

# CYBER lekcje



## Scenariusz lekcji

Wizerunek  
i tożsamość  
w internecie

## Wizerunek i tożsamość w internecie

Scenariusz lekcji dla szkół ponadpodstawowych

Scenariusz opracowany w ramach projektu „Działania wspierające nauczanie o cyberbezpieczeństwie”

Autorka scenariusza: Agata Arkabus

Redakcja merytoryczna: Akademia NASK (Zespół Edukacji Cyfrowej), Zespół Budowania Świadomości Cyberbezpieczeństwa

Redakcja językowa, dostępność (WCAG): Emilia Troszczyńska-Roszczyk

© NASK Państwowy Instytut Badawczy

Warszawa 2021

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne (CC BY-NC) 4.0 Międzynarodowe

NASK Państwowy Instytut Badawczy

ul. Kolska 12

01-045 Warszawa

## Spis treści

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć .....	4
Informacje na temat zajęć .....	4
Cele ogólne powiązane z podstawą programową .....	4
Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową .....	6
Kompetencje kluczowe .....	6
Metody/techniki pracy .....	6
Formy pracy .....	6
Środki dydaktyczne .....	6
Opis przebiegu zajęć/lekcji .....	7
Wprowadzenie .....	7
Część główna .....	7
Podsumowanie .....	9
Komentarz metodyczny .....	9
Uwagi do realizacji lekcji/zajęć .....	9
Sposoby oceniania .....	9
Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) .....	9
Karta pracy „Mój wizerunek” .....	10
Karta pracy „Zdjęcia a przyszłość” .....	11
Bibliografia/Netografia .....	12
Opis projektu .....	13

Temat: **Wizerunek i tożsamość w internecie**

Etap: **szkoła ponadpodstawowa**

Czas realizacji: **2 x 45 minut**

## Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć

Dla współczesnej młodzieży bycie w sieci jest nieodzownym elementem ich codzienności. Uczniowie nie wyobrażają już sobie funkcjonowania bez internetu, który jest dla nich centrum życia społecznego, źródłem wszechstronnej wiedzy oraz przestrzenią do komunikacji.

Internet niewątpliwie ułatwia codzienność, usprawniając wiele aspektów naszego życia. Musimy jednak pamiętać, że korzystanie z sieci czasem może być również bardzo niebezpieczne. Nie wiemy bowiem, kto znajduje się po drugiej stronie ekranu. Nie mamy możliwości zweryfikowania intencji odbiorcy naszych wirtualnych przekazów. Wyzwaniem związanym z komunikacją sieciową jest również ochrona wizerunku. Problem ten dotyczy w dużej mierze nastolatków, którym zdarza się dzielić w sieci nawet swoimi intymnymi zdjęciami.

Istotne jest więc uświadamianie młodzieży, do czego takie zachowania mogą prowadzić i z jak bardzo niebezpiecznymi konsekwencjami mogą być związane.

## Informacje na temat zajęć

### Cele ogólne powiązane z podstawą programową

#### Informatyka

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym: **znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych** i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów.

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak: **komunikacja i współpraca w grupie**, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz zarządzanie projektami.

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. **Respektowanie prywatności informacji i ochrony danych**, praw własności intelektualnej, **etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego, ocena zagrożeń związanych z technologią i ich uwzględnienie dla bezpieczeństwa swojego i innych**.

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.  
Uczeń:

2. **do realizacji rozwiązań problemów prawidłowo dobiera środowiska informatyczne, aplikacje oraz zasoby,**

3. **przygotowuje opracowania rozwiązań problemów, posługując się wybranymi aplikacjami,**
4. **wyszukuje w sieci potrzebne informacje i zasoby.**

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

2. **respektuje obowiązujące prawo i normy etyczne** dotyczące korzystania i rozpowszechniania oprogramowania komputerowego, aplikacji cudzych i własnych oraz dokumentów elektronicznych,
4. **opisuje szkody**, jakie mogą spowodować działania pirackie w sieci, **w odniesieniu do indywidualnych osób**, wybranych instytucji i całego społeczeństwa.

## Etyka

II. Wybrane zagadnienia etyki szczegółowej (praktycznej, stosowanej, zawodowej).

1. Etyka życia osobistego (indywidualnego). Uczeń:

- 5) **identyfikuje i analizuje moralne aspekty ludzkiej seksualności**, rozpoznaje biologiczne, psychiczne, społeczne i kulturowe uwarunkowania ludzkiej seksualności, formułuje ocenę moralną różnych zachowań seksualnych;
- 6) podaje przykłady działań, które są wyrazem troski o własne zdrowie i życie; **wyjaśnia, dlaczego należy odnosić się z szacunkiem do własnego ciała;**
- 9) wyjaśnia, dlaczego człowiekowi należy okazywać szacunek; **kształtuje postawę szacunku wobec każdego człowieka;**

4. Etyka a nauka i technika. Uczeń:

- 1) **podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowych technologii**, w szczególności technologii informatycznych;
- 3) **identyfikuje i analizuje wybrane problemy moralne związane z postępem naukowo-technicznym** (np. problem ochrony prywatności, ochrony praw autorskich, cyberprzemocy, rozwój sztucznej inteligencji, transhumanizm).

## Wychowanie do życia w rodzinie

II. Dojrzewanie. Uczeń:

- 4) **rozumie, czym jest cielesność, płciowość, integracja seksualna;**

9) rozumie, jak budowane są relacje międzyosobowe, wyjaśnia ich znaczenie w rozwoju społeczno-emocjonalnym; w tym: **istota koleżeństwa i przyjaźni, sympatie młodzieńcze; pierwsze fascynacje, zakochanie, miłość, wzajemny szacunek**, udzielanie sobie pomocy, współpraca, empatia.

III. Seksualność człowieka. Uczeń:

7) **omawia problemy związane z przedmiotowym traktowaniem człowieka w dziedzinie seksualnej;**

8) rozumie, na czym polega prawo człowieka do intymności i ochrona tego prawa.

## Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

Uczeń:

- zna pojęcie wizerunku;
- wie, na czym polega zjawisko sextingu;
- określa prawne aspekty ochrony wizerunku;
- zna pojęcie awatara;
- posługuje się aplikacją do tworzenia awatarów.

## Kompetencje kluczowe

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji;
- kompetencje językowe;
- kompetencje cyfrowe;
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się.

## Metody/techniki pracy

- dyskusja;
- pogadanka;
- metoda praktyczna;
- praca z komputerem.

## Formy pracy

- indywidualna;
- grupowa.

## Środki dydaktyczne

- [film „Na zawsze”](#);
- [film „Niebezpieczna zabawa dzieci. Sexting”](#);
- [prezentacja multimedialna „Ochrona wizerunku a prawo”](#);
- [infografika „Hejt/mowa nienawiści”](#);

- [infografika „Twój wizerunek w internecie” oraz „Jak zadbać o swój wizerunek?”](#);
- karta pracy „Mój wizerunek”
- karta pracy „Zdjęcia a przyszłość”;
- [ćwiczenie interaktywne „Jak zadbać o swój wizerunek w sieci” w aplikacji LearningApps.org](#);
- komputery z dostępem do internetu;
- [aplikacja Voki](#).

## Opis przebiegu zajęć/lekcji

### Wprowadzenie

Nauczyciel zadaje uczniom pytania:

- Czym jest wizerunek?
- Jakie elementy składają się na wizerunek w sieci?

**Wizerunek** to obraz samego siebie lub sposób odbierania nas przez inne osoby.

Podczas dyskusji uczniowie wymieniają następujące elementy składające się na wizerunek w sieci:

- zdjęcia, filmy i inne materiały z udziałem uczniów, które publikują w sieci;
- informacje na swój temat (imię, nazwisko, nick, awatar, zainteresowania, pasje, hobby);
- każdy ślad, jaki po sobie pozostawia w internecie (posty, komentarze, wypowiedzi, lajki, przynależność do różnych grup i społeczności na poszczególnych portalach);
- oznaczenia przez innych użytkowników, znajomych;
- informacje multimedialne wysyłane do znajomych, wśród których mogą pojawić się erotyczne materiały.

### Część główna

1. Nauczyciel wyświetla [film „Na zawsze”](#), dotyczący problemu sextingu. Materiał opowiada historię z życia współczesnych nastolatków, korzystających na co dzień z internetu. Młoda dziewczyna przenosi się z Częstochowy do Warszawy, ale dzięki komunikacji internetowej pozostaje w ciągłym kontakcie ze starymi znajomymi oraz chłopakiem. Równocześnie poznaje grono nowych przyjaciół, z którymi kontaktuje się za pomocą mediów społecznościowych, głównie Facebooka. Wysyłane przez nieuwagę intymne zdjęcia pary trafiają do internetu, co jest źródłem wielu problemów.

Nauczyciel dyskutuje z uczniami na temat obejrzanego materiału. Zwraca uwagę na istotę szacunku do własnego ciała, na relacje międzyosobowe, aspekty moralne ludzkiej seksualności. Omawia też problemy związane z przedmiotowym traktowaniem człowieka w sferze seksualnej.

Zadaje uczniom pytania:

- Czy spotkali się z pojęciem sextingu?

- Czym jest sexting?

Następnie, jeśli jest taka potrzeba, uzupełnia wypowiedzi uczniów.

„[Sexting](#) (także seksting) – forma komunikacji elektronicznej, w której przekazem jest seksualnie sugestywny obraz lub treść. Termin powstał w pierwszych latach XXI wieku jako zrost angielskich słów sex (seks) i texting (czynność wysyłania wiadomości SMS). Z czasem jego znaczenie poszerzyło się na wysyłanie podobnych komunikatów także za pomocą innych mediów, na przykład komunikatorów internetowych, wiadomości MMS czy portali społecznościowych”.

2. Z sextingiem, co było można zaobserwować w filmie, wiąże się często zjawisko hejtu. Nauczyciel wyświetla uczniom [infografikę „Hejt/mowa nienawiści”](#).
3. Nauczyciel zwraca uwagę uczniów na rolę naszego wizerunku w internecie, akcentuje aspekt prawny – posługuje się [prezentacją multimedialną „Ochrona wizerunku a prawo”](#). Rozdaje uczniom karty pracy „Mój wizerunek”. Zadaniem młodzieży jest udzielenie odpowiedzi na pytania. Po zakończonej pracy uczniowie przekazują swoje karty nauczycielowi, który odczytuje losowo wybrane prace. Następnie nauczyciel wyświetla [infografikę „Twój wizerunek w internecie”](#).
4. Nauczyciel zadaje pytanie: Czy publikowanie zdjęć w internecie może wpływać na moją przyszłość? Uczniowie otrzymują karty pracy „Zdjęcia a przyszłość”, na których zapisują propozycje odpowiedzi. Po zakończeniu pracy wieszają wypełnione karty w widocznym miejscu dla całej klasy. Nauczyciel odczytuje i komentuje wypracowane propozycje, zwracając uwagę, że każde zdjęcie może być udostępnione przez innych, zapisane przez niepowołane osoby czy rozpowszechnione. Wielu pracodawców przegląda w internecie informacje o swoich przyszłych pracownikach i często dociera do zdjęć publikowanych w przeszłości. Takie materiały mogą mieć wpływ np. na otrzymanie pracy, stażu, wyjazdu międzynarodowego, zakwalifikowanie się do drużyny sportowej itp.
5. Ćwiczenie interaktywne [„Jak zadbać o swój wizerunek w sieci”](#). Nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej ćwiczenie i wykonuje je wspólnie z uczniami. Może również udostępnić młodzieży kod QR do ćwiczenia, które wykonają samodzielnie na swoich urządzeniach mobilnych. Podsumowując zadanie, nauczyciel wyświetla [infografikę „Jak dbać o swój wizerunek w internecie”](#).
6. Jednym ze sposobów ochrony wizerunku jest niepublikowanie go w ogóle lub zastąpienie awatarem. Nauczyciel pyta uczniów, czy znają to pojęcie.

„[Awatar](#) jest to najczęściej graficzna, cyfrowa postać, pod jaką występuje w świecie wirtualnym (wirtualny wizerunek) użytkownik. Jest on wytworem charakterystycznym przede wszystkim dla gier komputerowych, forów oraz mediów społecznościowych, a także dla innych form nowoczesnej komunikacji internetowej. Awatar może przybierać dowolną postać (np. człowiek, zwierzę, maskotka itp.). Każdy uczestnik świata wirtualnego może sam nadać swojemu awatarowi, według własnego uznania: imię i nazwisko lub nick, a także wykreować jego wygląd poprzez wybór płci, fryzury, oczu, sylwetki czy ubrania, a także cech psychofizycznych wpływających na jego



zachowanie. Awatary występują również jako emanacje użytkownika na forach dyskusyjnych, a także w grach komputerowych, serwisach społecznościowych oraz rzeczywistości wirtualnej. Użytkownik kreuje swojego awatara, a następnie za jego pomocą komunikuje i porusza się po wirtualnym świecie. Awatar jest synonimem zdjęcia profilowego. Zdjęciem profilowym może być awatar w opisanym powyżej formie, jak i zdjęcie oddające rzeczywistą tożsamość, może zostać uznane za awatar”.

## Podsumowanie

Uczniowie tworzą swojego awatara z wykorzystaniem [aplikacji Voki](#). Jest to internetowe narzędzie do tworzenia animowanych bohaterów. Można wybrać dowolną postać z wielu dostępnych, dobrać jej ubiór, gesty, fryzurę, akcesoria, tło itp. Wygenerowana postać, której dodamy swój głos, może wyrażać nas samych (awatar), np. zapraszać na naszego bloga.

Jeśli nie ma możliwości tworzenia awatara, nauczyciel wyświetla [film „Niebezpieczna zabawa dzieci. Sexting”](#), podsumowujący zajęcia.

## Komentarz metodyczny

### Uwagi do realizacji lekcji/zajęć

W związku z rozbudowaną tematyką zajęcia można przedłużyć do trzech godzin lekcyjnych.

Aby wykonać awatara, potrzebne są uczniom telefony komórkowe lub inne urządzenia mobilne.

Alternatywnie można wykorzystać inne narzędzie do jego tworzenia: Avatar Maker. Uczniowie mogą również przygotować swojego awatara w ramach zadania domowego.

### Sposoby oceniania

- udział w dyskusji;
- aktywność podczas lekcji;
- rozwiązywanie kart pracy;
- praca z [aplikacją Voki](#).

### Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)

Uczniowie zdolni samodzielnie (zamiast filmu) podsumowują zajęcia. Zaprezentują w punktach najważniejsze aspekty związane z ochroną wizerunku. Uczniowie ze SPE mogą wykonywać karty pracy w parach z innymi uczniami.

## Karta pracy „Mój wizerunek”

Odpowiedz na poniższe pytania:

**Publikuję zdjęcia w internecie: Gdzie? Na jakich stronach? W jakich portalach?**

.....

.....

.....

**Udostępniam zdjęcia moich znajomych: Czy wcześniej pytasz ich o zgodę? Jeśli nie, to dlaczego?**

.....

.....

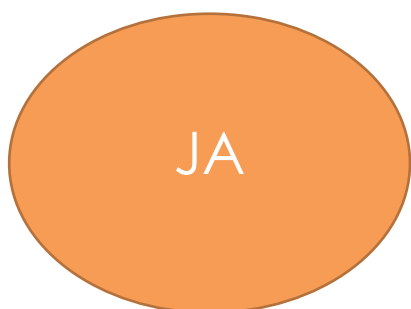
.....

**Publikowane przeze mnie zdjęcia pokazują sytuacje (podkreśl swój wybór):**

- szkoła
- praca
- wypoczynek
- akcje społeczne
- imprezy
- wyjazdy/wczasy
- sukcesy/nagrody
- moja rodzina
- spotkania z przyjaciółmi
- inne

## Karta pracy „Zdjęcia a przyszłość”

Czy publikowanie zdjęć w internecie może wpływać na moją przyszłość? Uzupełnij dymki swoimi przemyśleniami na ten temat.



## Bibliografia/Netografia

- [„Bez presji, kampania o tym, jak mądrze i z dystansem budować swoją obecność w mediach społecznościowych”](#) [online, dostęp z dn. 29.12.2021].
- Borkowska A., Witkowska M., (2020), [„Sharenting i wizerunek dziecka w sieci”](#), Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 29.12.2021].
- [Film „Na zawsze”](#) [online, dostęp z dn. 29.12.2021].
- [Film „Niebezpieczna zabawa dzieci. Sexting”](#) [online, dostęp z dn. 29.12.2021].
- [„Krótki poradnik zarządzania swoim wizerunkiem w sieci”](#) [online, dostęp z dn. 29.12.2021].
- Kwaśnik A., (2019), [„Sexting i nagie zdjęcia. Twoje dziecko i ryzykowne zachowania online”](#), Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 29.12.2021].
- [„Lekcja: Cyfrowy portret, czyli kilka słów o wizerunku w internecie”](#) [online, dostęp z dn. 29.12.2021].
- [Mikroporady.pl, definicja „Awatara”](#) [online, dostęp z dn. 29.12.2021].
- Polak Z. (red.), (2021), [„Cyfrowy ślad małego dziecka”](#), Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 29.12.2021].
- Rywczyńska A., Wójcik Sz. (red.), (2018), [„Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów”](#), Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy, Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę [online, dostęp z dn. 29.12.2021].
- [Wikipedia, definicja „Sextingu”](#) [online, dostęp z dn. 29.12.2021].

Powyższy scenariusz opracowany został w ramach projektu „Działania wspierające nauczanie o cyberbezpieczeństwie”.

## Opis projektu

Projekt „Działania wspierające nauczanie o cyberbezpieczeństwie”, zwany dalej „Cyberlekcje”, jest współfinansowany ze środków budżetu państwa otrzymanych od Kancelarii Prezesa Rady Ministrów i wpisuje się w Strategię Cyberbezpieczeństwa Rzeczypospolitej Polskiej na lata 2019–2024.

Opracowane scenariusze „Cyberlekcji” wpisują się w obowiązki wynikające z podstawy programowej. Tematyka scenariuszy odpowiada rosnącemu zapotrzebowaniu na wiedzę i kompetencje z zakresu efektywnego wykorzystywania mediów cyfrowych, co jest konsekwencją rewolucji cyfrowej postępującej również w podstawowych dziedzinach życia społecznego.

Korzystanie z własnego telefonu komórkowego najczęściej rozpoczyna się w wieku 7–8 lat. Ponad 80% uczniów posiada telefon komórkowy – w tym 64% dzieci w wieku 7–9 lat. Przeważająca większość dzieci używa telefonu typu smartfon, prawie wszystkie osoby w wieku szkolnym (97%) korzystają też z internetu. Podobnie jak w przypadku telefonu komórkowego podróże po wirtualnym świecie rozpoczynają się najczęściej w wieku 7–8 lat. Dwie trzecie rodziców deklaruje stosowanie kontroli nad korzystaniem przez dziecko z telefonu i internetu. Najczęściej jest to wspólne ustalenie zasad korzystania z telefonu, rzadziej – korzystanie z ustawień bezpieczeństwa czy specjalnych aplikacji służących do kontroli rodzicielskiej (39% rodziców). Aż 80% rodziców przyznaje, że ich dziecko samodzielnie instaluje aplikacje na telefon\*. Warto podkreślić, że przed pandemią łączny, średni czas dobowy korzystania z sieci przez dzieci i młodzież (w wieku 13–17 lat) wynosił 4 godziny\*\*. Obecnie sięga on 6, a nawet 8 godzin dziennie spędzonych na lekcjach zdalnych (44,3% respondentów) oraz do 4 godzin w czasie wolnym (31,7%)\*\*\*.

Młodzi ludzie wykorzystują internet najczęściej w celu budowania oraz podtrzymywania relacji społecznych – znakomita większość jest aktywna na portalach społecznościowych oraz korzysta z komunikatorów i chatów. Poza poszukiwaniem informacji i rozwijaniem zainteresowań internet to dla młodych ludzi główne miejsce rozrywki – źródło gier i aplikacji, które wymagają wiedzy o bezpieczeństwie teleinformatycznym, w szczególności mając na względzie fakt znacznego nasilenia się cyberataków wykorzystujących socjotechniki oraz braki w zabezpieczeniach urządzeń domowych. Warto tutaj zaznaczyć, że zgodnie z raportem Agencji Unii Europejskiej ds. Cyberbezpieczeństwa (ENISA) z 2020 r. liczba incydentów phishingowych – czyli mających na celu wyłudzenie danych – wzrosła w ostatnich miesiącach nawet sześciokrotnie.

Tematyka projektu edukacyjnego obejmuje następujące obszary:

- bezpieczeństwo sieci i systemów;
- zarządzanie informacją;

# CYBER lekcje

- wizerunek i tożsamość online;
- prywatność – bezpieczne zarządzanie danymi personalnymi;
- zdrowie, dobrostan psychiczny i cyberhigiena.

W ramach projektu opracowanych zostanie łącznie 18 scenariuszy lekcyjnych dla poszczególnych grup wiekowych uczniów w podziale na:

- dwa scenariusze dla klas 1–3 szkoły podstawowej;
- dwa scenariusze dla klas 4–6 szkoły podstawowej;
- cztery scenariusze dla klas 7–8 szkoły podstawowej;
- dziewięć scenariuszy dla klas szkół ponadpodstawowych.

Wykorzystanie przez nauczycieli przygotowanych w ramach działania scenariuszy może wpłynąć na lepszą profilaktykę w zakresie najważniejszych wyzwań związanych z zagrożeniami w sieci, jakimi są: przeciwdziałanie cyberprzemocy, patostreamingowi, przygotowanie dzieci i młodzieży do właściwej ochrony prywatności online, zapobieganie uzależnieniu od internetu oraz ochrona przed cyberprzestępczością, w tym ryzykiem wykorzystania dziecka w celach seksualnych czy finansowych.

\* Urząd Komunikacji Elektronicznej (2020), [„Badanie ankietowe opinii publicznej w zakresie funkcjonowania rynku usług telekomunikacyjnych oraz oceny preferencji konsumentów. Raport z badania dzieci i rodziców”](#) [online, dostęp z dn. 13.12.2021].

\*\* Bochenek, M., Lange, R., (2019), [„Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów”](#), Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy, s. 15 [online, dostęp z dn. 10.12.2021].

\*\*\* Lange R. (red.), (2021), [„Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów”](#), Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy, s. 6 [online, dostęp z dn. 10.12.2021].