



CYBERLEKCJE

3.0

Scenariusz lekcji

Wizerunek i tożsamość
w Internecie

NASK

 cyber
profilaktyka
NASK



Ministerstwo
Cyfryzacji



CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

Wizerunek i tożsamość i Internecie

Scenariusz lekcji dla klas 7–8 szkół podstawowych

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

Autorka scenariusza: Agata Arkabus, Bernadetta Czerkawska

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

Redakcja językowa, dostępność (WCAG): Diana Kania, Katarzyna Gańko, Marta Danowska

© NASK – Państwowy Instytut Badawczy

Warszawa 2023

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

CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

Spis treści

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć	3
Informacje na temat zajęć	5
Cele ogólne powiązane z podstawą programową	5
Etyka.....	5
Informatyka	5
Wiedza o społeczeństwie	6
Godziny wychowawcze	6
Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową	7
Kompetencje kluczowe	7
Cele zajęć w języku ucznia.....	7
Kryteria sukcesu dla ucznia/uczennicy	7
Wskazówki do przeprowadzenia zajęć	8
Metody/techniki pracy	8
Formy pracy	9
Środki dydaktyczne	9
Przebieg zajęć	9
Wprowadzenie.....	10
Część główna	10
Podsumowanie	14
Komentarz metodyczny	15
Sposoby oceniania.....	15
Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)	15
Bibliografia/Netografia	16

CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

Temat: **Wizerunek i tożsamość w Internecie**

Klasa: **7–8 szkoły podstawowej**

Czas realizacji: **2 x 45 minut**

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć

Internet dla młodzieży to naturalne środowisko, które wykorzystują do nauki, komunikacji, planowania czy dzielenia się informacjami. To właśnie w sieci uczniowie często promują swoje zainteresowania, sukcesy i... siebie.

Niestety Internet bywa również przestrzenią, gdzie zamieszczane są informacje i zdjęcia mogące w silny sposób naruszyć reputację. Młodzież często zapomina, że wszystkie działania w sieci pozostawiają po sobie ślad.

Mimo stosowania różnych technik maskujących należy pamiętać, że online nigdy nie jesteśmy całkowicie anonimowi.

Warto uzmysłowić uczniom, że wszystkie działania, jakie podejmują w Internecie, zwłaszcza te w różnych serwisach społecznościowych, tworzą ich wizerunek w sieci, który pozostaje w niej na zawsze. Warto o tym pamiętać zwłaszcza wtedy, gdy internauci wypowiadają się pod czyimś wpisem, zdjęciem lub wchodzą z kimś w dyskusję. Sposób wypowiedzi oraz język, jakiego używamy, świadczy o tym, jakimi ludźmi jesteśmy i jaki poziom kultury sobą reprezentujemy. Młodzi ludzie muszą pamiętać, że zanim zamieszczą obraźliwe treści, użyją przekleństw lub wyśmieją kogoś w sieci, powinni się zastanowić, czy spotykając tę osobę na żywo, patrząc jej prosto w oczy, zachowaliby się tak samo. Nasze postawy w Internecie są bowiem często odbierane jako odzwierciedlenie tego, co robimy w świecie rzeczywistym.

CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

Młodzież często nie zauważa, że wizerunek tworzony w sieci nie zawsze jest spójny z rzeczywistością. Influencerzy, youtuberzy czy streamerzy bardzo dbają o to, jaki wizerunek tworzą. Może być on pozytywny (np. trenerki przestrzegające zdrowej diety, gracze pokazujący swoje wybitne osiągnięcia) lub negatywny (np. youtuberzy tworzący tzw. patotreści). Warto zwrócić uwagę uczniom, czy ich ulubiony twórca w sieci pokazuje prawdziwe „ja”, czy tylko gra pewną rolę.

Częścią wizerunku influencerów jest ich wygląd. Zdjęcia umieszczane w sieci przez znane osoby są bardzo starannie dobrane, pozowane i często retuszowane. Nie pokazują prawdziwego, codziennego wyglądu danej osoby. Media społecznościowe mogą pomóc osiągnąć sukces czy zdobyć popularność, ale jednocześnie stają się także zagrożeniem.

W obecnych czasach prowadzenie konta na różnych mediach społecznościowych umożliwia promowanie siebie samych, swojej marki lub swoich osiągnięć. Dlatego nauczyciele powinni uwrażliwiać uczniów na kwestie związane z publicznymi wystąpieniami w sieci. Warto również zwracać uwagę, jakie treści są adekwatne do jakich aktywności i środowisk internetowych – szkolnych/publicznych czy towarzyskich. Warto świadomie podejmować decyzję, co warto udostępnić, a co lepiej zachować dla siebie i najbliższych. W Internecie status i autorytet w dużym stopniu buduje się na podstawie merytoryki wypowiedzi. Można więc być ekspertem w danej dziedzinie niezależnie od wieku, jeśli tylko wypowiada się na temat, na którym naprawdę dobrze się znamy. Ważny jest również odpowiedni sposób wypowiedzi – dostosowany do tematu i odbiorców. Informacje zamieszczane na profilach stają się publiczne, a więc mają też wpływ na wizerunek online i offline – zarówno prywatny, jak i zawodowy.

Informacje na temat zajęć

Cele ogólne powiązane z podstawą programową

Etyka

I. Elementy etyki ogólnej. Uczeń:

1. zna, rozumie i stosuje pojęcia niezbędne do opisu przeżyć i działań moralnych:

1) posługuje się pojęciami niezbędnymi do charakterystyki działania w aspekcie jego moralnej oceny: decyzja, czyn, sprawczość, konflikt, problem, podmiot działania (autor, sprawca), adresat działania, intencja działania, motyw działania, treść działania, skutek (konsekwencja), okoliczności działania,

III. Człowiek wobec siebie. Uczeń:

2. wie, że ze względu na swoją wartość – osobową godność – jest równie wartościowym człowiekiem jak inni ludzie;

IV. Człowiek a świat ludzkich wytworów. Uczeń:

1. podaje przykłady ludzkich wytworów materialnych i niematerialnych oraz rozważa ich znaczenie w kontekście pytania o dobre życie;

CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

Informatyka

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:

2. rozwija umiejętności korzystania z różnych urządzeń do tworzenia elektronicznych wersji tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji;

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:

2. ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich;

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

1. opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją;

Wiedza o społeczeństwie

I. Społeczna natura człowieka. Uczeń:

2. przedstawia zasady komunikowania się; wyjaśnia zasady skutecznej autoprezentacji – kształtowania swojego wizerunku;

X. Środki masowego przekazu. Uczeń:

3. przedstawia funkcje reklamy i krytycznie analizuje wybrany przekaz reklamowy;

Godziny wychowawcze

Tematyka może wynikać ze szkolnego Programu Wychowawczo-Profilaktycznego. Zawsze zakłada on wsparcie uczniów i uczennic w rozwoju kompetencji społecznych i bezpieczne korzystanie z sieci.

CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

Uczeń:

- rozumie pojęcia cyfrowego śladu i reputacji online;
- zna korzyści i konsekwencje publikowania materiałów w sieci;
- aktywnie uczestniczy w dyskusji;
- definiuje termin „influencer”;
- wie, w jaki sposób dbać o reputację online w sieci;
- tworzy konspekt kanału filmowego.

Kompetencje kluczowe

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

Cele zajęć w języku ucznia

1. Wyjaśnię na przykładach, czym jest cyfrowy ślad i reputacja online.
2. Wyjaśnię na przykładach skutki pozostawiania cyfrowego śladu.
3. Ocenę treści i sposób prezentacji filmów mojego ulubionego youtubera/blogera.

CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

Kryteria sukcesu dla ucznia/uczennicy

1. Potrafię wyjaśnić na dwóch przykładach, czym jest cyfrowy ślad i reputacja online.
2. Wyjaśnię na trzech przykładach skutki cyfrowego śladu.
3. W czasie dyskusji na temat sposobów dbania o oglądalność przez youtuberów i „influencer” potrafię uzasadnić i zaprezentować swoją opinię.

Wskazówki do przeprowadzenia zajęć

- Gdy uczniowie będą zainteresowani omawianą tematyką, warto wydłużyć zajęcia do trzech godzin dydaktycznych.
- W zabawie dydaktycznej „W Internecie...” można wykorzystać dowolne filmy z kanału YouTube, które zastąpią zadanie z rekwizytami.
- ROZSZERZENIE: praca indywidualna. Uczniowie otrzymują [kartę pracy „Mój kanał YouTube”](#). Karta przypomina wizualnie kanał na YouTube i zawiera okienka: Tytuł kanału; Opis (co pokażę; o czym będę mówić); Społeczność (do kogo kieruję swój kanał); Tytuły filmików; Awatar/Zdjęcie profilowe; O mnie. Zadaniem uczniów jest opisanie i zareklamowanie wymyślonego przez siebie kanału filmowego. Uczniowie mogą nagrać te filmiki smartfonami.

Metody/techniki pracy

- pogadanka z wykorzystaniem prezentacji;
- praca z filmem;
- dyskusja;
- metoda problemowa MOST, DOUBLE BUBBLE, 12 PYTAŃ.

CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

Formy pracy

- indywidualna;
- grupowa – pary, trójki, czwórki.

Środki dydaktyczne

- [karta pracy „Dodaj komentarz...”](#);
- magnesy lub taśma malarska;
- [film „Bekanie”](#) z cyklu „Owce w sieci”;
- [prezentacja multimedialna „Wizerunek i tożsamość online. Pomyśl, zanim dodasz!”](#);
- [karta pracy „Fiszka influencera”](#);
- rekwizyty „youtubera”, np. markowa bluza;
- rysunki, prace plastyczne;
- [film „Plik i Folder: Wyraź siebie”](#);
- [kartę pracy „Mój kanał YouTube”](#)
- [karta pracy „DOUBLE BUBBLE”](#);
- komputer z dostępem do Internetu, ekran.

CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

Przebieg zajęć

Wprowadzenie

1. MOST – nauczyciel prosi uczniów, by każdy indywidualnie chwilę się zastanowił nad dzisiejszym tematem lekcji: wizerunek i tożsamość w sieci. Prosi o zapisanie na kartce (po każdym poleceniu daje chwilę na odpowiedź):

- a) trzech słów, które kojarzą się z tym tematem;
- b) dwóch pytań, które kojarzą się z tym tematem;
- c) metafory/porównania, które kojarzą się z tym tematem, np. gniew jest jak pustynia, ponieważ towarzyszy mu gorąco, a potem pustka.

Chętni uczniowie odczytują swoje zapiski. Nauczyciel prosi, by je zachować do końca lekcji.

2. Nauczyciel rozdaje kilku uczniom w klasie [kartę pracy „Dodaj komentarz...”](#). Dzieci dopisują komentarze i przekazują sobie nawzajem kartę. Po zakończonej pracy wypełnione karty należy nakleić na tablicy.

CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

Część główna

1. Nauczyciel zaprasza kilka osób do odczytania zapisów.
Wyjaśnia, że podobna sytuacja ma miejsce często w Internecie, gdzie udostępniamy zdjęcia, dodajemy wiadomości, komentujemy, prowadzimy rozmowy, podpisujemy, komentujemy na forach, czyli zostawiamy ślady.
2. Rutyna krytycznego myślenia DOUBLE BUBBLE. Nauczyciel łączy uczniów w grupy czteroosobowe i prosi o poszukanie podobieństw i różnic dotyczących komentowania w sieci i w rzeczywistych kontaktach według schematu na [karcie pracy „DOUBLE BUBBLE”](#). Po ustalonym czasie nauczyciel prosi uczniów o odczytanie wniosków, podkreśla te informacje, które dotyczą trwałości i upublicznia wypowiedzi.
W rzeczywistości szybciej zapominamy, w Internecie zostawiamy ślad. Nauczyciel mówi: *W Internecie każdy wpis, zdjęcie lub inna czynność, która pozostawia ślad obecności użytkownika, nazywa się cyfrowym śladem.*
3. Cyfrowy ślad w Internecie – burza mózgów. Nauczyciel zachęca uczniów do podawania przykładów aktywności internetowej, która pozostawia tzw. cyfrowy ślad. Zapisuje przykłady proponowane przez uczniów, a następnie uzupełnia wypowiedź innymi propozycjami, np.
 - zdjęcia, filmy zamieszczane przez internautów itp.;
 - informacje związane z naszą osobą (imię, nazwisko, nick, awatar, zainteresowania, pasje, hobby);
 - pisemne uwagi (posty, wpisy na forach, dane w grach internetowych);
 - oznaczenia i udostępnianie materiałów przez innych użytkowników Internetu;

CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

- dane użytkownika związane z jego adresem IP;
 - używany system operacyjny, zestaw zainstalowanych czcionek i ustawienia przeglądarek internetowych;
 - korzystanie z aplikacji (np. kalendarza lub listy kontaktów) lub instalowanie aplikacji wraz z uzupełnieniem swoich danych;
 - aktywność w sieci – logowanie, czas spędzany w serwisach internetowych, grach, rodzaj wybieranych i przeglądanych stron.
4. Nauczyciel prezentuje uczniom [film „Bekanie”](#) z cyklu „Owce w sieci”. Po obejrzeniu animacji zachęca młodzież do dyskusji na temat wizerunku publikowanego przez młode osoby w Internecie. Łączy uczniów w trójki i prosi, aby udzielili odpowiedzi na następujące pytania:
- Kto publikuje w sieci swoje filmy, posty itp.?
 - Co ta osoba chce osiągnąć?
 - Czego ta osoba potrzebuje?
 - Dlaczego to robi?
 - Co by było, gdyby osoba, która zamieszcza negatywny komentarz musiała powiedzieć go osobiście, patrząc w oczy autorce/autorowi?
 - W jaki sposób jesteśmy zapamiętywani w sieci? Co i jak na to wpływa?
 - Dlaczego mówimy „Internet pamięta”?
5. Dyskusja. Nauczyciel zaprasza młodzież do dyskusji na temat wniosków z ich pracy w grupach. Pyta: "Czego dowiedzieliście się o sobie? Czego dowiedzieliście się o wizerunku i tożsamości w sieci?"

CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

6. Nauczyciel pokazuje [prezentację multimedialną „Wizerunek i tożsamość online. Pomyśl, zanim dodasz!”](#); i omawia konsekwencje niewystarczającej dbałości o reputację online. Definiuje termin „reputacja online”. Zwraca uwagę na problemy, które mogą dotyczyć młodzież po zamieszczeniu nieodpowiednich informacji. Należą do nich: utrata przyjaciół, pogorszenie relacji rówieśniczych, cyberprzemoc, hejt, sextortion, utrata możliwości uczestnictwa w atrakcyjnych wydarzeniach (projekty międzynarodowe, staże, reprezentowanie szkoły), ograniczone możliwości zarobkowe itp.
7. Dyskusja, Nauczyciel po raz kolejny zaprasza młodzież do dyskusji na temat wniosków z ich pracy w grupach. Pyta: Czego dowiedzieliście się jeszcze o sobie? Czego jeszcze dowiedzieliście się o wizerunku i tożsamości w sieci?
8. Nauczyciel podejmuje temat związany z wizerunkiem młodych osób w Internecie. Rozdaje [kartę pracy „Fiszka influencera”](#) i prosi młodzież o jej uzupełnienie.
9. Uczniowie wypełniają karty, a następnie przekazują je nauczycielowi, który odczytuje wszystkie lub wybrane odpowiedzi. Wspólnie z dziećmi dokonuje próby zdefiniowania słowa „influencer”: to najczęściej osoba, która nie jest związana z show biznesem, a należy do grupy zwykłych użytkowników Internetu. Swoją popularność zyskuje dzięki swoim filmom promowanym w social mediach.
10. „Co charakteryzuje youtubera?” – burza mózgów. Nauczyciel prosi uczniów o wypowiedzi na temat znanych im youtuberów: ich cech charakterystycznych, stylu, słownictwa, relacji, wspólnego prowadzenia kanału (np. rodzicami, firmą). Nauczyciel zapisuje na tablicy propozycje uczniów, np. „błaga o lajki”; większość filmu zajmuje reklama produktów; często tytuł nie odpowiada zawartości treści filmu;

CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

występują w markowych ubraniach lub tych, które sami tworzą; opowiadają o szczegółach ze swojego życia (tylko pozytywnych!), zwracają uwagę na tło, wystrój i scenografię nagrania.

11. Nauczyciel pyta uczniów, czy mają lub kupili kiedyś jakieś wyroby, produkty, które promował znany youtuber. Jeśli tak, to dlaczego dokonali takiego zakupu? Co wpłynęło na ich wybór?
12. Uczniowie wspólnie z nauczycielem dochodzą do wniosku, że często youtuberzy wskazują pewne trendy, kształtują opinie i gusta, wpływają na nasze wybory.
13. Zabawa dydaktyczna „W Internecie...”. Nauczyciel zaprasza do zabawy dwóch uczniów, którzy wcielą się w rolę youtubera. Jeden z nich będzie promował kanał z markowymi ubraniami (uczeń otrzyma rekwizyty w postaci bluzy, skarpet itp.), natomiast drugi uczeń opowie o swoich zainteresowaniach (rekwizyty to np. rysunki, prace plastyczne lub komputerowe). Po zakończeniu pokazu nauczyciel zadaje pytania: Który produkt mocniej by was zainteresował i dlaczego? Czy trudno pokazać w Internecie wyroby i rzeczy mniej modne?
14. Oryginalność w sieci. Nauczyciel zachęca do obejrzenia [filmu „Plik i Folder: Wyraź siebie”](#). Następnie rozpoczyna dyskusję na temat dzielenia się swoimi pasjami w Internecie. Prosi uczniów o sformułowanie kilku zasad prowadzenia swojego bloga w myśl zasady, że każdy film lub zdjęcie zostają w Internecie (cyfrowy ślad), co wpływa na naszą reputację online.

CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

Podsumowanie

MOST – powrót do zapisanych skojarzeń z początku lekcji.

Nauczyciel prosi uczniów o refleksję – pyta:

- a) Jakie trzy nowe słowa możesz dodać?
- b) Jaką odpowiedź uzyskałeś/uzyskałaś?
- c) Jaką jeszcze metaforę o temacie dzisiejszej lekcji możesz zapisać?

Komentarz metodyczny

Sposoby oceniania

- aktywność podczas lekcji;
- umiejętność prowadzenia dyskusji.

Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)

Do zabawy dydaktycznej „W Internecie...” można wykorzystać prace uczniów uzdolnionych plastycznie.

CYBERLEKCJE 3.0

Wizerunek i tożsamość w Internecie

Bibliografia/Netografia

- Borkowska A., Witkowska M., (2020), [„Sharenting i wizerunek dziecka w sieci. Poradnik dla rodziców”](#), Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- NASK – Państwowy Instytut Badawczy, [kurs „Język mediów”](#), [online, dostęp z dn. 28.06.2023.].
- Perle L., [„Wytyczne”](#) [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Rywczyńska A., Wójcik Sz. (red.), (2019), [„Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów”](#), Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy, Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Sochocka K. Van Laere K., (2018), [„Lubię to! Nastolatki w mediach społecznościowych \(13–15 lat\)”](#), Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- [„Ścieżki nauczania \(13–16 lat\)”](#) [online, dostęp z dn. 28.06.2023].