



follow me

**VZDELÁVANIE KU KRITICKÉMU MYSLENIU
A MEDIÁLNEJ GRAMOTNOSTI POMOCOU HIER**

**Metodická príručka pre využitie kartovej hry *follow me*
vo vzdelávaní a práci s mládežou**

OBSAH

Úvod	3
1. Vzdelávanie založené na hre	4
Čo je to hra?	4
Čo je to vzdelávanie založené na hre?	4
Vzdelávanie založené na hre verzus gamifikácia	5
Úloha pedagóga	5
Prečo využívať hry vo vzdelávaní?	5
Hry ako vzdelávací nástroj 21. storočia	6
Hry a kritické myslenie	7
2. Hra <i>follow me</i>	8
Prečo sme vytvorili <i>follow me</i> ?	8
Ako hrať?	8
Ako hra funguje?	8
3. Ako pracovať s <i>follow me</i> vo vzdelávacom procese?	14
Praktické plány vyučovacej hodiny a nápady	14
4. Teoretické zhrnutie	17
Môžem tejto informácii dôverovať?	17

ÚVOD

Zámerom tejto príručky je poskytnúť metodiku a inšpiráciu pre využitie hry **follow me** ako vzdelávacej pomôcky pri budovaní kritického myslenia a mediálnej gramotnosti. Naším cieľom je pomôcť pedagógom a pracovníkom s mládežou efektívne uchopiť tieto témy zážitkovou a pre mladých zaujímavou formou, t. j. prostredníctvom hry. Hra **follow me** poukazuje na dôležitosť overovania faktov a potreby zamyslenia sa pred tým ako zdieľame informácie na internete. Buduje u študentov odolnosť voči dezinformáciám a pomáha im zorientovať sa v dnešnom komplexnom svete online médií.

Prvá časť tohto dokumentu je venovaná téme vzdelávania založeného na hre. Venujeme sa výhodám, ktoré z tohto prístupu plynú pre študentov aj pedagógov. Zároveň sa zaoberáme otázkou, prečo túto metódu pokladáme za vhodnú pre rozvoj rôznych zručností, ako je napríklad kritické myslenie.

V **druhej časti** detailnejšie rozoberáme hru **follow me**. Prechádzame cez kľúčové mechaniky a vysvetľujeme, ako rozvíjajú kritické myslenie a aspekty mediálnej gramotnosti. Zároveň spájame herné prvky so skutočným (mediálnym) svetom.

V **tretej časti** uvádzame konkrétne aktivity a učebné plány s nápadmi, ako je hru možné využiť vo formálnom aj neformálnom vzdelávacom prostredí.

V **poslednej časti** poskytujeme teoretické zhrnutie so všetkými potrebnými informáciami, ktoré by ste ako pedagóg alebo pracovník v mládežou mali vedieť predtým, ako začnete pracovať s **follow me** a témou kritického myslenia a mediálnej gramotnosti vo vzdelávacom procese.

1. VZDELÁVANIE ZALOŽENÉ NA HRE

ČO JE TO HRA?

Všetky hry majú spoločné štyri definujúce charakteristiky – *cieľ, pravidlá, systém spätnej väzby a dobrovoľnú účasť*¹:

- *Cieľ* môžeme definovať ako problém, ktorý sa hráč snaží vyriešiť a dosiahnuť tým želaný výsledok.
- *Pravidlá* sú limitácie, ktoré hráča usmerňujú pri dosahovaní cieľa.
- *Systém spätnej väzby* hráča neustále informuje, ako sa mu darí a ako blízko je k dosiahnutiu cieľa.
- *Dobrovoľná účasť* znamená, že každý hráč dobrovoľne akceptuje cieľ, pravidlá a spätnú väzbu.

ČO JE TO VZDELÁVANIE ZALOŽENÉ NA HRE?

Vzdelávanie založené na hre (z angl. game-based learning) je prístup k učeniu umožňujúci študentom „skúmať relevantné aspekty hier vo vzdelávacom kontexte, ktorý je daný učiteľom.“² Inými slovami, je to proces hrania sa s definovanými študijnými cieľmi a výsledkami. Podľa platformy EdTechReview je tento prístup k vzdelávaniu navrhnutý tak, aby „udržiaval v rovnováhe tému, hranie a schopnosť hráča zapamätať si a aplikovať danú tému v skutočnom svete“³. V hrách môžeme činiť rozhodnutia a cvičiť si reakcie a postupy, ktoré neskôr môžeme aplikovať na situácie v skutočnom svete.

Študenti pri vzdelávaní založenom na hre naplňajú ciele *prostredníctvom* hry, nie pred ňou. Základnou ideou tohto prístupu je učenie pomocou opakovania, zlyhávania a naplňania cieľov – princípov, na ktorých sú hry stavané. Táto metóda sa dá použiť pri akomkoľvek type hry – digitálnej, v reálnom živote alebo stolovej.

Aby bolo vzdelávanie založené na hre efektívne:

- Musí byť stanovený cieľ, ktorý sa snažíme dosiahnuť,
- Hráč-študent musí robiť rozhodnutia a pocítiť následky svojich činov,
- Musí prebiehať v bezpečnom prostredí, v ktorom je možné robiť chyby a aktívne sa učiť experimentovaním.

¹ McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin Press.

² EdTechReview, What is GBL (Game-Based Learning)? <https://edtechreview.in/dictionary/298-what-is-game-based-learning>

³ EdTechReview, What is GBL (Game-Based Learning)? <https://edtechreview.in/dictionary/298-what-is-game-based-learning>

VZDELÁVANIE ZALOŽENÉ NA HRE VERZUS GAMIFIKÁCIA

Vzdelávanie založené na hre sa často mýli s ďalšou populárnou metódou, ktorá sa uplatňuje pri vyučovaní – gamifikáciou. Hoci sú tieto postupy podobné, existuje medzi nimi značný rozdiel. Pri vzdelávaní založenom na hre je „proces učenia sa výsledkom hrania hry“⁴. Pri gamifikácii, naopak, aplikujeme herné elementy na tradičné (neherné) aktivity, aby sme zvýšili angažovanosť a motiváciu. Odznaky, body, výsledkové tabuľky, atď., ktorými aktivitu odmeňujeme alebo dokumentujeme, môžu fungovať ako vonkajšia motivácia. Gamifikácia sa vyznačuje znakmi, ktoré typicky spadajú do vzdelávania založeného na hre, no naopak to už neplatí.

ÚLOHA PEDAGÓGA

Aká je úloha pedagóga v prostredí vzdelávania založeného na hre? Hanghøj (2013) tvrdí, že učitelia pri uľahčovaní učenia sa prostredníctvom hier prechádzajú medzi týmito štyrmi rolami. Sú to roly *inštruktora, tvorca hry, sprievodcu a vyhodnocovateľa*⁵.

- 1 *Inštruktor* plánuje a vysvetľuje všeobecné ciele hry vzhľadom na konkrétne učebné ciele.
- 2 *Tvorca hry* vysvetľuje pravidlá, úlohy, roly, ciele a dynamiku hry z pohľadu hráčov. Pedagóg musí chápať, ako sa daná hra hrá a ako reagovať na interakcie študentov s hrou.
- 3 *Sprievodca* počas hry vedie študentov k dosiahnutiu konkrétnych učebných cieľov a odpovedá na otázky, ktoré študenti pri hraní majú.
- 4 *Vyhodnocovateľ* opätovne odohrá relevantné časti hry a poskytuje kompetentnú odozvu na reakcie študentov. Vyhodnocovateľ hru znova prejde a položí hodnotiace/reflexívne otázky.

Hanghøj však zároveň pripomína, že tieto roly by nemali byť brané ako „ideálne typy“ alebo „normatívne ciele“ pri učení pomocou hier. Sú to skôr heuristické kategórie pozorované empirickou analýzou postupov učiteľov pri vzdelávaní založenom na hre.⁶

PREČO VYUŽÍVAŤ HRY VO VZDELÁVANÍ?

Hry sú vo vzdelávaní využívané už po stáročia. Šach slúžil na učenie strategického myslenia už v stredoveku a hra Kriegsspiel⁷ bola v 19. storočí vytvorená za účelom naučiť dôstojníkov Pruskej armády taktike boja. V súčasnosti je trendom na mnohých školách, najmä v zahraničí, pracovať na vyučovaní s hrami ako Minecraft, Dreams, Portal či Civilizácia.

⁴ Europass Teacher Academy, Game-Based Learning: What Is It? GBL vs Gamification: Types and Benefits. <https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/>

⁵ Hanghøj, T. (2013). Game-based teaching: Practices, roles, and pedagogies. In *New Pedagogical Approaches in Game-enhanced Learning: Curriculum integration* (pp. 81-101). IGI Global.

⁶ Hanghøj, T. (2013). Game-based teaching: Practices, roles, and pedagogies. In *New Pedagogical Approaches in Game-enhanced Learning: Curriculum integration* (pp. 81-101). IGI Global.

⁷ Kriegsspiel. <https://en.wikipedia.org/wiki/Kriegsspiel>

Práve tieto a mnohé ďalšie je možné v pedagogickej praxi využiť ako podporný nástroj, pomôcku na doplnenie tradičných metód výučby. Ak je hra do výučby implementovaná správne, môže priniesť viacero benefitov pre študentov aj pedagógov/pracovníkov s mládežou.

Benefity vzdelávania založeného na hre pre študentov:

- Motivácia
 - Hry rozvíjajú záujem o tému vyučovacej hodiny a pozitívne ovplyvňujú vzťah študenta k predmetu ⁸.
- Spoznanie študenta/účastníka workshopu
 - Hry umožňujú simulovať rôzne situácie a vidieť charakterové vlastnosti človeka, ktoré za bežných okolností viditeľné nie sú. Umožňujú posúdiť správanie študenta pod stresom ⁹.
- Uľahčenie práce pedagóga/lektora
 - Hry umožňujú preniesť objem pedagogickej činnosti z pedagóga a jeho učenia na študentov a ich samostatnú aktivitu. Pedagóg v tomto prípade prechádza do role facilitátora alebo mentora.

HRY AKO VZDELÁVACÍ NÁSTROJ 21. STOROČIA

Okrem obrovskej popularity hier (nielen) medzi mladými je vzdelávanie založené na hre ako učebný postup v súlade so zmenami v modernej spoločnosti a vývojom pracovnému trhu, pretože reaguje na zvýšený dopyt po digitálnych zručnostiach a kritickom myslení. Veľké množstvo pracovných pozícií, ktoré budú dnešní študenti zastávať, ešte ani nebolo vynájdených. Môžeme však s určitosťou povedať, že život a práca v 21. storočí budú do veľkej miery spojené s využívaním technológií, potrebou riešiť komplexné problémy, odolnosťou voči zmenám, toleranciou voči stresu a schopnosťou efektívne reagovať na rýchly vývoj v našej spoločnosti. Pri vzdelávaní bude kladený dôraz nielen na jeho obsah, ale aj na jeho formu.

Hry sú ideálny nástroj, ktorý nám môže s budovaním zručností a kompetencií potrebných pre 21. storočie pomôcť. Prekonávanie prekážok, riešenie úloh či vyhodnocovanie informácií sú bežné súčasti väčšiny hier. Učia nás myslieť v kontexte, myslieť analyticky a kriticky, riešiť problémy. Kritické myslenie je kľúčové pre budovanie mediálnej gramotnosti, pretože študentom pomáha získať schopnosť chápať nielen povrchové, ale aj podprahové mediálne správy. Hry sú zároveň vysoko zážitkovým médiom. Ich schopnosť dostať človeka do hlbokého „ponorenia sa“ do deja je pre účel vzdelávania nesmierne užitočná. Zabezpečiť takúto úroveň ponorenia sa do činnosti nie je v prostredí školy vôbec jednoduché.

⁸ Gulińska, H., 2008. Gry edukacyjnie w nauczaniu chemii [in:] Homo communicativus red. Surdyk, A., Szeja, J.Z., 2(4)/2008. Poznań: UAM.

⁹ Kaszkowiak, N. 2017. Games as teaching method <http://cometaresearch.org/educationvet/didactic-games-as-teaching-method/>

HRY A KRITICKÉ MYSLENIE

Kritické myslenie je komplexný koncept a jeho skúmanie datuje do minulosti vzdialenej až 2 500 rokov. Počas druhej polovice dvadsiateho storočia bol tento termín definovaný rôznymi spôsobmi. Jeden z nich definuje kritické myslenie ako „*intelektuálne disciplinovaný proces aktívnej a zručnej konceptualizácie, aplikovania, analyzovania, syntetizovania a/alebo vyhodnocovania informácií získaných či vyvedených z pozorovania, zážitkov, reflexie, dedukcie alebo komunikácie, ktorý usmerňuje presvedčenie a konanie*¹⁰ “. V krátkosti a zjednodušene, myslieť kriticky znamená spracovať prijaté informácie a náležite im prispôbiť naše správanie. Vďaka tejto definícii vidíme, prečo hry a kritické myslenie idú ruka v ruku. Pretože proces, ktorý je vo vyššie uvedenej definícii opísaný ako kritické myslenie, je presne to, čo bežný hráč robí neustále. Keď vezmeme do úvahy definujúce charakteristiky hier (viď vyššie), zistíme, že hry sú prirodzene vhodné na vyučovanie kritického myslenia. Máme daný problém (*cieľ*), ktorý sa hráč snaží vyriešiť, a robí to spracovávaním informácie (získanej cez *pravidlá a spätnú väzbu*), na základe ktorej koná a rozhoduje sa. Bez tohto nepretržitého získavania a vyhodnocovania informácií, na základe ktorých upravuje svoje správanie, by hráč nedokázal naplniť cieľ hry.

Ďalší dôvod, prečo sú hry vhodné pri rozvíjaní kritického myslenia (alebo takmer akejkoľvek zručnosti), takisto súvisí s ich povahou. Hry eliminujú strach zo zlyhania¹¹, pretože v hrách je v poriadku prehrávať. Vždy to môžete skúsiť znova. Negatívny stres je teda nahradený pozitívnym stresom a človek sa môže viac sústrediť na učenie sa ako na podávanie výkonu¹². Vďaka nepretržitej spätnej väzbe môžete vidieť, ako sa postupne zlepšujete. Šanca uspieť je neustále prítomná. Vidina úspechu vás motivuje pokračovať a vyvíjať väčšie úsilie až do samotného konca, keď dospejete k želanému cieľu.

INÉ HRY ZAMERANÉ NA VÝUČBU KRITICKÉHO MYSLENIA A MEDIÁLNEJ GRAMOTNOSTI

Nasledujú príklady hier iných vývojárov venované budovaniu kritického myslenia a mediálnej gramotnosti.

- [Get Bad News](#)
 - Zhostite sa roly širiteľa falošných správ. Prestaňte sa pretvarovať, že máte morálne zásady, a začnite budovať svoju osobnosť bezcharakterného mediálneho magnáta.
- [Go Viral](#)
 - Päťminútová hra, ktorá podľa tvorcov „*pomáha chrániť pred dezinformáciami o ochorení COVID-19*“. Oboznámite sa s niektorými z najbežnejších stratégií používaných pri šírení falošných a zavádzajúcich informácií o vírus
- [Harmony Square](#)
 - Hráč nastúpi na „pracovnú pozíciu“ vrchného dezinformátora, ktorého úlohou je rušiť pokojný život na námestí vyvolávaním rozporov a stavaním jeho obyvateľov proti sebe.

¹⁰ The Foundation for Critical Thinking <https://www.criticalthinking.org/pages/defining-critical-thinking/766>

¹¹ McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin Press.

¹² McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin Press.

2. HRA *follow me*

Follow me je kartová hra vyvinutá na pomoc pedagógom a pracovníkom s mládežou pri práci s témou kritického myslenia a mediálnej gramotnosti. Hráči sa po rozdání kariet menia na používateľov sociálnej siete *Duckface*. Zdieľajú Novinky alebo vytvárajú svoj vlastný Originálny obsah s cieľom získať Followerov. Musia si však dávať pozor na to, čo zdieľajú, pretože zdieľanie informácií, ktoré nie sú pravdivé, môže znížiť ich Dôveryhodnosť a následne aj počet ich Followerov. Hra je simulátor sociálnej siete. Učí dôležitosť myslenia pred zdieľaním a dôležitosť overovania faktov. Pri použití vo vzdelávacom prostredí spolu s touto metodologickou príručnou pomáha človeku pochopiť, ako fungujú sociálne médiá a ako môže v online priestore rozpoznať dezinformácie.

PREČO SME VYTVORILI *follow me*?

Dezinformácie majú čoraz väčší dopad na našu spoločnosť a čoraz viac a viac ľudí verí konšpiračným teóriám. Na trhu chýbajú kvalitné vzdelávacie pomôcky zamerané na témy kritického myslenia a mediálnej gramotnosti. S hrou *follow me* sme mali v úmysle túto diery čiastočne zaplniť vytvorením vzdelávacieho a pútavého nástroja, ktorý pedagógom s týmito témami pomôže.

AKO HRAŤ?

Pravidlá si môžete stiahnuť na [tomto odkaze](#). Môžete si pozrieť aj [tento video tutoriál](#), ktorý vám vysvetlí, ako sa hrá.

AKO HRA FUNGUJE?

V tejto časti si prejdeme cez kľúčové herné mechaniky a vysvetlíme, ako rozvíjajú kritické myslenie a zručnosti z oblasti mediálnej gramotnosti. Zároveň spojíme tieto herné prvky s reálnym (mediálnym) svetom.

KONTEXT HRY

Hra sa snaží napodobniť fungovanie moderných (sociálnych) sietí. V časti *Úvod* (viď strana 1 pravidiel) okamžite nastoľujeme dva veľké problémy dnešných sociálnych sietí.

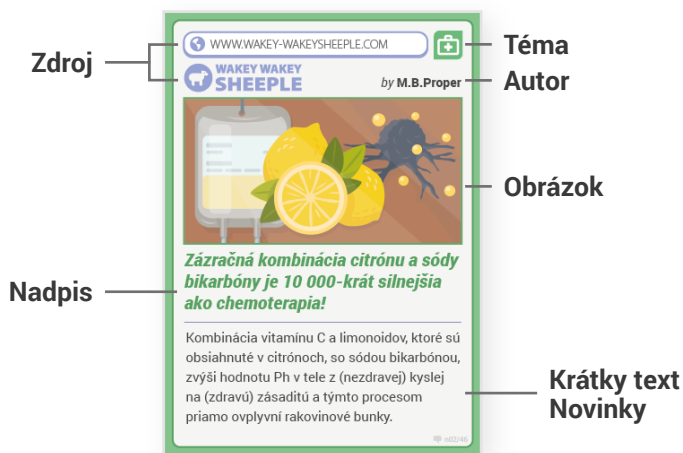
- 1 Konšpiračné teórie a falošné informácie začali (nanešťastie) dominovať na sociálnych sieťach do takej miery, až sú schopné vplývať na realitu a dokonca ubližovať. Príbeh o používateľovi menom WEnom a malých králikoch v suteréne je inšpirovaný skutočnými udalosťami.

2 Podnikateľský model (väčšiny) sociálnych sietí je postavený na poskytovaní reklamného priestoru. Keďže sociálne siete zarábajú na reklame, snažia sa, aby sme na nich strávili čo najviac času a vášnivé debaty (nezhody a hádky medzi používateľmi) sa starajú presne o to. Keďže príspevky, ktoré tieto vášnivé debaty vyvolávajú, generujú veľa aktivity (komentáre, zdieľania), algoritmy sociálnych sietí ich uprednostňujú. Polarizujúcim témam, hoaxom, ktoré vyvolávajú strach a hnev (a motivujú používateľov písať a čítať dlhé komentáre = množstvo času + aktivita), a konšpiračným teóriám sa následkom toho dostáva disproporčne viac priestoru ako obyčajným („nudným“) príspevkom.

Hráči sa môžu rozhodnúť, akú stratégiu v hre uplatnia – či budú zodpovedný používateľ, ktorý si dáva pozor, aký typ obsahu vytvára a zdieľa, ALEBO používateľ, ktorý uprednostňuje profit (v hre ho v prenesenom význame reprezentujú Followeri). Hra bola nadizajnovaná tak, aby mal prvý typ hráča (ktorý zdieľa iba Fakty) oveľa väčšiu šancu vyhrať.

OBSAH HRY

Follow me obsahuje štyri rôzne typy kariet – *Novinky, Followeri, Akčné karty a Udalosti*. Každá karta má v hre odlišnú rolu.



Karty Noviniek

Hlavná zložka hry, ktorú hráči používajú na získanie Followerov. Novinky môžu byť buď *Fakt* alebo *Hoax*.

Každá Novinka sa venuje jednej alebo dvom z nasledujúcich tém:



Zdravie



Spoločnosť



Veda



Geopolitika

Karty Novinky sme nadizajnovali podľa nasledujúcej logiky (študentom by mala byť prezradená až po odohraní hry):

- Pri Faktoch musia byť splnené všetky nasledujúce podmienky:
 - Webstránka pôsobí legitímne
 - Vždy je uvedené meno autora
 - Jazyk správy je zväčša umiernený a skôr informatívny

- Pri Hoaxoch platí aspoň jedno z nasledujúcich:
 - Autor nie je uvedený alebo je použitá len prezývka, respektíve kombinácia náhodných písmen a číslíc
 - Webstránka nepôsobí legitímne
 - V texte sú chyby alebo používa expresívne vyjadrovanie (napr. výkričníky)

Ako to súvisí s médiami v skutočnom svete?

Podmienky, ktoré musia Fakty či Hoaxy spĺňať, vychádzajú z detailov, na ktoré by ste sa mali sústrediť, keď analyzujete informácie v (online) médiách v skutočnom svete. Viac sa dočítate v časti *Teoretické zhrnutie – Môžem tejto informácii dôverovať?*



Karty Followerov

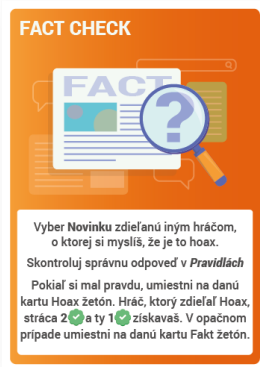
Followeri sú kľúčový „zdroj“, ktorý sa hráč snaží získať počas hry. Ak chcú hráči získať Followerov, musia zdieľať novinky alebo vytvárať Originálny obsah s témou, ktorá zaujíma konkrétneho Followera. Ak je *Dôveryhodnosť* hráča nižšia ako *Prah dôveryhodnosti* špecifického Followera, Follower nebude hráča nasledovať, aj keď je splnená podmienka témy.

Ako to súvisí s médiami v skutočnom svete?

Mechanika „*Dôveryhodnosť*“ bola navrhnutá s cieľom donútiť hráča zamyslieť sa, aký obsah vytvára a zdieľa v hre a v skutočnom svete. Zdieľanie informácií, ktoré nie sú pravdivé, môže hráčov stať ich *Dôveryhodnosť*, čo môže viesť k strate Followerov a neschopnosti pritiahnúť nových. Táto mechanika demonštruje, že hoci zdieľanie dezinformácií môže byť z krátkodobého hľadiska prospešné (v skutočnom svete sa na tom dá pekne zarobiť), z dlhodobého hľadiska to môže vám aj spoločnosti celkovo ublížiť.

Akčné karty

Tieto karty ovplyvňujú hru istým spôsobom, ktorý je napísaný na samotnej karte. Pozrime sa na niekoľko z nich.



Fact check

Najdôležitejšia akčná karta v hre. Hráči vďaka nej môžu zistiť, aký druh obsahu ostatní hráči zdieľajú. Ak niekto zdieľa Hoax, stráca 2 body Dôveryhodnosti, a hráč, ktorý overoval fakty, získava 1 bod Dôveryhodnosti. Ak hráč overuje fakty iného hráča, ale o Novinke sa ukáže, že je pravdivá, nič sa nestane. Nadizajnovali sme túto mechaniku tak, aby motivovala hráčov overovať obsah, ktorý zdieľajú ostatní, pretože to nikomu neublíži – rovnako ako v skutočnom živote.

Ako to súvisí s médiami v skutočnom svete?

Úkon (mechanika) overovania faktov pochádza priamo zo skutočného sveta. Každý z nás si môže (a mal by si) overovať informácie, na ktoré narazí na internete. Takisto existujú profesionálni fact checkeri (overovatelia faktov), ktorých prácou je analyzovať informácie na internete.

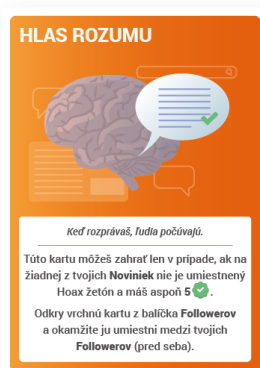


Strata priazne

Táto karta ďalej pracuje s mechanikou Dôveryhodnosť a zdôrazňuje, aké je dôležité starostlivo sledovať obsah, ktorý zdieľate na internete. Zameriava sa na hráča, ktorý (pravdepodobne) zdieľal podozrivé Novinky, následkom čoho stratil Dôveryhodnosť a teraz aj Followera, kľúčový „zdroj“ hry.

Ako to súvisí s médiami v skutočnom svete?

Väčšinu ľudí zaujíma pravda a preferuje správne informácie. Ak si títo ľudia uvedomia, že stránka nie je dôveryhodný zdroj, môžu sa ju rozhodnúť prestať sledovať alebo navštevovať. Môže to byť ťažké, ale kontinuálne úsilie, ako je napríklad overovanie faktov, môže stránku stáť jej „popularitu“, alebo – v tých najextrémnejších prípadoch – môže byť stránka či osoba na platforme zabanovaná a nebude tak môcť ďalej šíriť falošné správy.



Hlas rozumu

Táto karta je presným opakom predošlej. Snaží sa dať hráčom najavo, že zdieľanie správnych informácií a vybudovanie si povesti spoľahlivého zdroja Noviniek sa vypláca – minimálne z dlhodobého hľadiska.

Ako to súvisí s médiami v skutočnom svete?

Veľmi podobne ako pri prechádzajúcej karte. Ľudia vo všeobecnosti nemajú radi, keď im klamú. Preto radšej počúvajú niekoho, o kom veria, že ich nebude zavádzať. Nesmieme zabúdať, že aj ľudia, ktorí čítajú konšpiračné médiá a šíria hoaxy, to vo väčšine prípadov robia preto, že ich pokladajú za pravdivé.



Karty Originálneho obsahu

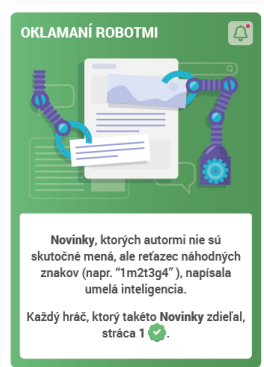
Špeciálny typ Akčnej karty. Hráč zahráním tejto karty vytvorí Originálny obsah o konkrétnej téme. Na rozdiel od bežných Noviniek to nikdy nie sú hoaxy. Je to preto, že si hráč predtým, ako Originálny obsah zverejnil, tému podrobne naštudoval.

Ako to súvisí s médiami v skutočnom svete?

Pri *follow me* nebolo naším cieľom presadzovať názor, že publikovať alebo zdieľať niečo na sociálnych sieťach je zlé a hráči by to nemali robiť. Človek by si mal skôr dávať pozor, aký obsah na internete publikuje. Táto karta bola nadizajnovaná s cieľom vysvetliť túto ideu hráčovi. Ak vás niečo naozaj zaujíma alebo máte názor, o ktorý by ste sa radi podelili s ostatnými, je úplne v poriadku zverejniť ho na sociálnych sieťach podľa vášho výberu.

Karty Udalostí

Aktívny hráč každé kolo odkryje jednu kartu Udalostí a okamžite vyhodnotí jej efekt. Tieto karty majú nielen vzdelávací obsah – na vybrané príklady sa pozrieme nižšie –, ale aj pridanú hodnotu. Táto herná mechanika podporuje komunikáciu a kolaboráciu medzi hráčmi, ktorí musia na vyhodnocovaní efektu tejto karty spolupracovať.



Oklamaní robotmi

Táto karta odhalí, že niektoré Novinky v hre nepísali skutoční ľudia, ale umelá inteligencia. Všetky karty v hre, ktoré napísala umelá inteligencia, sú Hoaxy. Nevšimnúť si, že „autor“ je len zhluk náhodných symbolov, môže hráča stať jeho Dôveryhodnosť.

Ako to súvisí s médiami v skutočnom svete?

V priebehu posledných pár rokov sa texty písané robotmi neskutočne zlepšili po stránke kvality a ich využívanie sa rozšírilo. Roboticky generované texty sa dnes používajú v spravodajských redakciách po celom svete. Spoločnosti môžu vďaka umelej inteligencii generovať obsah rýchlo a lacno. Tieto nástroje sa však používajú aj na vytváranie a šírenie falošných správ a dezinformácií.



Budíček

Táto karta odhalí, že autor stránky *Wakey Wakey Sheeple* si všetky správy vymýšľal, aby predal viac reklamného priestoru. Ak hráč zdieľal Novinky z tohto zdroja, zdieľal hoaxy a stráca Dôveryhodnosť.

Ako to súvisí s médiami v skutočnom svete?

Profitovanie, nanešťastie, často býva jedným z dôvodov, prečo sa niektorí ľudia rozhodnú vyrábať falošný obsah. Šokujúce dezinformácie lákajú ľudí na stránky, ktoré následne získavajú príjmy z poskytovania reklamného priestoru. Reklamná činnosť je takisto spôsob, akým sociálne siete získavajú peniaze, čo je problém, o ktorom sme podrobnejšie hovorili v sekcii *Kontext hry*.

3. AKO PRACOVAŤ S *follow me* VO VZDELÁVACOM PROCESE?

Follow me bolo nadizajnované tak, aby hráčom odovzdalo svoje hlavné posolstvo počas samotného hrania (viď vyššie opis obsahu a rôznych herných mechaník). Hra má však najväčší edukačný dopad, ak po nej zorganizujete podpornú aktivitu, debriefing. V tejto časti nájdete praktické nápady a plány vyučovacej hodiny zamerané na implementovanie hry do praxe v práci s mládežou alebo vo formálnom vzdelávacom procese. Nasleduje teória a nápady, ktoré môžete využiť pri debriefingu.

PRAKTICKÉ PLÁNY VYUČOVACEJ HODINY A NÁPADY

V tejto sekcii nájdete praktické aktivity a nápady, ako pracovať s *follow me* v akomkoľvek type vzdelávacieho prostredia – neinštitucionálnom, neformálnom (práca s mládežou) a taktiež formálnom (škola).

Vzdelávacie ciele:

- vytvorenie schopnosti interpretovať a analyzovať obsah hry v kontexte moderných internetových médií
- Porozumenie dôležitosti overovania informácie pred jej zdieľaním,
- Zlepšenie odolnosti voči dezinformáciám.

Aktivita č. 1: Debata

Trvanie aktivity: 60 – 110 minút

Pokyny:

- 1 Oboznámenie sa s hrou (15 minút)
 - a Vysvetlite základné koncepty (viď *Užitočné termíny v sekcii 3.2.*)
 - i hoax
 - ii sociálne siete
 - iii follower
 - iv overovanie faktov
 - b Vysvetlite pravidlá – môžete použiť [toto video](#) s vysvetlením základných pravidiel
- 2 Hranie (30 – 60 minút)
 - a Rozdeľte študentov do trojčlenných alebo štvorčlenných skupín a nechajte ich hrať sa

3 Debata (20 – 30 minút)

- a** Porozprávajte sa so študentami o hre samotnej a o témach, ktorých sa dotýka. Vyzvite študentov, aby sa podelili o svoje dojmy z hry. Môžete použiť nižšie uvedené otázky. Prečítajte si teoretickú časť tejto príručky, aby ste sa uistili, že dokážete odpovedať a nadviazať na reakcie študentov.
 - i** Požiadajte študentov, aby otvorene vyjadrili svoj názor na hru. Použite otázky ako: *Čo si o hre myslíte? O čom hra bola?*
 - ii** Spýtajte sa ich na priebeh hrania. *Kto vyhral? Aké stratégie ste použili? Aká bola stratégia víťaza? Bol vo vašej skupine niekto, kto skončil s nízkou Dôveryhodnosťou a už nemohol vyhrať? Viete, prečo sa to stalo?*
 - iii** Zájmite hlbšie do herných mechaník: *Ako ste sa rozhodovali, ktoré Novinky budete zdieľať? Dokázali ste rozoznať, ktoré sú Hoax a ktoré sú Fakt?*
 - iv** Nadviažte na vzdelávacie ciele hry: *Čo ste si z tejto hry odniesli? Čo ste sa naučili? Aké sú výhody zdieľania faktov? Aké škody môžete napáchať, ak zdieľate hoax?*
 - v** Po debata môže nasledovať prednáška založená na informáciách poskytnutých v *Teoretickom zhrnutí*
 - vi** Debatu môžete zakončiť touto ideou: *Každý deň prijímame obrovské množstvo informácií. Často nemáme možnosť ovplyvniť, čo na internete vidíme, pretože o tomto namiesto nás rozhodujú algoritmy zabudované do stránok, sociálnych médií a aplikácií. Stále sa však môžeme rozhodnúť, ako s obdržanými informáciami naložíme. Budete ich jednoducho zdieľať bez toho, aby ste sa hlbšie zamysleli nad ich dôveryhodnosťou? Alebo si pred zdieľaním niečo o téme naštudujete? Hra **follow me** nám ukazuje, že to druhé sa z dlhodobého hľadiska vypláca viac.*

Aktivita č. 2: Vyroberte si vlastné Novinky**Trvanie aktivity: 90 – 150 minút****Pokyny:**

- 1** Oboznámenie sa s hrou (15 minút)
 - a** Vysvetlite základné koncepty (viď *Užitočné termíny* v sekcii 3.2.)
 - i** hoax
 - ii** sociálne siete
 - iii** follower
 - iv** overovanie faktov
 - b** Vysvetlite pravidlá – môžete použiť [toto video](#) s vysvetlením základných pravidiel

- 2 Hranie (30 – 60 minút)
 - a Rozdeľte študentov do trojčlenných alebo štvorčlenných skupín a nechajte ich hrať sa
- 3 Debata (20 – 30 minút) - vid' *Aktivita č. 1* pre príklady diskusných otázok
- 4 Vyroberte si vlastné Novinky
 - a Vezmite prázdne karty, ktoré sú súčasťou balenia alebo tejto online verzie, a požiadajte každého študenta, aby vyrobil svoju vlastnú Novinku. Je na nich, či sa rozhodnú vyrobiť Fakt alebo Hoax.
 - b Dajte každému študentovi priestor podeliť sa o správu na jeho karte. Následne nechajte ostatných študentov hlasovať, či je to Fakt alebo Hoax.
 - c Porozprávajte sa so študentmi o tom, čo vytvorili (môžete si zahrať ďalšie kolo s kartami študentov). Poukážte na rôzne časti karty, ako sú Zdroj, Stránka, Titulok (sekcia 3.2.). Štruktúra Novinky vychádza zo štruktúry skutočných stránok, takže pomocou tohto cvičenia môžete študentov naučiť, čo by si mali pri návšteve skutočných stránok všímať.

4. TEORETICKÉ ZHRNUTIE

V tejto časti nájdete všetky potrebné informácie, ktoré by ste ako pedagóg alebo pracovník s mládežou mali vedieť predtým, ako začnete pracovať s *follow me* a témou kritického myslenia a mediálnej gramotnosti.

MÔŽEM TEJTO INFORMÁCII DÔVEROVAŤ?

Veci, na ktoré by ste sa mali pri informáciách na internete sústrediť.

1. ZHODNOŤTE ZDROJ – MÔŽETE SI POLOŽIŤ OTÁZKY AKO:

- a Aký je účel tejto stránky?
- b Akú má táto stránka povestť?
- c Kto tento článok napísal? Je autor spoľahlivý?
- d Je to názor, alebo autor opisuje fakty?
- e Je táto informácia aktuálna?
- f Korešpondujú vizuálne zložky (obrázky, videá) s textom?
- g Sú tvrdenia podložené spoľahlivými zdrojmi?
- h Je zdroj primárny alebo sekundárny?

Aký je rozdiel medzi primárnymi a sekundárnymi zdrojmi?

Primárne zdroje poskytujú priame, nespracované informácie. Môžu to byť prepisy rozhovorov, štatistické údaje, atď.

Sekundárne zdroje poskytujú informácie z druhej ruky, komentár; interpretujú alebo opisujú primárny zdroj. Môžu to byť články, recenzie, atď.

Je v poriadku pracovať s oboma zdrojmi – ak však chcete mať istotu, že je informácia správna, je lepšie hľadiť na primárny zdroj.

Zlaté pravidlo: **Najlepšie je vždy zohľadniť viaceré zdroje!**

Príspevky na sociálnych sieťach ako zdroj?

Príspevky na sociálnych sieťach sú samostatná kategória. Je potrebné rozlišovať, či je príspevok len komentár (názor autora), alebo je založený/odkazuje na spoľahlivý zdroj. V tomto prípade je najlepšie kliknúť na originálny zdroj, na ktorý autor odkazuje, a overiť si, či zdroj interpretuje správne.

Užitočné termíny

Sociálne siete - forma elektronickej komunikácie, cez ktorú používatelia vytvárajú internetové komunity na zdieľanie informácií, osobných správ, atď. ¹³

Follower - človek, ktorý sleduje alebo odoberá niekoho príspevky na sociálnych sieťach.

Hoax - plán niekoho oklamať. ¹⁴

Dezinformácia - zámerne zavádzajúca alebo skreslená informácia; zmanipulovaný naratív alebo fakty; propaganda. ¹⁵

Falošné správy (Fake news) - cielene vymyslené, šokujúce, emocionálne nabité, zavádzajúce alebo úplne vykonštruované informácie, ktoré napodobňujú formu mainstreamových správ. ¹⁶

Mylné informácie (Misinformation) ¹⁷ - falošné informácie, ktoré sú šírené bez ohľadu na to, či je ich cieľom zavádzať.

2. NIKDY SI NEVYTVÁRAJTE NÁZOR LEN NA ZÁKLADE TITULKU ČLÁNKU

Titulky článkov vedia byť zavádzajúce, často zámerne. Ľudia často nemajú dost času, aby si prečítali celý článok. Stránky alebo ľudia, ktorí vytvárajú pochybný obsah, si to uvedomujú a často túto stratégiu používajú, aby čitateľmi manipulovali.

Užitočné termíny

Clickbait - Šokujúci titulok, ktorý vás nabáda, aby ste klikli na link na článok, obrázok alebo video. Jeho cieľom je získať čo najviac kliknutí, pretože stránka, na ktorej je link umiestnený, získava peniaze z reklám.

Fact checking - Overovanie faktickej presnosti informácie.

3. VEZMITE DO ÚVAHY SVOJE EMÓCIE

Ak vo vás článok alebo príspevok vyvolá veľa silných emócií – veľký hnev alebo strach –, zrejme to bolo jeho cieľom. Niektoré stránky alebo tvorcovia obsahu zámerne využívajú základné ľudské pocity, ako napríklad strach alebo hnev, aby čitateľom manipulovali. Mali by ste byť pri tomto type obsahu opatrní, pokúsiť sa sústrediť sa na fakty a nie na katastrofické hypotézy alebo konšpiračné teórie.

¹³ "Social media." Merriam-Webster.com Dictionary, Merriam-Webster, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/social%20media>

¹⁴ <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/hoax>

¹⁵ <https://www.dictionary.com/browse/disinformation>

¹⁶ Zimdars, & McLeod, Kembrew. (2020). Fake news : understanding media and misinformation in the digital age. The MIT Press.

¹⁷ <https://www.dictionary.com/browse/misinformation>

Užitočné termíny

Konšpiračná teória - Pokus vysvetliť príčiny významných sociálnych a politických udalostí a diania tvrdeniami o existencii tajného sprisahania medzi dvoma alebo viacerými mocnými činiteľmi. ¹⁸

Konšpiračné teórie sú (väčšinou) založené na troch princípoch ¹⁹ :

- Nič nie je náhoda,
- Nič nie je také, ako sa zdá,
- Všetko je prepojené.

4. MANIPULÁCIA S OBRÁZKAMI – NEVERTE IHNEĎ NIEČOMU, ČO VIDÍTE

Vizuálnym obsahom je takisto možné manipulovať a vďaka moderným technológiám je to veľmi jednoduché, vďaka čomu je manipulácia s obrázkami veľmi častá. Vždy pozerajte kritickým okom aj na vizuálny obsah – preletieť si detaily obrázka vám môže ušetriť veľa problémov. Okrem toho existujú internetové nástroje, ako napríklad <https://images.google.com>, ktoré vám môžu pomôcť nájsť o obrázku či fotke ďalšie informácie. Tento nástroj však nie je vždy celkom spoľahlivý a preto je najbezpečnejšie overiť si obrázok pomocou zdrojov, ktorým naozaj veríte.

Užitočné termíny

Deepfake - Syntetické (umelo vytvorené alebo modifikované) média, ktoré s využitím strojového učenia a umelej inteligencie manipulujú alebo vytvárajú vizuálny a zvukový obsah.

5. NAVŠTÍVTE STRÁNKU MIESTNYCH FACT CHECKEROV

Overovať všetky informácie, na ktoré každý deň narazíme, je takmer nemožné. Našťastie existujú stránky zamerané na overovanie faktov, ktoré vám s touto úlohou môžu pomôcť. Pripájame zoznam niekoľkých z nich, no určite existujú aj ďalšie a najlepšie urobíte, ak ich pohľadáte vo vlastnej krajine.

- www.snopes.com
- factcheck.afp.com
- www.politifact.com

6. DÁVAJTE SI POZOR NA SKRESLENIA

Všetci vnímame skreslene a sme zaujatí. To je úplne prvá vec, ktorú musíme vziať do úvahy, keď vstúpime do sveta internetu. Nižšie vysvetľujeme prečo.

¹⁸ Aaronovitch, 2010; Byford, 2011; Coady, 2006; Dentith & Orr, 2017; Keeley, 1999

¹⁹ <http://www.atlaskonspiraci.cz>

Kognitívne skreslenie (z angl. cognitive bias) je podvedomá chyba v úsudku. Ľudský mozog robí tieto chyby alebo mentálne skratky s cieľom zjednodušiť komplexný svet, v ktorom žijeme. Problém s týmto skreslením je, že vedie k mylnému interpretovaniu informácií a vplyva na racionálnosť a presnosť nášho rozhodovania²⁰.

Naše skreslené vnímanie podnecuje množstvo internetovej aktivity. Na internete a sociálnych médiách dochádza veľmi často najmä k takzvanému **konfirmačnému skresleniu** (z angl. confirmation bias), čo je tendencia interpretovať akúkoľvek novú informáciu ako potvrdenie našich názorov a už existujúcich presvedčení²¹. Online svet a predovšetkým sociálne siete toto skreslenie ďalej posilňujú. Nižšie vysvetľujeme ako

Aby sme sa dokázali pozrieť na vec ako na celok, musíme na ňu nazrieť z viacerých perspektív a získať informácie z viacerých zdrojov. K tomuto však nedôjde, ak sme uväznení v komnate ozveny²².

Komnata ozveny (z angl. echo-chamber) je prostredie, v ktorom sa človek stretáva len s informáciami alebo názormi, ktoré reflektujú ten jeho a ďalej ho v ňom utvrdzujú. Človek v takomto prostredí nie je konfrontovaný s inými názormi a dochádza k skresleniu jeho perspektívy, takže je preňho následne ťažšie vziať do úvahy opačné názory a rozoberať komplikované témy²³.

Keď navštívite stránku alebo sociálnu sieť, vašu internetovú aktivitu prakticky nepretržite sledujú algoritmy. **Algoritmy** sledujú, čo sa vám páči, na čo klikáte, ako dlho sa na niečo dívate, atď. Algoritmy vám na základe týchto dát ponúkajú obsah, o ktorom si myslia, že vás bude zaujímať. Tento proces vedie k vzniku takzvanej **filtračnej bubliny**, čo je typ komnaty ozveny, ktorý existuje v internetovom svete²⁴.

Na filtračné bubliny sa dá hľadiť dvojakým spôsobom:

- Pozitívne na nich je, že algoritmy vám poskytujú personalizovaný obsah. Vidíte prevažne veci, ktoré vás zaujímajú, čím ušetríte čas strávený pozeraním na veci, ktoré vás nutne nemusia zaujímať.
- Negatívne na nich je, že vás izolujú pred informáciami, o ktoré ste neprejavili záujem, alebo pred názormi a perspektívami, ktoré sú protichodné s vašimi, napr. skrytím príspevkov vašich priateľov alebo stránok na sociálnych sieťach, s ktorými vy – podľa algoritmov – nemusíte súhlasiť.

Ako môžeme z takejto bubliny uniknúť?

Za vznik takejto bubliny na jednej strane môže naša vlastná psychika, náš vlastný mozog, ktorý hľadá informácie, ktoré nás utvrdzujú v tom, čomu už veríme. Algoritmy, ktoré nám predostierajú to, o čom si myslia, že to chceme vidieť, ju len posilňujú. Existuje cesta von?

Vyhnúť sa filtračným bublinám je v súčasnosti naozaj veľmi ťažké, keďže algoritmy sú neodlúčiteľnou súčasťou internetu a v skutočnosti sa im nedá uniknúť.

²⁰ Ruhl, C. (2021). Cognitive bias examples. Simply Psychology. www.simplypsychology.org/cognitive-bias.html

²¹ Ruhl, C. (2021). Cognitive bias examples. Simply Psychology. www.simplypsychology.org/cognitive-bias.html

²² <https://edu.gcfglobal.org/en/digital-media-literacy/what-is-an-echo-chamber/1/>

²³ <https://edu.gcfglobal.org/en/digital-media-literacy/what-is-an-echo-chamber/1/>

²⁴ <https://edu.gcfglobal.org/en/digital-media-literacy/what-is-an-echo-chamber/1/>

Hoci majú vaše individuálne možnosti svoje hranice, neublíži, ak to aspoň skúsite.

Prvým krokom je uvedomiť si tento problém a oboznámiť sa s naším vlastným informačným skreslením a fungovaním moderných médií.

Ako sa vyhnúť skresleniu

Hoci je skresľovanie neodlúčiteľnou súčasťou nášho myslenia, môžeme proti nemu bojovať tým, že ²⁵ :

- Uznáme, že informácie skresľujeme,
- Posilňujeme svoju pamäť,
- Spomalíme proces rozhodovania,
- Zlepšíme svoje argumentačné schopnosti,
- Budeme „premyšľať o myslení“
 - Uznáním limitácií pamäte,
 - Rozhodovaním sa s nadhľadom,
 - Schopnosťou pristupovať k sebe sebakriticky,
 - vyberaním postupov, ktoré zabraňujú vzniku kognitívnych chýb.

Ďalej môžeme robiť vedomé rozhodnutia, napríklad čítať články z novín, ktoré by sme normálne nečítali, hľadieť na obsah na internete kriticky a brať do úvahy, že príbeh môže mať aj druhú stranu.

Hoci to vyzerá ako množstvo práce, alternatíva – každý z nás presvedčený o tom, že poznáme celý príbeh a vidíme presne to, čo vidia iní ľudia, hoci to vôbec nie je pravda – je oveľa horšia. Tento scenár vedie k polarizácii spoločnosti do takej miery, že ľudia nie sú schopní viesť rozumný rozhovor.

²⁵ Ruhl, C. (2021). Cognitive bias examples. Simply Psychology. www.simplypsychology.org/cognitive-bias.html



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Tento dokument vznikol v rámci projektu *Games against hoaxes – game based approach to critical thinking education of youth* spolufinancovaného zo zdrojov Európskej únie v rámci programu Erasmus+. Táto publikácia reflektuje iba názory autorov a Európska komisia nie je zodpovedná za akékoľvek použitie informácií, ktoré obsahuje.

PARTNERI PROJEKTU



follow me – Metodická príručka pre použitie kartovej hry follow me vo vzdelávaní a práci s mládežou

Autor: Veronika Golianová

Editori: Jakub Žaludko, Maja Višnikar, Kristína Martišková

Preklad a jazyková úprava: Ivana Cingelová

Grafický dizajn: Ivan Kozmon

© 2021 Impact Games

www.impactgames.eu

Tento dokument bol vypracovaný ako materiál na vzdelávacie účely. Jeho použitie sa riadi nasledujúcimi podmienkami:

- Použitie tejto publikácie na nekomerčné (vzdelávacie) účely je podmienené uvedením autora a informácie o financovaní zo zdrojov Európskej únie.
- Žiadna časť tohto diela nemôže byť reprodukována na komerčné účely ani použitá ako súčasť akéhokoľvek komerčného produktu alebo služby.
- Akákoľvek neautorizovaná reprodukcia alebo zdieľanie tohto dokumentu bude pokladané za porušenie autorského práva.