

REZULTATY

Rozpoznawanie treści generowanych przez AI sprawia, że użytkownicy rzadziej dają się zwieść materiałom wizualnym tworzonym w celu wprowadzenia w błąd.

Umiejętność wykrywania manipulacji danymi pomaga odróżniać wykresy używane do wyolbrzymiania lub ukrywania informacji.

Refleksja nad konsekwencjami udostępniania dezinformacji uczy uważności i weryfikowania źródeł przed udostępnieniem informacji.



METODA OMÓWIENIA: OPEN SPACE

Pełny scenariusz omówienia krok po kroku znajdziesz na następnej stronie →

DYSKUSJA

Śledztwo w sprawie euforigenu – open space**PRZYGOTUJ PRZESTRZEŃ I MATERIAŁY**

Ustaw duży, otwarty krąg krzeseł – to będzie „rynek” (marketplace). Wyznacz stanowiska (stoły lub kąty sali) i oznacz je numerami lub kolorami. Wykorzystaj dużą tablicę lub plakat jako Tablicę ogłoszeń. Na każdym stanowisku połóż karteczki samoprzylepne, markery i duże arkusze papieru. Wydrukuj, potnij i przygotuj materiały do gry.

KROK 1: WPROWADZENIE

Powitaj użytkowników i utwórz grupy 3–5-osobowe. Przedstaw plan dnia: zagrają w grę w stylu escape roomu, a po niej odbędzie się dyskusja

KROK 2: ROZGRYWKA

Niech śledztwo się rozpocznie! Po grze przejdźcie do dyskusji. **Wskazówka:** użyj minutnika, aby rejestrować czasy ukończenia i dodać ducha rywalizacji. Niech wygra najszybsza drużyna!

Bądź w gotowości, aby pomagać grupom przy niektórych zagadkach – korzystaj z przewodnika, aby rozgrywka przebiegała płynnie.

KROK 3: OTWARCIE KRĘGU (RYNEK)

Zaproś wszystkich do środka (na „rynek”) i przedstaw temat: „Zdrowe, bezpieczne media”.

Zadaj następujące pytanie: „Na jaki konkretny temat dotyczący tematyki dzisiejszej gry chcecie porozmawiać?” Każda osoba może zapisać swój temat karteczce samoprzylepnej, przykleić na tablicy i przedstawić go grupie.

Wskazówka: przygotuj wcześniej kilka pytań i tematów na wypadek, gdyby grupa potrzebowała zachęty.

PROPONOWANE PYTANIA NA START:

„Jak nauczyć naszych dziadków rozpoznawania dezinformacji?”

„Jakie kroki powinniśmy podejmować, aby weryfikować informacje w internecie?”

„Skąd wiemy, komu w sieci możemy zaufać?”

DYSKUSJA

*Open space***KROK 4: STACJE TEMATYCZNE**

Uczestnicy „głosują nogami”, przechodząc do tematu, który najbardziej ich interesuje.

Nie ma moderatorów – osoba, która zaproponowała temat, dba o to, by notatki były zapisywane na dużych arkuszach papieru.

Przypomnij uczestnikom o „prawie dwóch stóp”: jeśli czujecie, że już się nie uczycie lub nic nie wnosicie do rozmowy, przejdźcie do innego stanowiska.

KROK 5: SPACER PO GALERII

Po zakończeniu sesji arkusze papieru z każdego stanowiska są zawieszane na ścianach.

Wszyscy chodzą po sali, aby zapoznać się z notatkami z rozmów innych grup.

KROK 6: PODSUMOWANIE

Grupa wraca do kręgu. Na podsumowanie, zadaj pytania: „O czym myśleliście podczas gry?” „Czego nauczyliście się dzisiaj, czego nie było w grze?” „Który z tematów poruszonych podczas rozmów zainteresował was najbardziej?” „Jak przedstawilibyście ten temat w swojej klasie?”

05

ReWind: napraw to!

CZAS GRY

30–45 minut

ŁATWOŚĆ UŻYCIA

2/3

O GRZE

Zagraj w tę grę ze swoimi użytkownikami, jeśli chcesz, aby poznali niezamierzone konsekwencje używania AI „tylko dla zabawy”. W tej grze escape room o tematyce „podróży w czasie” gracze muszą naprawić sytuację z przeszłości, zniszczoną przez niewinny żart. Dowiadują się, że nawet drobne niemądre zachowania mogą zmienić czyjeś życie – zwykle na gorsze.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

- **Rozpoznawanie wpływu AI na codzienne życie** – dowiadywanie się, że AI używana nieodpowiedzialnie, nawet w formie niewinnego żartu, może wywoływać negatywne skutki
- **Zrozumienie mechanizmów rozprzestrzeniania się dezinformacji** – rozpoznawanie aktorów i kanałów zaangażowanych w szerzenie dezinformacji
- **Stawanie się „postańcem prawdy”** – uznanie znaczenia udostępniania wyłącznie weryfikowalnych informacji, bez krzywdzenia kogokolwiek i powodowania negatywnych konsekwencji

REZULTATY

Zrozumienie, że nawet niewinny żart z użyciem AI może wywołać realny kłopot, buduje świadomość znaczenia ochrony prywatności w sieci.

Rozpoznawanie mechanizmów szerzenia się dezinformacji zwiększa świadomość potrzeby weryfikowania informacji i posiadania zaufanych źródeł.

Uważne korzystanie z narzędzi internetowych czyni użytkowników wzorami do naśladowania, szerzącymi wiedzę o korzystaniu z zaufanych stron i weryfikowaniu informacji.



METODA OMÓWIENIA: DEBATA W AKWARIUM

Pełny scenariusz omówienia krok po kroku znajdziesz na następnej stronie →

DYSKUSJA

Debata w akwarium**PRZYGOTUJ PRZESTRZEŃ I MATERIAŁY**

Przygotuj stanowiska pracy (stolik i 3–4 krzesła). Przygotuj strefę akwarium – wewnętrzny krąg 4–5 krzesel zwróconych do siebie – oraz strefę obserwatorów, czyli zewnętrzny krąg pozostałych krzesel wokół akwarium. Wydrukuj, potnij i przygotuj materiały do gry. Zapisz pytania do debaty (patrz niżej).

KROK 1: WPROWADZENIE

Powitaj użytkowników i utwórz grupy 4–5-osobowe. Przedstaw plan dnia: zagrają w escape room o podróży w czasie, a potem odbędzie się dyskusja.

Niech podróż w czasie się rozpocznie: powiedz uczestnikom, że mają około 45 minut na ukończenie gry. Potem przejdźcie do dyskusji.

Wskazówka: użyj minutnika, aby rejestrować czasy ukończenia i dodać aktywności ducha rywalizacji. Niech wygra najszybsza grupa!

Bądź w gotowości, aby pomagać grupom przy niektórych zagadkach – korzystaj z przewodnika, aby rozgrywka przebiegała płynnie.

KROK 3: DEBATA W AKWARIUM

Celem jest pełna szacunku rozmowa uczestników w strefie akwarium. Pytania zadaje osoba moderująca (czyli Ty!). Wyjaśnij zasadę „wejścia przez dotknięcie”: jeśli ktoś z obserwatorów chce dołączyć do debaty, dotyka ramienia osoby w akwarium i zamienia się z nią miejscami.

KROK 4: ZBIERANIE WNIOSKÓW

Zakończ debatę i zaproś wszystkich z powrotem do jednego dużego kręgu. Zapytaj: „Czy ktoś zmienił zdanie podczas debaty? Co sprawiło, że je zmieniłaś/zmieniłeś?”, „Jak reagowałaś/reagowałeś, słuchając osoby mającej odmienny punkt widzenia lub dyskutując z nią?”.

06

Escape Fake

CZAS GRY

30–90 minut

ŁATWOŚĆ UŻYCIA

2/3

O GRZE

Zagraj w tę grę ze swoimi użytkownikami, jeśli chcesz zamienić zajęcia z zakresu edukacji medialnej w doświadczenie immersyjne. Za pomocą rozszerzonej rzeczywistości (AR) użytkownicy wchodzi w interakcję z hakerką z przyszłości, która prowadzi ich przez zagadki, aby obalać fałszywe wiadomości i zapobiec dystopijnej przyszłości.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

- **Rozpoznawanie algorytmów i baniek filtrujących** – uświadomienie sobie, że personalizacja wykorzystująca AI przedkłada wyświetlenia nad prawdę, co zmniejsza szansę kontaktu z odmiennymi punktami widzenia i potęguje polaryzację
- **Zrozumienie znaczenia weryfikacji danych** – wykrywanie zmanipulowanych treści i weryfikowanie źródeł internetowych; nauczenie się wyszukiwania obrazem, aby lepiej rozpoznawać, czy materiał wizualny został zmanipulowany
- **Cyberbezpieczeństwo** – poznanie sposobów ochrony cyfrowej tożsamości i danych osobowych

REZULTATY

Zrozumienie odmiennych punktów widzenia zmniejsza polaryzację społeczną i otwiera użytkowników na inne perspektywy.

Wypracowane nawyki sprawdzania źródeł sprawiają, że osoby stają się uważniejsze podczas wyszukiwania informacji.

Ochrona cyfrowej tożsamości zmniejsza ryzyko, że osoba stanie się ofiarą kradzieży tożsamości, phishingu i podobnych zagrożeń.



METODA OMÓWIENIA: ODGRYWANIE RÓL

Pełny scenariusz omówienia krok po kroku znajdziesz na następnej stronie →

DYSKUSJA

Odgrywanie ról**PRZYGOTUJ PRZESTRZEŃ I MATERIAŁY**

Przygotuj stanowiska pracy (stolik i krzesła). Wydrukuj i rozmieść znaczniki (markery AR) gry Escape Fake zgodnie z instrukcją (na podłodze lub na ścianie).

Wskazówka: wydruk znaczników w formacie A3 ułatwi rozgrywkę, ale będzie wymagał więcej miejsca.

Ustaw tablety na stoliku.

Wskazówka: gra wymaga tabletu lub telefonu z aparatem i aplikacją Escape Fake – upewnij się przed rozpoczęciem, że aplikacja jest pobrana.

Zapisz scenki do odegrania (podane niżej) na kartach i rozłóż je na stanowiskach pracy.

KROK 1: WPROWADZENIE

Powitaj użytkowników i przedstaw plan dnia: zagrają w escape room w rozszerzonej rzeczywistości, najlepiej w grupach 2–3-osobowych, a po grze odbędzie się dyskusja.

KROK 2: ROZGRYWKA

Niech gra się rozpocznie.

Wskazówka: gra zawiera trzy scenariusze escape room. Niech grupy wymieniają się nimi – zapobiegnie to tłokowi i nieporozumieniom.

Bądź w gotowości, aby pomagać grupom przy niektórych zagadkach.

KROK 3: ODGRYWANIE RÓL**3.1: Ustalenie zasad**

- Celem aktywności jest symulowana rozmowa w parach na podstawie scenek znajdujących się na stanowisku pracy.
- Przypomnij użytkownikom o wzajemnym szacunku: odgrywanie ról nie oznacza, że można mówić wszystko.
- Po każdej rozmowie pary zmieniają stanowiska, tak aby każdy mógł doświadczyć każdej sytuacji.

DYSKUSJA

*Escape Fake – odgrywanie ról***3.2: SCENKI DO ODEGRANIA****Scenka 1: Siostrzeniec i wujek**

Siostrzeniec i wujek oglądają w telewizji program o wyprawie na Księżyc.

WUJEK: nie ufa mediom głównego nurtu, większość informacji czerpie z YouTube'a. Uważa, że wyprawa na Księżyc to mistyfikacja.

SIOSTRZENIEC: chce pomóc wujkowi, weryfikując informacje za pomocą wyszukiwania obrazem i przeglądania obiektywnych źródeł.

Jak powiedzieć wujkowi, że jego przekonania mogą być nieprawdziwe, nie raniąc jego uczuć?

Scenka 2: Alex i Harper

Dwoje przyjaciół rozmawia o swoich ulubionych influencerach z TikToka. Jedno z nich właśnie ma udostępnić wiralowy film o tym, jak burmistrz miasta powoduje drobną stłuczkę – film jest ewidentnym deepfake'iem.

ALEX: ma obsesję na punkcie doomscrollingu, nie czyta wiadomości, bez zastanowienia udostępnia wszystko, co opublikuje jego ulubiony twórca.

HARPER: nie korzysta z mediów społecznościowych, ale bardzo krytycznie patrzy na otaczający świat. Chce dla przyjaciela jak najlepiej.

Jak przekonać kogoś, że film to deepfake, skoro opublikował go jego ulubiony twórca, a wszyscy znajomi go udostępniają?

Scenka 3: Babcia i wnuczka

Babcia opowiada wnuczce, że zamierza przekazać ogromną sumę pieniędzy bardzo znanemu celebrycie, który twierdzi, że jest w niej zakochany.

BABCIA: samotna, zamożna, słabo radzi sobie z internetem.

WNUCZKA: kocha babcię, ale denerwuje się, gdy ta zbyt często korzysta z internetu.

Jak przekonać babcię, że jest celem oszustwa, i uchronić ją przed podobnymi zagrożeniami w przyszłości?

KROK 4: ZBIERANIE WNIOSKÓW

Zakończ symulacje. Zapytaj: „Jak się czuliście podczas scenek? Która była najtrudniejsza? Czy doświadczyliście podobnej sytuacji w prawdziwym życiu? Jak się skończyła?”.

07

Lizards and Lies

CZAS GRY

180 minut

Wskazówka: sugerujemy rozłożenie tej gry na kilka sesji

ŁATWOŚĆ UŻYCIA

3/3

O GRZE

Zagraj w tę grę ze swoimi użytkownikami, jeśli chcesz, aby zgłębili świat teorii spiskowych podczas karcianej gry planszowej typu „card battler”. Użytkownicy wcielą się w role powstrzymujących i szerzących dezinformację, używając kart do symulowania internetowego konfliktu między fact-checkingiem a rozprzestrzenianiem się kłamstw.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

- **Zrozumienie przepływu dezinformacji w sieci** – wgląd w to, jak szybko dezinformacja rozprzestrzenia się w porównaniu z informacjami rzetelnymi, często wspierana przez algorytmy, efekt potwierdzenia i mechanizm komory echa
- **Rozpoznawanie teorii spiskowych** – wykrywanie teorii spiskowych, obecnych zwłaszcza w czasach kryzysu i niepewności, oraz łączenie ich z takimi zagadnieniami jak tożsamość społeczna oraz potrzeba przynależności i kontroli
- **Rozwój cyberbezpieczeństwa** – nauka wykrywania szkodliwych ataków internetowych, takich jak nieuprawniony dostęp, kradzież lub zniszczenie danych, oraz obrony przed nimi

REZULTATY

Zrozumienie, jak dezinformacja przepływa w sieci, czyni użytkowników bardziej odpornymi, potrafiącymi wykryć ją przed udostępnieniem.

Rozpoznawanie teorii spiskowych zwiększa świadomość komór echa i efektu potwierdzenia oraz pomaga rozmawiać z wyznawcami teorii spiskowych z większą empatią.

Większe cyberbezpieczeństwo pomaga wykrywać potencjalne zagrożenia w sieci i chronić cyfrową tożsamość.



METODA OMÓWIENIA: MYŚLENIE PROJEKTOWE

Pełny scenariusz omówienia krok po kroku znajdziesz na następnej stronie →

DYSKUSJA

*Lizards and Lies – myślenie projektowe***PRZYGOTUJ PRZESTRZEŃ I MATERIAŁY**

Przygotuj stanowiska pracy (stolik i 4 krzesła). Wydrukuj i wytnij elementy gry planszowej Lizards and Lies. Na każdym stole rozłóż plansze, karty pomocy gracza i wszystkie cztery talie kart.

Wskazówka: obejrzyj samouczek z zasadami na YouTube – ułatwi to facylitację.

Przynieś z biblioteki kilka klasycznych gier planszowych (Monopoly, Uno, Memory, Węże i drabiny) jako inspirację do procesu myślenia projektowego. Przygotuj arkusze papieru, markery i karteczki samoprzylepne do aktywności Design Thinking, a także sztywniejsze arkusze tektury lub pudełka oraz nożyczki.

KROK 1: WPROWADZENIE

Powitaj użytkowników i przedstaw plan dnia: zagrają – w parach lub grupach 4-osobowych – w karcianą grę planszową symulującą szerzenie i powstrzymywanie dezinformacji.

Poświęć chwilę na omówienie zasad gry.

Wskazówka: użyj pytań sprawdzających zrozumienie instrukcji, np.: „Ile rund trwa gra?”, „Co można zrobić w swojej kolejce?”.

KROK 2: ROZGRYWKA

Niech gra się rozpocznie. Bądź w gotowości do pomocy i wyjaśniania zasad.

Zapytaj: „Jaki był Wasz ulubiony moment gry?”, „Co, Waszym zdaniem, gra chciała Wam pokazać?”, „Czego nauczyliście się dzięki grze?”.

KROK 3: MYŚLENIE PROJEKTOWE**3.1 Ustalenie zasad**

- Gdy użytkownicy skończą rozgrywkę, poproś o odłożenie gry planszowej i przedstaw kolejną aktywność.
- Celem aktywności jest kreatywne rozwiązywanie problemów i/lub odpowiadanie na pytania.
- Użytkownicy zaprojektują produkt (w tym przypadku grę planszową), który odpowie na potrzeby jego odbiorców. Sugerujemy, aby zajęli się dowolnym tematem związanym z edukacją medialną i informacyjną.
- Poproś o utworzenie grup do 4 osób i zaproś je z powrotem do stanowisk pracy.

DYSKUSJA

Lizards and Lies – myślenie projektowe

3.2 AKTYWNOŚĆ – 4 KROKI

Badanie

Użytkownicy wybierają grupę docelową i temat, którego będzie dotyczyć ich gra planszowa (np. cyberbezpieczeństwo, zapobieganie rozpowszechnianiu się dezinformacji itp.).

Wskazówka: im bardziej konkretne grupy docelowe i tematy, tym łatwiej będzie zmierzyć się z zadaniem (np. pomoc seniorom 65+ w zrozumieniu i ochronie ich cyfrowej tożsamości).

Zaproś uczestników do zrobienia researchu na temat wybranych grup docelowych i tematów.

Ideacja

Użytkownicy wybierają klasyczną grę planszową i szukają pomysłów, jak wykorzystać ją do przedstawienia swojego tematu grupie docelowej. Zachęć do zapisywania pomysłów markerami na karteczkach i papierze. Na koniec tego etapu użytkownicy prezentują pomysły i otrzymują informację zwrotną.

Prototypowanie

Użytkownicy łączą swoje pomysły i tworzą prototyp gry planszowej.

Wskazówka: przypomnij, że to jeszcze nie produkt końcowy – prototyp to pierwszy test ich gry.

Do stworzenia kart, plansz i pionków użyjcie tektury, nożyczek, papieru i markerów.

Testowanie

Użytkownicy testują prototyp swojej gry planszowej, grając w nią. Zachęć do zapisywania uwag, które pomogą rozwinąć prototyp.

Wskazówka: jeśli macie czas, niech każda grupa przetestuje każdy prototyp – zbierzecie więcej informacji zwrotnych.

Poproś grupy o zrelacjonowanie procesu pracy, a następnie o zapisanie kolejnych kroków, jeśli chcą kontynuować pracę nad grą.

KROK 4: ZBIERANIE WNIOSEK

Zapytaj: „Która część procesu projektowania była najprzyjemniejsza?”, „W jaki sposób Wasza gra przedstawia temat lub problem?”, „Jak gra pobudza krytyczne myślenie gracza?”.

04 Dodatkowe zasoby

Tu znajdziesz dokumenty, narzędzia, platformy edukacyjne i inne zasoby opracowane lub sfinansowane przez Unię Europejską. Materiały te zostały stworzone zarówno dla formalnych, jak i pozaformalnych środowisk edukacyjnych, w tym szkół, bibliotek publicznych i placówek młodzieżowych.

1. OFICJALNE REPOZYTORIA UE I RAMY POLITYK

Europejskie ramy kompetencji cyfrowych dla nauczycieli: DigCompEdu

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

Opracowane przez Wspólne Centrum Badawcze Komisji Europejskiej ramy DigCompEdu opisują 22 kompetencje w sześciu obszarach, dla edukatorów wszystkich poziomów. Zamiast koncentrować się na konkretnych narzędziach, ramy pokazują, jak edukatorzy mogą wykorzystywać technologie cyfrowe w sposób uzasadniony pedagogicznie – w tym jak pomagać uczącym się rozwijać kompetencję informacyjną i radzić sobie z dezinformacją. Narzędzie do samooceny (SELFIEforTEACHERS) jest dostępne we wszystkich 24 językach UE.

Wytyczne dla nauczycieli dotyczące rozwijania kompetencji cyfrowych i przeciwdziałania dezinformacji

<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/actions/plan/guidelines-for-teachers-to-foster-digital-literacy-and-tackle-disinformation>

Wytyczne, zaprojektowane z myślą o nauczycielach z niewielkim doświadczeniem w edukacji cyfrowej lub tematyce dezinformacji, oferują praktyczne wskazówki, scenariusze lekcji o krytycznym myśleniu i generatywnej AI oraz porady dotyczące rozmów o treściach wprowadzających w błąd. Zaktualizowana wersja z 2026 r. dodaje sekcje o influencerach w mediach społecznościowych, prebunkingu oraz rekomendacje dla dyrektorów szkół. Ramy i słowniczek to przydatne punkty odniesienia również dla edukatorów w bibliotekach.

EU Learning Corner (Kącik edukacyjny UE)

https://learning-corner.learning.europa.eu/index_pl

EU Learning Corner to centralne edukacyjne centrum Komisji, oferujące gry, konkursy, zeszyty ćwiczeń i materiały dydaktyczne uporządkowane według grup wiekowych i tematów. Zawiera sekcję o zwalczaniu dezinformacji i promowaniu kompetencji cyfrowych. Wszystkie treści są dostępne we wszystkich 24 językach UE.

EC Library Research Guides

<https://ec-europa-eu.libguides.com/media-literacy>

Wyselekcjonowany zbiór kontekstów politycznych, definicji i literatury dotyczącej europejskiej edukacji medialnej, prowadzony przez bibliotekę Komisji Europejskiej. Przydatny jako punkt odniesienia i lista lektur dla edukatorów, którzy chcą osadzić swoje zajęcia w unijnych ramach polityk i badaniach naukowych.

2. NARZĘDZIA I MATERIAŁY Z PROJEKTÓW FINANSOWANYCH PRZEZ UE

Get Your Facts Straight! Toolkit

<https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/learning-space/resources/media-literacy-toolkit-educators-and-training-providers>

Publikacja Erasmus+ zawierająca 10-godzinny kurs edukacji medialnej poświęcony dezinformacji w mediach społecznościowych, skierowany do osób w wieku 14–16 lat, a także do rodziców i dziadków. Może być prowadzony w szkołach oraz w środowiskach pozaformalnych, w tym w bibliotekach i organizacjach pozarządowych, w ramach trzech ustrukturyzowanych modułów. Zawiera otwarte zasoby edukacyjne dostępne w ośmiu językach europejskich.

Media Literacy Case for Educators (MLCE)

<https://repository.ifla.org/items/3949f571-3f27-4e99-96cf-f41b92d57d05>

<https://tacticaltech.org/news/latest/media-literacy-resources-for-educators/>

Wspólna inicjatywa Tactical Tech i Międzynarodowej Federacji Stowarzyszeń Bibliotekarskich (IFLA), skoncentrowana na kreatywnych, prowadzonych przez biblioteki działaniach dla nastolatków. Repozytorium IFLA udostępnia otwarte materiały pedagogiczne opracowane dla pracowników bibliotek pracujących z młodzieżą.

RECLAIM Project Toolkit

<https://tepsa.eu/analysis/reclaim-toolkit-for-media-literacy/>

Finansowany z programu Horyzont Europa przewodnik oferujący ustrukturyzowane sesje z gotowymi do wykorzystania prezentacjami dla bibliotekarzy i liderów społeczności. Podejście oparte na edukacji obywatelskiej stanowi wartościowe uzupełnienie metod opartych na grach.

TeaMLit Network Hub

<https://media-and-learning.eu/project/teamlit/>

Wspierany przez UE projekt prowadzony przez Media & Learning Association, który gromadzi zweryfikowane zasoby i pilotażowo testuje metodyki szkoleniowe dla trenerów edukacji informacyjnej i medialnej. Może być przydatny dla trenerów bibliotecznych szukających możliwości wymiany doświadczeń i zweryfikowanych zasobów edukacyjnych.

3. OTWARTE, WIELOKRAJOWE KOMPILACJE ZASOBÓW**Europeana dla edukatorów**

<https://www.europeana.eu/pl/educators>

Europeana Classroom oferuje scenariusze uczenia się, plany lekcji i materiały międzyprzedmiotowe na wszystkich poziomach edukacji, w tym w środowiskach pozaformalnych, z edukacją medialną jako jednym z głównych tematów. Platforma czerpie z milionów zdigitalizowanych obiektów dziedzictwa kulturowego z całej Europy, umożliwiając osadzone kulturowo działania z zakresu edukacji medialnej, łączące lokalne dziedzictwo z umiejętnościami krytycznego myślenia.

EPALE Resource Centre

<https://epale.ec.europa.eu/pl>

EPALE to wielojęzyczna, otwarta platforma finansowana przez Komisję Europejską w ramach Erasmus+, obejmująca uczenie się dorosłych w środowiskach formalnych, pozaformalnych i nieformalnych. Jej centrum zasobów zawiera dobre praktyki, rezultaty projektów oraz narzędzie wyszukiwania partnerów, łączące organizacje z całej UE. To dobre miejsce, by poznawać praktyki innych, dzielić się doświadczeniami z pilotaży ESC-MISINFO i znajdować partnerów do przyszłych projektów.



05 Słowniczek

W tej publikacji używamy następujących pojęć:

RZECZYWISTOŚĆ ROZSZERZONA (AR)

Technologia nakładająca treści cyfrowe (obrazy, tekst, dźwięki) na świat rzeczywisty, zwykle za pośrednictwem kamery smartfona lub tabletu. Wykorzystywana w grach takich jak Escape Fake do tworzenia immersyjnych, interaktywnych doświadczeń.

DYSKUSJA (MODEROWANA) / OMÓWIENIE

Ustrukturyzowana rozmowa, która odbywa się po zakończeniu gry lub zadania i jest prowadzona przez osobę moderującą. Dyskusja pomaga osobom uczestniczącym przeanalizować doświadczenia z udziału w grze i utrwalić zdobytą wiedzę.

DEZINFORMACJA

Fałszywe informacje tworzone i rozpowszechniane celowo, z zamiarem wprowadzenia w błąd lub wyrządzenia szkody. Od misinformacji odróżnia ją element intencji.

GRY UCIECZKOWE / ESCAPE ROOM

Rodzaj gry, w którym gracze muszą rozwiązać serię zagadek lub zadań w określonym czasie, aby „uciec” z danego scenariusza. Escape gry mogą być fizyczne (prowadzone w pomieszczeniu) lub cyfrowe (rozgrywane online).

BAŃKA FILTRUJĄCA / KOMORA ECHA

Dwa powiązane, lecz odrębne zjawiska ograniczające kontakt z różnorodnymi informacjami w sieci. Bańka filtrująca powstaje, gdy algorytmy platform dobierają treści na podstawie wcześniejszych zachowań użytkownika, stopniowo zawężając zakres punktów widzenia, z którymi się styka. Komora echa opisuje środowisko – kształtowane zarówno przez algorytmy, jak i osobiste wybory – w którym ludzie obcuja głównie z treściami i społecznościami wzmacniającymi ich dotychczasowe przekonania. Oba zjawiska mogą zwiększać podatność na dezinformację, ograniczając kontakt z alternatywnymi perspektywami i krytycznymi kontrgłosami.

MODEL FLICC

Taksonomia pięciu kluczowych technik stosowanych w negowaniu nauki i dezinformacji: fałszywi eksperci (Fake Experts), błędy logiczne (Logical Fallacies), niemożliwe oczekiwania (Impossible Expectations), wybiórczość (Cherry Picking) i teorie spiskowe (Conspiracy Theories). Opracowana przez Johna Cooka.

GRYWALIZACJA

Wykorzystywanie elementów projektowania gier (punkty, wyzwania, zasady, narracja) w kontekstach niezwiązanych z grami – w tym w edukacji – w celu zwiększenia zaangażowania i motywacji.

TEORIA INOKULACJI

Koncepcja, według której ludzkie przekonania można uodpornić na perswazję i manipulację poprzez wcześniejszy kontakt z osłabioną wersją fałszywej informacji wraz z kontrargumentami – podobnie jak działa szczepionka.

MAGICZNY KRĄG

Pojęcie z badań nad grami, oznaczające psychologiczną „przestrzeń” tworzoną przez grę, w której obowiązują szczególne zasady, zachowania i znaczenia. Ważne przy projektowaniu doświadczeń edukacyjnych, w których uczestnicy czują się bezpiecznie, eksperymentując.

MALINFORMACJA

Informacja oparta na faktach lub częściowo prawdziwa, wykorzystywana po to, by zaszkodzić osobie, organizacji lub państwu (np. wycieki, nękanie, mowa nienawiści).

KOMPETENCJE INFORMACYJNE I MEDIALNE

Zestaw kompetencji, które pozwalają skutecznie docierać do informacji, analizować je, oceniać, wykorzystywać i tworzyć – we wszystkich mediach i formatach. Definiowana przez UNESCO jako połączenie edukacji medialnej i informacyjnej.

MISINFORMACJA

Fałszywe lub niedokładne informacje tworzone i rozpowszechniane bez intencji wyrządzenia szkody. Mogą je rozpowszechniać osoby, które szczerze wierzą w ich prawdziwość.

EDUKACJA POZAFORMALNA

Zorganizowane działania edukacyjne odbywające się poza formalnym systemem szkolnym lub uniwersyteckim. Uczenie się pozaformalne jest zwykle dobrowolne, elastyczne i skoncentrowane na osobie uczącej się.

PREBUNKING

Proaktywne podejście do przeciwdziałania dezinformacji, którego celem jest budowanie odporności, zanim ludzie zetkną się z fałszywymi lub wprowadzającymi w błąd treściami. Zamiast korygować dezinformację po fakcie (debunking), prebunking z wyprzedzeniem pokazuje ludziom techniki i strategie manipulowania informacją – osłabiając ich perswazyjną skuteczność. Prebunking jest ściśle powiązany z teorią inokulacji, która stanowi jego psychologiczny fundament.

Bens, I. (2017). *Facilitating with ease! Core skills for facilitators, team leaders and members, managers, consultants, and trainers* (4th ed.). John Wiley & Sons.

European Parliament, Directorate-General for Union Internal Policies. (2016). *The new role of public libraries in local communities: research for CULT Committee*. European Parliament.

European Commission. (2022). *Commission publishes guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education*.

Lessenski, M. (2026). *Media Literacy Index 2026: Resilience to disinformation in the era of generative AI*. Open Society Institute – Sofia.

NAPLE Forum. (2024). *Libraries for sustainable future*.

Pavey, S. (2021). *Playing Games in the School Library: Developing Game-Based Lessons and Using Gamification Concepts*. Facet.

R. M.S., Girish. (2025). *Gamification in Libraries: Strategies for User Engagement and Skill Development*.

UNESCO Institute for Statistics. (2012). *International Standard Classification of Education: ISCED 2011*.

UNESCO. (2024). *Journey through the MILTiverse*.

SEA-EU Alliance. (2022). *White paper: Recognition of formal, non-formal and informal learning*.

Youth Education Committee [YEU]. (2021). *Gamification in non-formal education and youth work*. European Commission.



dziękujemy za lekturę

Ten przewodnik to „żywy” zasób wiedzy. Zachęcamy Cię do adaptowania go, przetwarzania i udostępniania jego treści w kontekście działań Twojej biblioteki. Razem możemy pomóc młodym ludziom uciec przed dezinformacją!

PARTNERZY PROJEKTU



ZASTRZEŻENIE I PRAWA AUTORSKIE

Niniejsza publikacja powstała w ramach projektu Erasmus+ ESC-MISINFO (Escape Misinformation in the Library), współfinansowanego z programu Erasmus+ Unii Europejskiej, Akcja kluczowa 2 (KA220-YOU, Partnerstwa współpracy w obszarze młodzieży). Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora/autorów i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej lub instytucji przyznającej dofinansowanie. Ani Unia Europejska, ani instytucja przyznająca dofinansowanie nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

LICENCJA CREATIVE COMMONS

Publikacja jest udostępniana na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych 4.0 Międzynarodowe (CC BY-NC-ND 4.0). Treść licencji: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>. Możesz wykorzystywać i udostępniać tę publikację lub jej fragmenty, pod warunkiem wskazania oryginalnego źródła.