

Щодня нас бомбардують інформацією – як із традиційних ЗМІ, таких як телебачення, радіо та газети, так і з нових джерел, таких як онлайн-відео та соціальні мережі. З таким обсягом інформації буває важко зрозуміти, що є правдою, тож вірогідність того, що ми віримо або навіть поширюємо неправдиву інформацію дуже велика.

Матеріали цього посібника призначені для **підвищення медіаграмотності та стійкості громадян до неправдивої інформації**.

У ЦЬОМУ ПОСІБНИКУ ВИ ЗНАЙДЕТЕ:

- Визначення медіаграмотності та чому вона має значення.
- Знайомство з **Harmony Square**– онлайн-грою, розробленою для підвищення стійкості до неправдивої інформації, – і з тим, як вона працює.
- План уроку та посібник

Цей посібник та супровідні матеріали також доступні російською мовою.

Що таке

медіаграмотність

i

Чому

вона

важлива?

Медіаграмотність – це здатність розуміти та фільтрувати інформацію з різних джерел і точок зору. Ті, хто володіють навичками медіаграмотності:

- Розуміють різницю між фактом і власною думкою.
- Розуміють, що автори, творці та коментатори можуть бути упередженими та можуть подавати інформацію таким чином, щоб просувати свої власні інтереси.
- Впізнають деякі прийоми маніпулювання, які використовуються для впливу на читачів, слухачів і глядачів.

Ті, хто не володіють медіаграмотністю є більш вразливими до **місінформації** (ненавмисне поширення неправдивої інформації, без наміру ввести в оману) та **дезінформації** (свідоме поширення інформації, яка є завідомо неправдивою).

За даними досліджень існує взаємозв'язок між медіаграмотністю та більш високим рівнем задоволеності демократією. Ті, хто володіє медіаграмотністю, краще помічають міс- та дезінформацію щодо демократії та ліберальних цінностей.

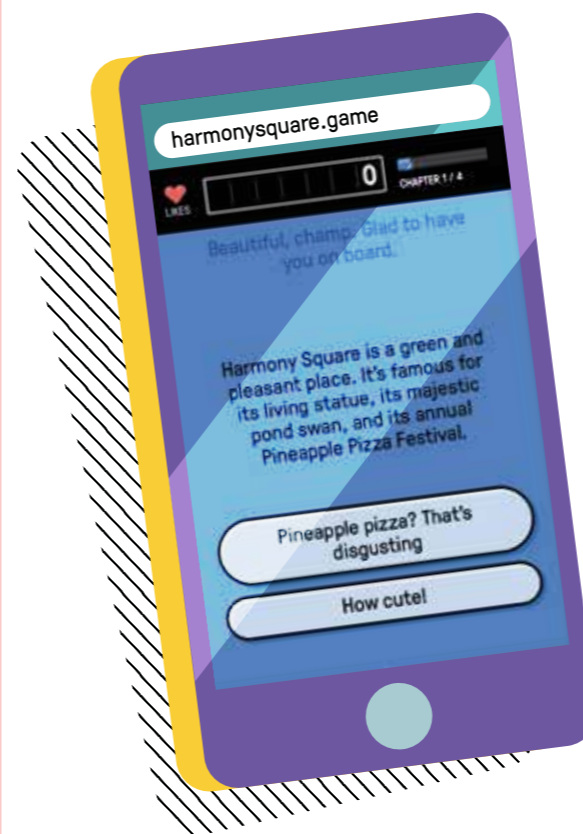
Таким чином підвищення медіаграмотності **може допомогти зупинити потік неправдивої інформації**, а також збільшити **підтримку демократії та ліберальних цінностей**.

Представляємо

BREAKING HARMONY SQUARE

Harmony Square — це коротка безкоштовна онлайн-гра, що покликана допомогти гравцям стати більш стійкими до міс- та дезінформації.

Гра заснована на теорії щеплення – ідеї, що ми можемо стати більш стійкими до міс- та дезінформації, якщо будемо піддаватися їй засобам у малих дозах. Якщо ми відчуємо на собі різні види маніпулятивних засобі, які використовуються для поширення неправдивої інформації в контрольованому середовищі гри, ми, ймовірно, розпізнаємо ці засоби і будемо протистояти їм і у нашому повсякденному житті.



Дослідження показали, що гра дійсно має бажаний ефект – ті, хто в неї грають, рідше вірять неправдивій інформації, більш впевнені у своїй здатності оцінити правдивість інформації і менш схильні поширювати неправдиву інформацію.

[harmonysquare.game](https://www.harmonysquare.game)

Roozenbeek, J., & van der Linden, S. (2020). *Breaking Harmony Square: A game that "inoculates" against political misinformation*. Harvard Kennedy School (HKS) Misinformation Review.

Як

працює

BREAKING HARMONY SQUARE



Під час гри гравців винаймають як **керівників відділу дезінформації** у вигаданому, тихому містечку під назвою Harmony Square. Їхня робота полягає в тому, щоб порушити спокій, провокуючи соціальну напругу та призводячи до розколу навколо, здавалося б, невинної теми.

На 4 рівнях гри гравці вивчають 5 різних маніпулятивних засобів:

- 1 **Тролінг:** навмисне провокування загострених емоцій
- 2 **Використання емоційної мови:** спроба викликати у людей страх чи гнів
- 3 **Штучне посилення певних повідомлень:** підробка вподобайок і публікацій або покупка підписників
- 4 **Розповсюдження теорій змови:** звинувачення потужної таємної групи у подіях, які інакше не пов'язані
- 5 **Створення розколу:** підкреслення відмінностей всередині та між групами людей

Незважаючи на серйозні наміри в основі гри, сама гра є веселою та захопливою, має яскравий вигляд та багато гумору.



План уроку

HARMONY SQUARE

Цілі

- 1 Зрозуміти небезпеку, яку несуть міс- і дезінформація
- 2 Як виявити засоби міс- та дезінформації та запобігти розповсюдженню неправдивої інформації
- 3 Зрозуміти важливість медіаграмотності

60
ХВ

Що таке медіаграмотність?

Здатність розуміти та фільтрувати інформацію з різних джерел і точок зору. Ті, хто володіють навичками медіаграмотності:

10
ХВ

- 1 Розуміють різницю між фактом і власною думкою
- 2 Розуміють, що автори, творці та коментатори можуть бути упередженими та можуть
- 3 Впізнають принаймні деякі способи маніпулювання, які використовуються для впливу на читачів, слухачів і глядачів.

Що таке міс- та дезінформація?

10
ХВ

Місінформація

це оманлива, неточна та повністю неправдива інформація, яка передається без явного наміру обдурити

Дезінформація

це неправдива інформація, що поширюється з метою ввести людей в оману

Чому важливо вміти розпізнавати міс- та дезінформацію?

10
ХВ

Сьогодні ми стикаємося з великим обсягом інформації, що походить із різних джерел – як із традиційних, таких як телебачення, радіо та газети, так і з нових, таких як соціальні мережі (Instagram, Tik Tok, Facebook).

З таким потоком інформації буває важко виявити правду і дуже легко поширити неправду.

Питання:

- Чи стикались ви колись із неправдивою інформацією? Де?
- Чи можете ви її визначити? Як?
- Чи задумувались ви колись, що за неправдивою інформацією стоять якісь певні цілі?

Гра

15
ХВ

Гра заснована на ідеї, що ми можемо стати більш стійкими до міс- та дезінформації, якщо будемо піддаватися її засобам у малих дозах. Якщо ми спробуємо різні види маніпулятивних засобів, які використовуються для поширення неправдивої інформації в контрольованому середовищі гри, ми, ймовірно, розпізнаємо ці засоби і будемо протистояти їм і у нашому повсякденному житті.

harmonysquare.game



Обговорення гри з учнями

15
ХВ

- Що ви думаєте про гру?
- Чого ви навчились або що помітили?
- Що зачепило в персонажах?
- Які тактики вони використовували?
- Чи бачили ви приклади цього у реальному житті?

Як

користуватися

BREAKING
HARMONY
SQUARE

ЧАС

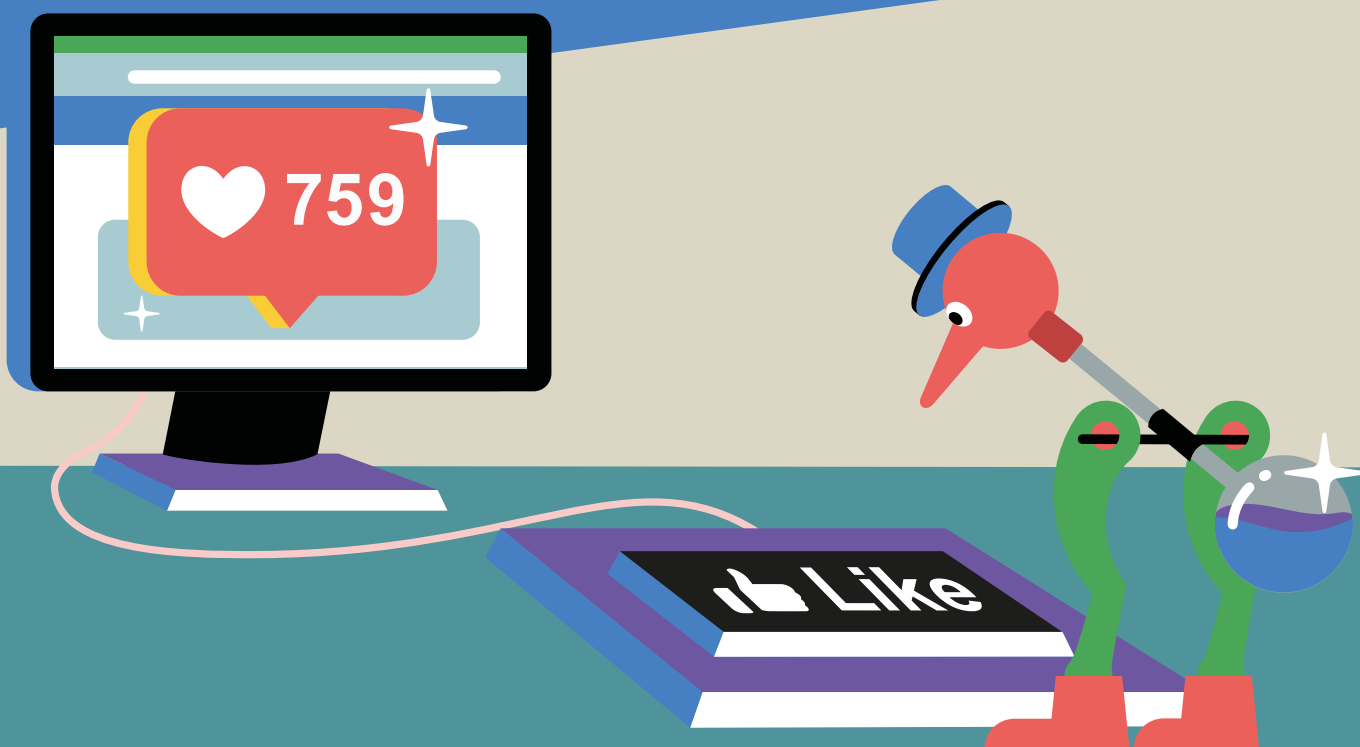
Гра відбувається наживо і в неї можна грати в будь-який час. Однак бувають моменти, коли гра може бути більш актуальною. Чи відбуваються в їхній спільноті якісь події, які можуть означати, що вони бачать більше неправдивої інформації, ніж зазвичай?

Зворотній зв'язок

Чи завжди

вподобайки

справжні?



ЗІГРАЙТЕ В HARMONY SQUARE

Це безкоштовна онлайн-гра, що навчає, як
протидіяти дезінформації

harmonysquare.game