



6

## PORTALE SPOŁECZNOŚCIOWE

**CEL:** refleksja nad obecnością młodzieży na portalach społecznościowych, poznanie sposobów unikania zagrożeń

**TREŚĆ:** rodzaje serwisów społecznościowych, na których bywają dzieci, zagrożenia związane z byciem w społeczności internetowej, rozwiązania

**METODY:** dyskusja moderowana, metoda ZWI (zalety – wady – interesujące), historie z życia wzięte

## 1. Bezpieczne konto na portalu społecznościowym

*Treść: rodzaje serwisów społecznościowych, na których bywają dzieci, zagrożenia związane z byciem w społeczności internetowej, rozwiązania*

*Metody: dyskusja moderowana, metoda ZWI (zalety – wady – interesujące), historie z życia wzięte*

I. Nauczyciel wprowadza temat zadając uczniom pytania:

- Jakie znacie portale społecznościowe?
- Po co one powstały? Co ludzie na nich robią?
- Od jakiego wieku najczęściej można z nich korzystać?
- Czy korzystacie z serwisów społecznościowych? Z jakich?
- Czy korzystacie z You Tube'a?
- Co jest najbardziej wciągające w serwisach społecznościowych?

II. Nauczyciel podaje przykłady i informacje na temat serwisów społecznościowych oraz YouTube\*

Następnie wspólnie z uczniami wypisuje w tabelce wszystko, co myślą na temat portali społecznościowych: dobre strony, złe strony, interesujące (to, czego nie wiem, a chciał(a)bym wiedzieć). Jak można sformułować wnioski widząc wypełnione kolumny?

III. Uczniowie zostają podzieleni na grupki.

W każdej z grup mają za zadanie przygotować pouczającą historyjkę o fikcyjnej osobie, która regularnie korzysta z internetu i serwisów społecznościowych. Bohater historyjki natrafia na jakiś problem (do wylosowania z wypisanych poniżej). Grupki opowiadają swoje historyjki i wspólnie z klasą dyskutują, co należy w takim przypadku zrobić.

Lista problemów bohatera:

1. Ktoś z kolegów bohatera włamał się na jego konto na Naszej Klasie i zamieścił zdjęcie, na którym źle wygląda.
2. Na prywatnym profilu bohatera pod wpisem 'smutno mi' ludzie wypisują obraźliwe komentarze.
3. Ktoś nagrał kompromitujący filmik bohatera na przerwie klasowej, zamieścił je na YouTube i cała szkoła to zobaczyła.
4. Nieznajomy poznany na czacie namawia bohatera na spotkanie sam na sam w parku wieczorem.
5. Znajomi poznali login i hasło do prywatnej poczty bohatera i udostępnili je do wiedzy innych w sieci.
6. Nieznajomy dowiedział się jaki jest numer telefonu komórkowego bohatera i nęka sms-ami, które straszą, że zrobi mu coś złego.
7. Korzystając z prywatnego konta bohatera na szkolnym komputerze kolega ściągnął płatne gry.
8. Ktoś podawał się za bohatera na serwisie społecznościowym i wypisywał dziwne rzeczy w wiadomościach do innych.

Nauczyciel w trakcie dyskusji zwraca szczególną uwagę na dwie rzeczy: bezpieczeństwo danych osobowych i danych wrażliwych oraz zjawisko cyberprzemocy, które zgłasza się rodzicom, wychowawcom lub na gorącą linię Helpline.org.pl

\* **Serwis społecznościowy** to portal, w ramach którego zarejestrowani użytkownicy mogą tworzyć sieci i grupy, dzielić się wiadomościami i zdjęciami oraz korzystać z aplikacji. Z wymienionych poniżej serwisów mogą korzystać jedynie osoby, które ukończyły 13 lat. Cytując badania Megapanel PBI z 2013 r. (cytowane w publikacji Fundacji Orange), aż 70% dzieci w wieku 7-14 lat korzysta aktywnie z Facebooka. Można

przypuszczać, że wiele dzieci podaje nieprawdziwy wiek podczas rejestracji. Wydaje się, że wielu rodzicom to nie przeszkadza, że ich dzieci mają własne konta na serwisach społecznościowych.

Najbardziej znanym serwisem społecznościowym jest **Facebook, który ma 1 mld użytkowników na całym świecie.**

**YouTube** – najbardziej znany portal z wideofilmami. Jeśli mamy konto na Google, to najczęściej jesteśmy na nim automatycznie zalogowani.

Mamy od razu przypisany swój kanał, gdzie można zamieszczać filmiki – albo prywatnie (wtedy filmik obejrzą tylko ci, którym udostępnisz link, ale można też go nie udostępniać nikomu), albo publicznie. Można też wyłączyć komentarze pod filmikiem w ustawieniach w momencie publikowania na swoim kanale.

Jest możliwość subskrybowania kanałów innych użytkowników (pokazuje się to wtedy w propozycjach). YouTube udostępnił też opcję wrzucania filmików w trybie stream (na żywo). Telefony komórkowe z androidem mają już takie aplikacje, które pozwalają na bezpośrednie wrzucanie filmików w trybie „na żywo”.

Inne serwisy:

**Snapchat** – komunikator dostępny na urządzenia mobilne z systemem Android oraz na iPhone.

Umożliwia on wysyłanie zdjęć, filmów wideo oraz rysunków do pojedynczych kontaktów lub wielu osób jednocześnie. Odbiorca widzi wiadomość maksymalnie przez 10 sekund, następnie wiadomość ta ulega samozniszczeniu.

**Ask.fm** – serwis społecznościowy Questions and Answers (Pytania i Odpowiedzi), w ramach którego zarejestrowani użytkownicy mogą zadawać innym pytania oraz na nie odpowiadać. Zadawanie pytań wymaga rejestracji, ale pytania mogą pozostać anonimowe.

**Tumblr.com** – platforma mikroblogowa. Pozwala użytkownikom tworzyć wpisy w kategoriach: tekst, obrazek, klip wideo, plik dźwiękowy, link, cytat, dialog.

**Instagram.com** – fotograficzny serwis społecznościowy hostingu zdjęć, połączony z aplikacją o tej samej nazwie (dostępna obecnie na systemy operacyjne Windows Phone, iOS oraz Android), który umożliwia użytkownikom robienie zdjęć i filmów, stosowanie do nich filtrów cyfrowych oraz udostępnianie ich w różnych serwisach społecznościowych.

**Twitter.com** – Serwis udostępniający możliwość mikroblogowania. Użytkownik może przez stronę www lub sms „ćwierkać” (od ‘tweet’), ale wiadomość ma mieć nie więcej niż 140 znaków.

**Pinterest.com** – serwis społecznościowy przeznaczony do kolekcjonowania i porządkowania zebranych materiałów wizualnych.

**Twitch** – kanał dla graczy (i nie tylko) chcących obserwować, jak inni grają w różne gry – jest stream na żywo, można komentować, zadawać pytania; oferuje nie tylko obraz, ale i dźwięk (osoba udostępniająca stream może komentować to, co robi).

Autorki: Dorota Kondrat i Agnieszka Taper

Publikacja stworzona przez Fundację Instytut Edukacji Kreatywnej – INEK w 2015 r.

Projekt „Z kamerą u dzieci buszujących w sieci” realizowany jest w ramach programu dotacji Bezpiecznie Tu i Tam Fundacji Orange.

Licencja: Creative Commons Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 3.0 Polska