

SCENARIUSZ 3.1

Tytuł spotkania: Warsztaty prawne o dezinformacji i naruszeniu wizerunku „Cyfrowy ślad– wizerunek i dezinformacja w dobie AI”

**Pomysł i opracowanie:
Katarzyna Effort-Szczepaniak**

**szkoły
ponadpodstawowe**

3 × 45 minut

OPIS I CELE

Cel ogólny

Uczestnik/uczestniczka rozumie pojęcia: wizerunek, deep fake, manipulacja, krytyczna analiza. Rozpoznaje mechanizmy manipulacji i dezinformacji medialnej. Rozumie prawne pojęcie wizerunku i zasady jego ochrony.

Cele szczegółowe

Po warsztacie uczestnik/uczestniczka: wie jakie narzędzia może zastosować aby krytycznie ocenić wiarygodność informacji w sieci lub innych mediach

Potrafi:

1. zdefiniować pojęcie prawne wizerunku, pojęcie deepfake, manipulacji, dezinformacji, krytycznej analizy.
2. rozpoznać techniki manipulacji faktami (historycznymi, gospodarczymi, społecznymi) i podejmować próby weryfikacji informacji znajdujących się w sieci
3. określić sposoby zgodnego z prawem korzystania z wizerunku innej osoby, zna sposoby ochrony wizerunku.

Rozumie: prawne aspekty ochrony wizerunku, działanie i metody dezinformacji i deepfake'ów oraz konsekwencje prawnych naruszeń w sieci.

Potrafi zastosować: omówione przepisy prawne, dostępne techniki weryfikacji informacji w sieci, krytyczne myślenie, zadawanie pytań

Wyraża własne zdanie na temat: dostępności do świata cyfrowego i technologii, plusów i minusów tej dostępności, wpływu dezinformacji na życie społeczne w szerokiej perspektywie i w życiu codziennym (szkolnym).

Metody i formy pracy

- refleksja indywidualna
- praca w parach
- praca w małych grupach (3–5 osób)
- burza mózgów
- dyskusja grupowa / dialog publiczny
- prezentacja / pokaz pracy
- metoda wizualizacji i kreatywności
- udzielanie informacji zwrotnej (feedback)
- głosowanie demokratyczne
- gra symulacyjna / odgrywanie ról
- analiza przypadku (case study)
- inne: analiza przepisów prawnych

MATERIAŁY I POMOCE DYDAKTYCZNE

- wydruk kart do ćwiczeń,
- kartki A4 i bryistol A3 – po 1 szt. na osobę,
- materiały piśmiennicze – flamastry, markery, kartki samoprzylepne,
- kartki samoprzylepne na ubranie (wskazanie imienia),
- ekran/projektor do wyświetlania prezentacji, animacji, filmików
- dostęp do sieci
- urządzenia z dostępem do sieci (ewentualnie własne telefony uczestniczek/uczestników)

GODZINA 1: ANATOMIA PRAWDY I FAŁSZU – 45 minut

Rozpoczęcie:

Prezentowanie osób prowadzących, krótka informacja o tym jak będą wyglądać zajęcia.

Cel: Zrozumienie mechanizmów tworzenia deepfake'ów oraz prawnych ram ochrony wizerunku.

Wstęp (15 min):

- Definicja wizerunku jako dobra osobistego (art. 81 ustawy o prawie autorskim [...] i art. 23 i 24 KC) i danej osobowej podlegającej RODO
- Wyjaśnienie pojęcia deepfake: technologia łącząca deep learning z fałszerstwem (fake), tworząca realistyczne, lecz nieprawdziwe nagrania,
- Definicja i wyjaśnienie pojęcia manipulacji i dezinformacji
- Jak rozpoznać manipulację AI?
- Sygnalizacja, iż istnieje obowiązek oznaczania treści AI według unijnego AI Act.

Ćwiczenie 1: „Audytor Wizerunku: Szybki Werdykt” (30 min):

- Prowadzący/a prezentuje minimum 4 materiały (np. przerobiony mem z osobą publiczną, deep fake celebryty, post z plotką, nagranie z serwisu YouTube).

Głosowanie: Uczniowie decydują: „OK” czy „Naruszenie?”.

GODZINA 2: LABIRYNT PARAGRAFÓW – ZNIESŁAWIENIE, ZNIEWAGA, NARUSZENIE DÓBR OSOBISTYCH/WIZERUNKU – 45 minut

Cel: Analiza konkretnych czynów zabronionych i różnicowanie odpowiedzialności.

Burza mózgów: „Ile kosztuje jeden post?” (10 min):

- Prowadzący/a pyta: „Jakie są skutki prawne i społeczne stworzenia deep fake'a koleżanki?”.
- Uczniowie rzucają hasła, prowadzący/a grupuje je na tablicy:

Teoria w pigułce (15 min):

- Zniesławienie (Art. 212 KK), granica między krytyką a zniesławieniem
- Zniewaga (Art. 216 KK),
- Kradzież tożsamości (Art. 190a § 2 KK),
- Pornografia dziecięca (art. 202 KK)

Ćwiczenie 2: „Prawny Detektyw – Case Study” (20 min):

Analiza sprawy: 17-letnia uczennica tworzy przy pomocy AI nagie zdjęcia młodszej koleżanki i rozsyła je na Instagramie

Zadanie: Grupy muszą dopasować artykuły z Kodeksu karnego do tego czynu i ocenić działanie.

GODZINA 3: LABORATORIUM PRAWDY – MECHANIZMY, METODY I CELE DEZINFORMACJI – 45 minut

Cel: Zrozumienie, że dezinformacja nie jest błędem, lecz celowym narzędziem służącym do osiągnięcia korzyści finansowych lub politycznych, oraz nabycie umiejętności weryfikacji źródeł.

Burza mózgów: „Po co kłamać w sieci?” (10 min)

Pytanie do uczniów: „Dlaczego ktoś zadaje sobie trud, by stworzyć realistyczny deep fake lub fałszywego newsa?”.

Osoba prowadząca grupuje odpowiedzi na tablicy według źródeł:

- Zysk finansowy,
- Wpływ polityczny i społeczny
- Zniszczenie reputacji (odwet)

Mini-wykład: „Arsenał dezinformatora” (10 min)

Metody techniczne:

- wykorzystanie modeli GAN
- klonowanie głosu (voice cloning) do fałszywych połączeń telefonicznych,
- tworzenie artefaktów wizualnych

Metody psychologiczne:

- granie na silnych emocjach (strach, gniew),
- wykorzystywanie „bańki informacyjnej”,
- tworzenie treści, które zachęcają do natychmiastowego udostępnienia bez refleksji

Aspekt prawny: osoba prowadząca wskazuje, że dezinformacja często wiąże się z przestępstwem oszustwa (Art. 286 KK) lub fałszywego oskarżenia ale pociąga także za sobą dalej idące skutki także przestępne.

Ćwiczenie 3: Symulacja „Sztab Fact-checkingowy” (20 min)

Scenariusz: Uczniowie dzielą się na 3-4 grupy („redakcje”). Każda otrzymuje materiał do analizy (np. opis nagrania audio, na którym znany influencer namawia do przelania pieniędzy na podejrzaną zbiórkę, lub „wyciek” wideo z politykiem mówiącym kontrowersyjne rzeczy).

Zadanie: Grupy muszą przeprowadzić „śledztwo” przy użyciu 3 kroków weryfikacji: Analiza techniczna, weryfikacja kontekstowa, Fact-check zewnętrzny

Efekt: Każda grupa musi wydać krótki komunikat: „PRAWDA”, „FAŁSZ” lub „MANIPULACJA”

4. Podsumowanie i instrukcja reagowania (5 min)

Jak reagować na dezinformację?

Zasada 3 pytań:

1. Czy to prawda?
2. Kto na tym zyskuje?
3. Czy sprawdziłem źródło?

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEBIEGU

1

GODZINA 1: ANATOMIA PRAWDY I FAŁSZU



(45 MIN)

1 Rozpoczęcie

Czas: 5 minut

Prezentacja osób prowadzących, krótka informacja o tym jak będą wyglądać zajęcia. Zajęcia będą interaktywne, przedstawimy Wam trochę teorii, trochę prawnych regulacji i zastanowimy się jak to działa w praktyce.

2 Wstęp

Czas: 15 minut

Definicja wizerunku jako dobra osobistego (art. 81 ustawy o prawie autorskim [...] i art. 23 i 24 KC)

- art. 23 i 24 Kodeksu cywilnego: Wizerunek jest związany z Tobą tak samo jak Twoje nazwisko czy zdrowie. Nikt nie ma prawa go niszczyć, przerabiać w sposób, który Cię ośmiesza, ani używać do swoich celów (np. żeby coś zareklamować), jeśli się na to nie zgadzasz.

- art. 81 Prawa autorskiego: Jeśli ktoś zrobi Ci zdjęcie lub nagra z Tobą film, musi mieć Twoją wyraźną zgodę, aby wrzucić to do sieci, opublikować czy pokazać publicznie. Sama zgoda na zrobienie zdjęcia to za mało – osoba ta musi mieć też zgodę na jego rozpowszechnianie.

Kiedy zgoda nie jest potrzebna? (Wyjątki):

- Otrzymujesz zapłatę: Jeśli jesteś modelem/modelką i dostałeś/-aś pieniądze za pozowanie.

- Osoby publiczne: Jeśli jesteś osobą publiczną (np. politykiem, sportowcem, celebrytą) i zdjęcie zrobiono Ci podczas pełnienia Twoich funkcji, Tłum i tło: Jeśli jesteś tylko szczegółem na zdjęciu większej całości – np. przypadkowym przechodniem na fotografii koncertu, rynku miasta czy szkolnego apelu. Gdyby Cię stamtąd wycięto, zdjęcie nie straciłoby sensu.

Wyjaśnienie pojęcia deepfake: technologia łącząca deep learning z fałszerstwem (fake), tworząca realistyczne, lecz nieprawdziwe nagrania

Deepfake to realistyczne wideo, zdjęcie lub nagranie dźwiękowe, które zostało stworzone lub zmodyfikowane przy użyciu sztucznej inteligencji. Najczęściej polega na "podmienieniu" twarzy lub głosu w taki sposób, że wygląda to całkowicie naturalnie. W efekcie możemy zobaczyć lub usłyszeć znaną osobę (np. polityka, aktora czy znajomego) mówiącą lub robiącą rzeczy, których w rzeczywistości nigdy nie powiedziała ani nie zrobiła.

Definicja i wyjaśnienie pojęcia manipulacji i dezinformacji

- Manipulacja to celowe sterowanie czyimiś emocjami, zachowaniem lub myślami w taki sposób, aby ta osoba podjęła korzystną dla nas decyzję, często nawet nie zdając sobie z tego sprawy.
- Dezinformacja to celowe tworzenie i rozpowszechnianie fałszywych lub zmyślonych informacji, aby wprowadzić ludzi w błąd, wywołać chaos lub zniszczyć czyjąś reputację
- Kluczowa różnica: Manipulacja to sposób wpływania na ludzi (często za pomocą faktów przedstawionych w odpowiedni, podkreślony sposób), a dezinformacja to po prostu używanie kłamstwa jako narzędzia. Obie te techniki świetnie ze sobą współpracują, np. w materiałach typu deepfake.

Jak rozpoznać manipulację AI?

- Nienaturalna mimika (rzadkie mruganie), artefakty wizualne wokół włosów i uszu oraz niespójność głosu (nienaturalne pauzy),
- Kampania NASK i Ministerstwą Cyfryzacji – odtworzenie filmiku <https://www.youtube.com/watch?v=U4OF2BTQrLs>

Sygnalizacja, iż istnieje OBOWIĄZEK OZNACZANIA TREŚCI AI WEDŁUG UNIJNEGO AI ACT.

- W unijnym prawie o sztucznej inteligencji (AI Act), obowiązek oznaczania to nakaz jasnego informowania użytkowników, że treść, z którą mają do czynienia, została stworzona lub zmieniona przez AI. Chodzi o to, aby nikt nie został wprowadzony w błąd i od razu wiedział, czy patrzy na prawdziwego człowieka, czy na cyfrową podróbkę.

3

Ćwiczenie 1: „Audyt Wizerunku: Szybki Werdykt”

Czas: 30 minut



Prowadzący/a prezentuje minimum 4 materiały (np. przerobiony mem z osobą publiczną, deep fake celebryty, post z plotką, nagranie z serwisu YouTube).

- Przed zajęciami należy przygotować ww. materiał: mem, potwierdzony deep fake czy kłamliwy post, nagranie z serwisu informacyjnego (ważne jest sprawdzenie licencji – czy można je odtworzyć bez przeszkód na lekcji; oraz wiek osób, do których materiał może być skierowany)
- Tablica czy flipchart na której będą zapisywane „głosy” uczniów/uczenic.

GŁOSOWANIE:

Uczniowie/uczenice decydują czy wizerunek danej osoby został wykorzystany bezprawnie, czy można go było wykorzystać,

- wpisujemy: „OK” CZY „NARUSZENIE?”

Cel: Analiza konkretnych czynów zabronionych i różnicowanie odpowiedzialności.

1 Burza mózgów: „Ile kosztuje jeden post?”

Czas: 10 minut

Prowadzący/a pyta: „Jakie są skutki prawne i społeczne stworzenia deep fake’a koleżanki?”

Uczniowie rzucają hasła, prowadzący/a wpisuje je na tablicę:

KARY (grzywna, więzienie),

ODSZKODOWANIE (dolegliwość finansowa, zadośćuczynienie, usunięcie skutków), skutki

PSYCHOLOGICZNE (trauma ofiary, lęk, depresja, wykluczenie)

2 Teoria w pigułce

Czas: 15 minut

Zniesławienie (Art. 212 KK), granica między krytyką a zniesławieniem

- publiczne przypisywanie innej osobie, grupie osób lub instytucji takiego postępowania lub właściwości, które mogą poniżyć je w opinii publicznej lub narazić na utratę zaufania potrzebnego do zajmowanego stanowiska, wykonywanego zawodu lub rodzaju działalności,
- Jeśli pomawiasz kogoś w sposób tradycyjny, grozi za to kara grzywny albo ograniczenia wolności.
- Przez Internet/Media (art. 212 § 2 KK): Jeśli dopuszczasz się tego czynu za pomocą środków masowego komunikowania (np. Facebook, TikTok, fora internetowe), kara jest surowsza: grzywna, ograniczenie wolności albo pozbawienie wolności do roku.
- Sąd może także orzec nawiązkę na rzecz pokrzywdzonego lub instytucji społecznej
- Dozwolona krytyka skupia się na faktach i działaniu – wyraża negatywną opinię o czyjejś pracy, zachowaniu czy twórczości (np. „Ten film jest słaby”, „Ta restauracja podaje zimne jedzenie”). Ma na celu ochronę ważnego interesu społecznego i mieści się w granicach wolności słowa. Krytyka ocenia coś (czyn, produkt, zachowanie) i opiera się na prawdzie. Zniesławienie atakuje kogoś (jego dobre imię) za pomocą kłamstw lub bezpodstawnych zarzutów.

Zniewaga (Art. 216 KK),

- to bezpośrednie, celowe naruszenie czyjejś godności osobistej poprzez zachowanie powszechnie uznane za obraźliwe. Może polegać na użyciu wulgaryzmów wobec danej osoby, wyzywaniu jej, a także na obraźliwych gestach (np. pokazaniu środkowego palca) lub zachowaniu (np. splunięciu na kogoś). Zniesławienie niszczy czyjąś reputację, a zniewaga uderza prosto w poczucie własnej wartości danej osoby (obraża ją “w twarz” lub publicznie).
- Grozi za to grzywna albo kara ograniczenia wolności, a jeśli doszło do zniewagi za pośrednictwem środków masowego komunikowania się (np. Internet, telewizja, prasa): czyn zagrożony jest grzywną, karą ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do roku.

Kradzież tożsamości (Art. 190a § 2 KK),

- Kradzież tożsamości to bezprawne zdobycie i użycie cudzych danych osobowych (np. PESEL-u, nazwiska, loginu czy wizerunku) w celu podszycia się pod tę osobę i odniesienia korzyści (np. wzięcia pożyczki lub oszukania innych). Polega na podszywaniu się pod inną osobę, wykorzystywaniu jej wizerunku, danych osobowych lub innych danych identyfikacyjnych w celu wyrządzenia jej szkody majątkowej lub osobistej (np. zakładanie fałszywych profili w sieci, zamawianie towarów na czyjś koszt).
- Kara: od 6 miesięcy do 8 lat pozbawienia wolności

Pornografia dziecięca (art. 202 § 4a KK)

- Samo posiadanie lub uzyskiwanie dostępu: Karalne jest nawet zwykłe posiadanie, przechowywanie lub samo oglądanie (uzyskiwanie dostępu w sieci) treści pornograficznych z udziałem małoletniego, bez celu ich dalszego wysyłania.
- Kara: pozbawienie wolności od 3 miesięcy do lat 5

3 Ćwiczenie 2: „Prawny Detektyw – Case Study”

Czas: 20 minut



Analiza sprawy: 17-letnia uczennica tworzy przy pomocy AI nagie zdjęcia młodszej koleżanki i rozsyła je na Instagramie. Przygotowanie opisu tej sytuacji na potrzeby ćwiczenia. Przygotowanie kart z opisem powyższych przepisów ewentualnie wyświetlanie slajdu z omówieniem przepisów.

Zadanie: Grupy muszą dopasować artykuły z Kodeksu karnego do tego czynu.

Omówienie: czy było to łatwe, co sprawiło trudność. Czy przepisy są jasne.



GODZINA 3: LABORATORIUM PRAWDY – MECHANIZMY, METODY I CELE DEZINFORMACJI



(45 MIN)

Cel: przekazanie i ugruntowanie przez prowadzącego/prowadzącą, że dezinformacja nie jest błędem, lecz celowym narzędziem służącym do osiągania korzyści finansowych lub politycznych, oraz nabycie umiejętności weryfikacji źródeł. Stosowanie krytycznego myślenia i analizy.

1 Burza mózgów: „Po co kłamać w sieci?”

Czas: 10 minut



Pytanie do uczniów: „Dlaczego ktoś zadaje sobie trud, by stworzyć realistyczny deep fake lub fałszywego newsa?”

Osoba prowadząca grupuje odpowiedzi na tablicy według kategorii:

- Zysk finansowy: oszustwa „na wnuczka, na policjanta, na prezesa”, wyłudzenia na platformy inwestycyjne, kradzież tożsamości w celu zaciągnięcia zobowiązań.
- Wpływ polityczny i społeczny: manipulowanie wynikami wyborów (np. przypadek Joe Bidena w New Hampshire), niszczenie zaufania do państwa i instytucji (kampanie „antyszczepionkowe”), wywoływanie paniki, podsycanie określonych nastrojów społecznych (np. <https://www.youtube.com/shorts/QmF39JJZnDc> filmik Ministerstwa Cyfryzacji).
- Zniszczenie reputacji (odwet): dyskredytacja przeciwnika biznesowego/osobistego.

2 Mini-wykład: „Arsenał dezinformatora”

Czas: 10 minut



Metody techniczne:

wykorzystanie modeli GAN

Modele GAN (Generative Adversarial Networks – Generatywne Sieci Współzawodniczące) to technologia AI oparta na współpracy dwóch algorytmów: jeden tworzy fałszywe treści (np. zdjęcia), a drugi uczy się wykrywać oszustwo, zmuszając ten pierwszy do perfekcji. W dezinformacji GAN-y są wykorzystywane jako fabryki cyfrowych kłamstw – pozwalają masowo tworzyć niezwykle realistyczne, nieistniejące twarze (np. na fałszywe profile w social mediach), podrabiać głosy polityków czy generować zdjęcia z wydarzeń, które nigdy nie miały miejsca.

klonowanie głosu (voice cloning) np. do fałszywych połączeń telefonicznych,

Voice cloning (klonowanie głosu) to technologia AI, która na podstawie krótkiej próbki nagrania prawdziwego człowieka tworzy cyfrową i idealną kopię jego głosu. Wystarczy kilkanaście sekund oryginalnego nagrania, aby algorytm potrafił przeczytać tym głosem dowolny podany tekst – z zachowaniem charakterystycznej barwy, akcentu i emocji danej osoby.

tworzenie artefaktów wizualnych

generowanie przez algorytmy nienaturalnych błędów, zniekształceń lub anomalii w obrazie lub wideo (np. dodatkowy palec u dłoni, niesymetryczne okulary, rozmazane tło wokół uszu). Najprościej: To cyfrowe „skazy” i potknięcia sztucznej inteligencji, po których najłatwiej rozpoznać, że obraz jest fake’iem.

Metody psychologiczne:

- granie na silnych emocjach (strach, gniew),
- wykorzystywanie „bańki informacyjnej”,
polega na celowym podrzucaniu kłamstw i zmanipulowanych treści do zamkniętej grupy użytkowników, którzy mają już określone, silne poglądy i ufają tylko sobie nawzajem. Ponieważ algorytmy podsuwają nam w sieci głównie to, z czym się zgadzamy (tworząc wokół nas „bańkę”), oszuści wykorzystują ten mechanizm. Wiedzą, że zamknięci w swojej bańce ludzie łatwiej uwierzą w fake newsa uderzającego w „drugą stronę” i rzadziej sprawdzą fakty, działając pod wpływem emocji. To wstrzykiwanie kłamstw prosto w środowisko ludzi, którzy z racji swoich poglądów są najbardziej podatni, by w to kłamstwo bezkrytycznie uwierzyć.
- tworzenie treści, które zachęcają do natychmiastowego udostępnienia bez refleksji
o wykorzystywanie tzw. viralowości (potencjału wirusowego) – polega na celowym projektowaniu kłamstw w taki sposób, aby wywoływały skrajne emocje (głównie strach, szok lub wściekłość). Tak skonstruowany fake news zmusza użytkowników do natychmiastowego, bezrefleksyjnego kliknięcia „Udostępnij”. W efekcie nieprawdziwa informacja rozprzestrzenia się w sieci lotem błyskawicy, zanim ktokolwiek zdąży ją zweryfikować. To tworzenie kłamstw- „wirusów” nasączonych emocjami, które ludzie sami masowo i błyskawicznie podają dalej.

Aspekt prawny: osoba prowadząca wskazuje, że dezinformacja często wiąże się z przestępstwem oszustwa (Art. 286 KK) lub fałszywego oskarżenia ale pociąga także za sobą dalej idące skutki także przestępne.

3 Ćwiczenie 3: Symulacja „Sztab Fact-checkingowy”

Czas: 20 minut



Scenariusz:

Uczniowie dzielą się na 3-4 grupy („redakcje”).

Każda otrzymuje materiał do analizy (np. opis nagrania audio, na którym znany influencer namawia do przelania pieniędzy na podejrzaną zbiórkę, lub „wyciek” wideo z politykiem mówiącym kontrowersyjne rzeczy). Te materiały należy uprzednio przygotować, np. pobrać z sieci, lub zabezpieczyć linki. Należy pamiętać aby sprawdzić licencje, czy można dany materiał pobrać i odtworzyć na lekcji, korzystać z legalnych źródeł, sprawdzać czy materiał jest odpowiedni ze względu na wiek uczniów.

Zadanie: Grupy muszą przeprowadzić „śledztwo” przy użyciu 3 kroków weryfikacji:

- Analiza techniczna: szukanie anomalii (nienaturalne pauzy w mowie, brak mrugania, artefakty wokół włosów).
- Weryfikacja kontekstowa: sprawdzenie, czy inne, rzetelne media potwierdzają tę informację
- Fact-check zewnętrzny: sprawdzenie informacji w profesjonalnych serwisach (np. Demagog, Sprawdzam AFP lub innych)

Efekt: Każda grupa musi wydać krótki komunikat: „PRAWDA”, „FAŁSZ” lub „MANIPULACJA”

4 Podsumowanie i instrukcja reagowania

Czas: 5 minut



Jak reagować na dezinformację?

Najważniejsze do zapamiętania po tej części zajęć to:

Nie udostępniaj: Każde kliknięcie zwiększa zasięg kłamstwa,

Zgłoś: Poinformowanie administratora platformy lub skorzystanie np. z formularza NASK (zglos-dezinformacje.nask.pl)

Zabezpiecz dowód: Jeśli dezinformacja uderza w Ciebie, zrób zrzut ekranu z pełnym adresem URL, datą i godziną przed usunięciem materiału przez sprawcę.

Do zapamiętania: Zasada 3 pytań:

1. Czy to prawda?
2. Kto na tym zyskuje?
3. Czy sprawdziłem źródło?

Wskazówki dla prowadzących

Możliwe modyfikacje: materiały ściągnięte z sieci będą determinować każde zajęcia, z tego też względu każde zajęcia będą przebiegały nieco inaczej, we własnej dynamice.

Ewaluacja spotkania

Narzędzie ewaluacyjne stosowane w tym scenariuszu:

Czas na pytania od uczniów/uczennic:

1. czy dowiedzieliście się czegoś nowego,
2. czy jakaś metoda wzbudziła wasze zainteresowanie, jeśli tak to jaka,
3. czy spotkaliście się osobiście z jakimś przejawem dezinformacji, czy też naruszenia wizerunku - jeśli tak to z jakim,
4. co z dzisiejszych zajęć uważacie, że wam się przyda.

ŹRÓDŁA

Słowniczek pojęć

Wizerunek – definicja: Wizerunek to dostrzegalne, fizyczne cechy człowieka (przede wszystkim twarz, ale też sylwetka czy głos), które pozwalają na jego jednoznaczną identyfikację i odróżnienie od innych osób. Jest to chronione przepisami (Kodeksu cywilnego i Prawa autorskiego) dobro osobiste, którym człowiek ma wyłączone prawo zarządzać – nikt nie może go rozpowszechniać bez jego zgody.

Dezinformacja – definicja: to celowe tworzenie i rozpowszechnianie fałszywych lub zmyślonych informacji, aby wprowadzić ludzi w błąd, wywołać chaos lub zniszczyć czyjąś reputację

Deep fake – definicja: to realistyczne wideo, zdjęcie lub nagranie dźwiękowe, które zostało stworzone lub zmodyfikowane przy użyciu sztucznej inteligencji. Najczęściej polega na "podmienieniu" twarzy lub głosu w taki sposób, że wygląda to całkowicie naturalnie.

Manipulacja – definicja: to celowe sterowanie czyimiś emocjami, zachowaniem lub myślami w taki sposób, aby ta osoba podjęła korzystną dla nas decyzję, często nawet nie zdając sobie z tego sprawy.

Zniesławienie – definicja: przestępstwo polegające na publicznym przypisywaniu innej osobie, grupie osób lub instytucji takiego postępowania lub właściwości, które mogą poniżyć je w opinii publicznej lub narazić na utratę zaufania potrzebnego do zajmowanego stanowiska, wykonywanego zawodu lub rodzaju działalności.

Zniewaga – definicja: przestępstwo polegające na bezpośrednim, celowym naruszeniu czyjejś godności osobistej, poprzez zachowanie powszechnie uznane za obraźliwe. Może polegać na użyciu wulgaryzmów wobec danej osoby, wyzywaniu jej, a także na obraźliwych gestach (np. pokazaniu środkowego palca) lub zachowaniu (np. splunięciu na kogoś).

Polecane zasoby dla nauczycieli i pedagogów:

- Ministerstwo Cyfryzacji - <https://kompetencjocyfrowe.gov.pl/krc>
- Kampania edukacyjna „Sprawdzam” Ministerstwa Cyfryzacji i NASK (Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa): <https://www.youtube.com/watch?v=BEDccF8yT9c&list=PLIz3eOaHHHRvPnkaRBDP8Rod7GwSI3kMl>
- Fundacja Orange, Bezpieczeństwo w Internecie i higiena cyfrowa: <https://fundacja.orange.pl/bezpieczenstwo-dzieci-w-internecie>

Scenariusz opracowany w ramach projektu “Young Democracy - Obywatel i Media”
realizowanego przez EduKABE Fundację Kreatywnych Rozwiązań.



Ministerstwo
Edukacji Narodowej

Projekt dofinansowany ze środków budżetu państwa,
przyznanych przez Ministra Edukacji w ramach programu
“Kompas Młodego Obywatela”.



Minister
Edukacji