



**Szkoła Sieci
Społecznościowych**

Kim jestem?



Zaufanie i myślenie krytyczne

Wizerunek i tożsamość

Kim jestem?

Zaufanie i myślenie krytyczne

Wizerunek i tożsamość



Czas trwania: 30 minut



Materiały: [Załącznik 1](#) (po jednej karcie na ucznia oraz ich odbitki tworzące dodatkowe zestawy kart), [Załącznik 2](#) (do wyświetlenia lub po jednym egzemplarzu na parę uczniów)

Kluczowe słownictwo:

Zaufanie, wiarygodny, godny zaufania, online, tożsamość, postać, awatar, przyjaźń, przyjaciele, followersi, nieznajomi



Cel ćwiczenia:

Ćwiczenie skłania dzieci do zastanowienia się nad wiarygodnością innych użytkowników internetu. Pozwala również rozważyć możliwości przyjmowania różnych tożsamości i postaci w sieci oraz związane z tym kwestie zaufania.



Wynik ćwiczenia:

- Zrozumienie, że osoby spotkane w sieci mogą nie być tymi, za które się podają.
- Stwierdzenie, że internetowi znajomi nigdy nie będą w 100% wiarygodni.



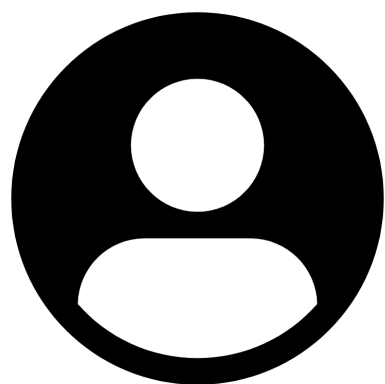
Instrukcje:

- Zmodyfikuj klasyczną grę polegającą na zgadywaniu tożsamości, tworząc własną wersję z członkami klasy w roli postaci.
 - Rozdaj wszystkim uczniom po jednej pustej karcie z [Załącznika 1](#) i poproś o narysowanie na niej swojej twarzy i zapisanie imienia. Na karcie znajduje się miejsce na dwa pytania zamknięte (Tak/Nie), które możesz określić samodzielnie lub ustalić z klasą i zapisać na wszystkich kartach, np. „Czy masz zwierzę domowe?” lub „Czy lubisz grać w tenisa?”. Uczniowie powinni zapisać pytania i zakreślić przy nich Tak lub Nie.
 - Pełen zestaw kart skopiuj przynajmniej raz (lub wielokrotnie, by powstały dodatkowe zestawy umożliwiające klasie rozegranie wielu tur gry).
 - Reguły gry są przedstawione w [Załączniku 2](#).
- Po zakończeniu gry porównajcie karty wszystkich graczy z ich faktyczną tożsamością - jak bardzo przypominają osobę, którą wybrali? (np. kolor skóry, płeć, kolor włosów/fryzura itd.). Wyjaśnij uczniom, że gra pokazuje, jak łatwo jest podszyć się pod kogoś innego, zwłaszcza jeżeli druga osoba jest niewidoczna! Do takich sytuacji może dochodzić w internecie, gdzie ludzie mogą maskować swoją tożsamość poprzez udostępniane informacje, pokazywane zdjęcia/obrazy i awatary, którymi się posługują.
- Grę można dodatkowo rozbudować, korzystając z następujących sugestii:
 - Jeżeli uczniowie w klasie znają się naprawdę dobrze, zachęć ich do zadawania bardziej dociekliwych pytań, by określić tożsamość gracza (np. „Czy jesteś dobry/a w matematyce?” lub „Czy masz siostrę?”).
 - Podaj jednemu z uczniów dodatkowe reguły/wskazówki (np. wybierz z kart samego siebie, wybierz najlepszego przyjaciela drugiego gracza, „Drugi gracz wybrał <imię>”). Czy gra stała się łatwiejsza czy trudniejsza? Czy odkrycie faktycznej tożsamości drugiego gracza było bardzo zaskakujące?
 - By wykazać, jak łatwo jest zmyślić szczegóły w sieci, poleć jednemu z graczy podawanie przeciwnej odpowiedzi (np. „Tak” zamiast „Nie” i odwrotnie). Czy drugi gracz był w stanie określić jego prawdziwą tożsamość? Dlaczego lub dlaczego nie?

Pytania pomocnicze:

- W jaki sposób ludzie pokazują swoją tożsamość w sieci? (np. zdjęcia, profile, awatary)
- Czy zdarzyło Ci się przyjąć odmienną tożsamość w sieci?
- Jakie korzyści płyną z możliwości zmiany tożsamości w sieci?
- Jakie są wady możliwości zmiany tożsamości w sieci?
- Co poradził(a)byś innym, jeśli chodzi o osoby godne zaufania w sieci?

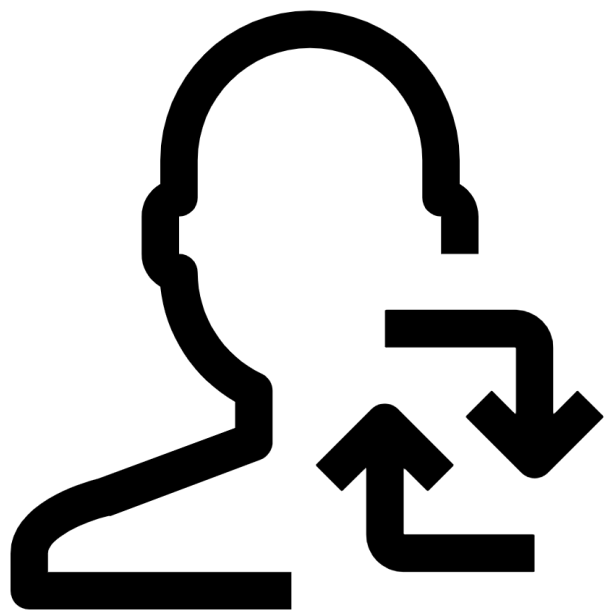
**W jaki sposób
ludzie pokazują
swoją tożsamość
w sieci?**



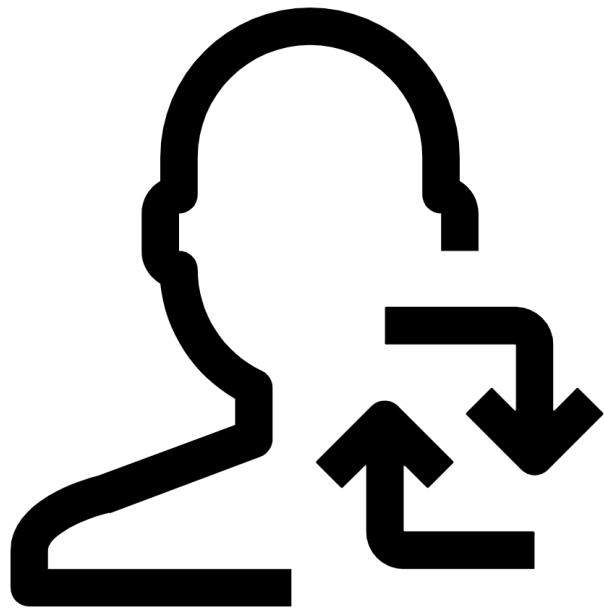
**Czy zdarzyło Ci się
przyjąć odmienną
tożsamość w sieci?**



Jakie korzyści płyną z możliwości zmiany tożsamości w sieci?



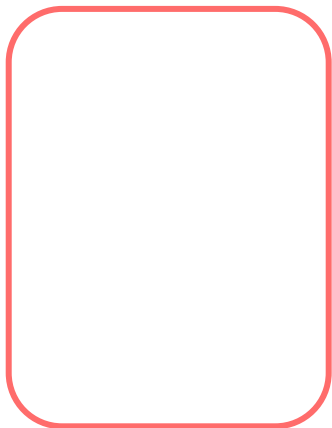
Jakie są wady możliwości zmiany tożsamości w sieci?



**Co poradził(a)byś
innym, jeśli chodzi o
osoby godne zaufania
w sieci?**



Imię: _____



P: _____

Tak Nie

P: _____

Tak Nie

Imię: _____



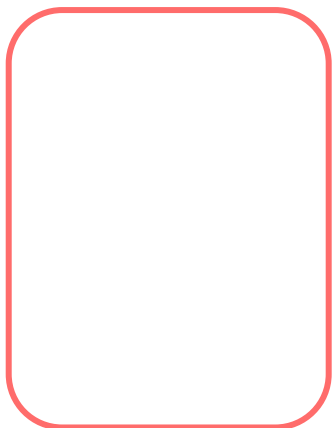
P: _____

Tak Nie

P: _____

Tak Nie

Imię: _____



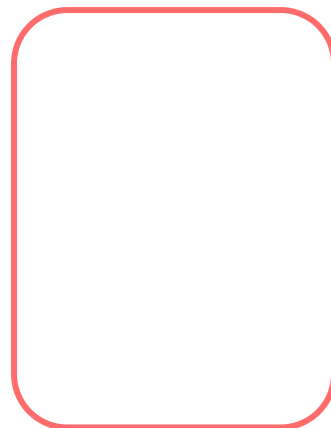
P: _____

Tak Nie

P: _____

Tak Nie

Imię: _____



P: _____

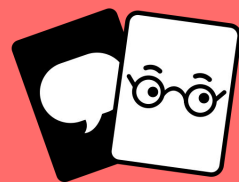
Tak Nie

P: _____

Tak Nie

Reguły gry

- ★ Gra jest przeznaczona dla dwóch graczy. Każdy gracz posiada pełen zestaw kart.
- ★ Grę wygrywa osoba, która jako pierwsza odgadnie tożsamość drugiego gracza.
- ★ Umieść między sobą i drugim graczem przegrodę lub przeszkodę, by uniemożliwić podglądanie kart. Możecie również usiąść plecami do siebie (bez podglądania!).
- ★ Wyłóż przed sobą wszystkie karty obrazkiem do góry, a następnie wybierz kartę, której tożsamość chcesz przyjąć. Odłóż ją na bok, by posłkować się nią przy odpowiadaniu na pytania.
- ★ Na zmianę zadawajcie sobie pytania zamknięte „Tak”/„Nie”, by eliminować kolejne karty z talii: np. „Czy masz brązowe włosy?” - jeżeli odpowiedź brzmi „Nie”, wszystkie karty z brązowymi włosami należy odwrócić obrazkiem do dołu.
- ★ Gra toczy się do momentu, gdy jednemu z graczy pozostaje tylko jedna karta/kilka kart - na tym etapie możesz spróbować zgadnąć imię drugiego gracza - np. „Czy jesteś <imię>?”.



Szkola Sieci Spolecznych

