

SCENARIUSZ WARSZTATU METODYCZNEGO

FAKE NEWS W SPORCIE. JAK ROZPOZNAWAĆ DEZINFORMACJĘ I DBAĆ O HIGIENĘ CYFROWĄ

Scenariusz kompleksowych zajęć edukacyjnych z zakresu edukacji medialnej, higieny cyfrowej oraz przeciwdziałania dezinformacji i mowie nienawiści w ekosystemie sportowo-akademickim.

Autor i opracowanie merytoryczne:	Lic. Paweł Zagrodniczek
Adresaci programu / poziom:	Młodzież i dorośli (studenci, liderzy organizacji, zawodnicy klubów sportowych)
Czas trwania warsztatu:	120 minut (2 godziny zegarowe)
Uwarunkowania kompetencyjne:	Program oparty na certyfikacie Google Umiejętności Jutra AI oraz doświadczeniu komunikacyjnym
Status merytoryczny i wdrożenie:	Przygotowany dla AZS Warszawa na okoliczność Szkolenia Warszawskiej Akademii Liderów AZS i pilotażowo wdrożony w roku akademickim 2025/2026. Opublikowany jako Otwarty Zasób Edukacyjny (OER) na portalu: https://projektzagrywka.pl/strefa-ngo/

1. Wstęp i założenia metodyczne

Dynamiczny rozwój technologii generatywnej sztucznej inteligencji oraz powszechność mediów społecznościowych sprawiły, że dezinformacja (fake news) stała się jednym z największych zagrożeń dla współczesnego społeczeństwa obywatelskiego. Środowisko sportowe, ze względu na ogromne zaangażowanie emocjonalne kibiców i zawodników, jest szczególnie podatne na zmanipulowane informacje, sfabrykowane plotki transferowe, mowę nienawiści oraz zjawisko cyfrowego nękania (cyberbullying).

Niniejszy warsztat został opracowany w celu wykształcenia wśród młodzieży i dorosłych kluczowych kompetencji medialnych i cyfrowych. Scenariusz integruje wiedzę z zakresu nowoczesnych narzędzi AI i automatyzacji pracy (nabytą w ramach programu Google Umiejętności Jutra AI we współpracy ze Szkołą Główną Handlową) z praktycznym doświadczeniem w zarządzaniu wizerunkiem i kryzysem komunikacyjnym w profesjonalnym klubie sportowym Legia Warszawa Sekcja Koszykówki S.A. oraz koordynacją stref prasowo-mediowych podczas Igrzysk Europejskich 2023. Scenariusz został opracowany dla Akademickiego Związku Sportowego (AZS) Warszawa na okoliczność Szkolenia Warszawskiej Akademii Liderów AZS. Scenariusz został opublikowany na autorskim portalu <https://projektzagrywka.pl/strefa-ngo/> jako otwarta publikacja metodyczna wspierająca edukację medialną.

Metodyka prowadzenia warsztatu opiera się na dwóch kluczowych modelach edukacyjnych:

- **Model Kompetencji Demokratycznych Rady Europy (RFCDC):** Kładzie nacisk na rozwój kompetencji poznawczych i krytycznego myślenia (Critical Understanding of the Media) oraz wartości i postaw takich jak odpowiedzialność społeczna i szacunek dla prawdy.
- **Nauczanie oparte na projektach i problemach (Project-Based Learning / Problem-Based Learning):** Uczestnicy nie uczą się suchej teorii. Pracują w interaktywnych zespołach nad analizą realnych studiów przypadków, wykorzystując strukturyzowaną metodologię Karty Dialogu stosowaną przez FRSE w ogólnopolskich konsultacjach młodzieżowych.

2. Cele warsztatu i profil kompetencyjny uczestnika

Zgodnie ze standardami nowoczesnej dydaktyki i ewaluacji projektów społecznych, efekty uczenia się oraz przyrost kompetencji uczestników zostały zdefiniowane w trzech zintegrowanych obszarach:

Obszar kompetencji	Oczekiwane efekty kształcenia (przyrost kompetencji)
Wiedza (Knowledge)	Uczestnik potrafi zdefiniować i rozróżnić pojęcia: dezinformacja (disinformation), misinformacja (misinformation) oraz fake news. Rozumie mechanizmy działania algorytmów społecznościowych, klikalności i komercyjnego aspektu rozprzestrzeniania się sensacji. Zna pojęcia techniczne związane z generatywnym AI (np. deepfake, syntetyczne media).
Umiejętności (Skills)	Uczestnik potrafi krytycznie analizować i weryfikować źródła informacji medialnych przy użyciu warsztatowych metod fact-checkerskich. Umie przeprowadzić wstępne wyszukiwanie obrazem (reverse image search), zweryfikować tożsamość konta w mediach społecznościowych oraz wykryć typowe anomalie sugerujące ingerencję sztucznej inteligencji (materiały deepfake).
Postawy (Attitudes)	Uczestnik rozwija postawę odpowiedzialnego obywatela cyfrowego (Digital Citizen). Przed udostępnieniem informacji w sieci wdraża zasadę ograniczonego zaufania i higieny cyfrowej. Wykazuje empatię i zrozumienie dla konsekwencji mowy nienawiści oraz aktywnie przeciwstawia się zjawiskom nękania rówieśniczego i sportowego online.

3. Szczegółowy scenariusz i harmonogram godzinowy warsztatu

Poniższa struktura została precyzyjnie podzielona na moduły merytoryczne zapewniające płynne przejście od teorii, przez interaktywną pracę projektową, aż po zintegrowaną ewaluację.

Czas	Moduł i Temat	Metody pracy	Opis przebiegu i instrukcja dla Prowadzącego	Materiały
15 min (18:00-18:15)	Część I: Powitanie i integracja	Burza mózgów, dialog moderowany, Karta dialogu	1. Oficjalne powitanie uczestników, przedstawienie celów i zasad współpracy. 2. Ćwiczenie lodołamacz: 'Mój cyfrowy ślad w sporcie'. Prowadzący prosi o krótką refleksję na temat tego, ile czasu uczestnicy spędzają w social mediach i z jakich platform czerpią informacje sportowe/newsowe. 3. Wspólne sformułowanie definicji prawdy w mediach i zaufania do informacji.	Flipchart, markery, krótki arkusz ankiety (pre-test)
30 min (18:15-18:45)	Część II: Anatomia dezinformacji	Prezentacja multimedialna, analiza case study	1. Prowadzący przedstawia podstawowe pojęcia: dezinformacja (celowe wprowadzanie w błąd) vs. misinformacja (nieświadome powielanie błędu). 2. Case Study z Legii Warszawa i Igrzysk Europejskich: pokazanie sfałszowanych tweetów transferowych koszykarzy, spreparowanych grafik z meczów i manipulacji tabelą wyników. 3. Zagadnienie Deepfake i GenAI: jak za pomocą darmowych narzędzi sztucznej inteligencji można wygenerować sztuczny głos Prowadzącego lub wideo ze sportowcem (nawiązanie do curriculum Google AI).	Prezentacja multimedialna, rzutnik, przykłady grafik sfałszowanych
40 min (18:45-19:25)	Część III: Warsztat Fact-Checkera	Praca w zespołach, metoda projektowa (PBL)	1. Podział na 4-5 osobowe zespoły. Każda grupa wciela się w 'Biuro Prasowe i Dział Zarządzania Kryzysowego' klubu sportowego.	Karty pracy zespołów, laptopy/smartfony z dostępem do Internetu

			2. Praca z Kartami Pracy (Załączniki): Zespoły analizują przydzielony incydent dezinformacyjny (np. sfałszowany wywiad o rzekomym dopingu, deepfake wideo, zmanipulowane zdjęcie). 3. Zadanie: Uczestnicy muszą zweryfikować informację stosując narzędzia fact-checkerskie (wyszukiwanie obrazem Google, analiza metadanych) i przygotować komunikat sprostowujący.	
25 min (19:25-19:50)	Część IV: Higiena cyfrowa i emocje	Dyskusja panelowa, studium przypadku psychologicznego	1. Dyskusja: Jak fake newsy i clickbaity wpływają na emocje zawodników, kibiców i działaczy (stres, spadek formy, cyberprzemoc) - odniesienie do psychologii sportu i radzenia sobie ze stresem. 2. Prezentacja dobrych praktyk higieny cyfrowej: zasada 'Double Check', weryfikacja u źródeł (oficjalny serwis PZKosz, uos, FRSE). 3. Jak chronić prywatność i dane osobowe (zgodnie z RODO) w dobie asystentów AI.	Ulotka z zasadami higieny cyfrowej, tablica
10 min (19:50-20:00)	Część V: Podsumowanie i ewaluacja	Ewaluacja formatywna, ankietyzacja	1. Prezentacja rezultatów prac zespołów (rekomendacje z Kart Dialogu). 2. Ewaluacja końcowa (post-test) oparta o metodologię 'Zasady ewaluacji 2026' (pomiar przyrostu wiedzy). 3. Rozdanie certyfikatów uczestnictwa i podziękowanie.	Ankiety ewaluacyjne (post-test), długopisy, dyplomy

4. Metodyczne instrukcje do kluczowych ćwiczeń warsztatowych

4.1. Ćwiczenie 'Biuro Prasowe w obliczu dezinformacji' (Część III)

To ćwiczenie stanowi serce warsztatu. Wykorzystuje metodologię Whole School/University Approach oraz standardy rzetelnego dialogu obywatelskiego. Uczestnicy stają przed realnym wyzwaniem i muszą podjąć decyzję opierając się na faktach, a nie na emocjach. Cele to: 1) ostudzenie emocji wywołanych kryzysem, 2) rzetelna weryfikacja u źródeł, 3) przygotowanie profesjonalnej i inkluzywnej komunikacji publicznej.

Przebieg krok po kroku:

- Prowadzący przekazuje każdemu zespołowi inną kopertę z Incydem (szczegóły w sekcji Załączników).
- Zespoły mają 20 minut na wykonanie analizy i weryfikacji. Każdy członek zespołu otrzymuje określoną rolę (np. Rzecznik Prasowy, Specjalista ds. Social Media, Analityk Danych/Fact-Checker, Koordynator ds. Prawnych/RODO).
- Wypełnienie Karty Dialogu: Zespoły strukturyzują swoje wnioski wokół pytań: Co jest istotą kryzysu? Na kogo ta manipulacja wpływa bezpośrednio i pośrednio? Kto odpowiada za wdrożenie dezinformacji? Jakie realne i proste kroki weryfikacyjne podjęliśmy? Jak brzmi nasze oficjalne i rzetelne sprostowanie?
- Prezentacja (15 min): Liderzy zespołów prezentują przygotowane stanowiska i rekomendacje higieny medialnej.

5. Ewaluacja warsztatu i pomiar przyrostu wiedzy

Zgodnie z wymogami dobrych praktyk w zakresie realizacji projektów, należy rzetelnie przeprowadzić ewaluację działań, ażeby uzyskać obraz w zakresie realizacji celów i mieć możliwość bieżącej reakcji na przebieg projektu.

- **Ewaluacja formatywna (w trakcie):** Bieżący monitoring aktywności grup za pomocą techniki obserwacji uczestniczącej Prowadzącego. Prowadzący kontroluje poziom zaangażowania każdego uczestnika i w razie potrzeby wspiera mentorsko grupy mające trudności z techniczną weryfikacją źródeł.
- **Ewaluacja sumatywna (końcowa):** Porównanie wyników pre-testu (krótka ankieta 3-pytaniowa na początku warsztatu) z post-testem (na zakończenie zajęć). Narzędzie mierzy deklarowany przyrost wiedzy merytorycznej z zakresu dezinformacji oraz subiektywny poziom pewności uczestnika w samodzielnym weryfikowaniu wiadomości w sieci.

6. Materiały pomocnicze i karty pracy uczestnika (Załączniki)

6.1. Ćwiczenie Zespołowe - Case Study 1: 'Afera Dopingowa' (Karta Pracy Zespołu nr 1)

STUDIUM PRZYPADKU: RZEKOMA AFERA DOPINGOWA LIDERA DRUŻYNY

Opis sytuacji: Na anonimowym koncie na platformie X (dawniej Twitter) pojawia się sensacyjny wpis ze zdjęciem dokumentu z nagłówkiem Polskiego Komitetu Olimpijskiego i Instytutu Sportu. Z dokumentu wynika, że czołowy zawodnik Waszego klubu koszykarskiego miał pozytywny wynik testu antydopingowego. Wpis w ciągu godziny zyskuje 15 000 wyświetleń, podchwytyją go lokalne portale, a w komentarzach wylewa się fala hejtu na zawodnika i Wasz klub. Mecz finałowy odbywa się za 24 godziny.

Wasze zadania weryfikacyjne:

1. Sprawdźcie nagłówek i sygnaturę dokumentu. Jak możecie u źródła zweryfikować jego autentyczność? (Wskazówka: BIP Instytutu Sportu, bezpośredni kontakt z Polską Agencją Antydopingową POLADA).
2. Przyjrzyjcie się stylowi tekstu: czy zawiera błędy ortograficzne, dziwne sformułowania językowe sugerujące tłumaczenie przez darmowy translator AI (np. sformułowanie 'koszykówka piłka' zamiast 'koszykówka')?
3. Przygotujcie oficjalny, 3-zdaniowy komunikat prasowy w imieniu klubu, który uspokoi sytuację, poda fakty i zapowie kroki prawne wobec dezinformatorów.

6.2. Karta Dialogu i Rekomendacji (Wzór dla każdego zespołu)

Sekcja Karty Dialogu	Pytania pomocnicze i miejsce na notatki zespołu
1. Istota wyzwania / kryzysu	Jaki fake news analizujemy? Na czym polega kłamstwo lub manipulacja techniczna (GenAI/Deepfake)?
2. Zasięg i wpływ merytoryczny	Na kogo ten fake news wpływa negatywnie (zawodnik, klub, sponsorzy, reputacja sportu)? Jakie emocje wywołuje?

3. Ścieżka technicznej weryfikacji	Jakie konkretne kroki podjęliśmy, aby udowodnić fałsz? (Narzędzia Google, weryfikacja uos, POLADA, PZKosz).
4. Komunikat sprostowujący	Napiszcie treść oficjalnego oświadczenia. Pamiętajcie o profesjonalnym, spokojnym i stanowczym tonie komunikacji.
5. Rekomendacja higieny cyfrowej	Jakie 2 zasady profilaktyczne rekomendujecie kibicom i zawodnikom na przyszłość, aby uniknąć podobnych kryzysów?

7. Bibliografia i ramy prawne

Ustawa z dnia 25 czerwca 2010 r. o sporcie (Dz.U. z 2026 r. poz. 793 ze zm.).

Rada Europy (2018), Reference Framework of Competences for Democratic Culture (RFCDC), Strasburg.