









**Edukacja wobec  
wyzwań społeczeństwa  
informacyjnego**



**Strategia rozwoju  
społeczeństwa  
informacyjnego  
w Polsce**

# Przeczytaj

---

Firma Hootsuite w styczniu 2021 r. przedstawiła raport, który wykazał, że osoby między 16. a 64. rokiem życia spędzają w sieci średnio 6 godzin i 44 minuty. Z kolei portal DataReportal podaje, że na przeglądanie mediów społecznościowych poświęcamy średnio 2 godziny i 25 minut dziennie.

## Badanie 1

Jednak biorąc pod uwagę fakt, że [media społecznościowe](#) coraz częściej powiązane są nie tylko z rozrywką, ale także z zakupami, pracą zawodową czy innego typu działalnością, można założyć, że będziemy poświęcać im coraz więcej czasu.

## Ciekawostka

W sieci dostępne są programy, które po zainstalowaniu w telefonie sprawdzają, ile czasu spędzamy, korzystając z danej aplikacji. Często te same programy oferują możliwość ustawienia limitu czasu, jaki dziennie lub tygodniowo możemy spędzić w ten sposób.

Zanim przejdziemy do analizy zjawiska mediów społecznościowych, na początek warto zdefiniować, czym one właściwie są.

## ” Słownik języka polskiego PWN: media społecznościowe

(ang. *social media*) [czyt.: soszial midia] technologie internetowe i mobilne, umożliwiające kontakt pomiędzy użytkownikami poprzez wymianę informacji, opinii i wiedzy

Źródło: *Słownik języka polskiego PWN: media społecznościowe*, dostępny w internecie: [sjp.pwn.pl](http://sjp.pwn.pl) [dostęp 24.03.2022].

### **Polecenie 1**

Zapoznaj się z wykresem i tabelą, które przedstawiają średnią miesięczną liczbę użytkowników korzystających z popularnych mediów społecznościowych. Czy ty też z nich korzystasz?

Źródło: Englishsquare.pl sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

### **Polecenie 2**

Zastanów się, jak na zaprezentowane liczby mogła wpłynąć pandemia COVID—19. Poszukaj aktualnych danych dla wybranych mediów społecznościowych.

## **Rodzaje mediów społecznościowych**

### **Polecenie 3**

Wymień typy mediów społecznościowych.

Kiedy mówimy o mediach społecznościowych, najczęściej mamy na myśli portale społecznościowe. To jednak duże uproszczenie. Poza portalami społecznościowymi możemy wskazać także blogi, fora dyskusyjne etc.

Podział mediów społecznościowych został zaproponowany przez Thomasa Aichnera i Franka Jacoba. Wyróżnili oni:

- blogi,
- mikroblogi,
- sieci biznesowe,
- projekty zbiorowe,
- korporacyjne sieci społecznościowe,
- fora,
- portale służące udostępnianiu zdjęć,
- serwisy służące do wystawiania ocen,
- serwisy społecznościowe,
- zakładki społecznościowe,

- gry społecznościowe,
- platformy służące udostępnianiu filmów,
- światy wirtualne.

## Obecność w serwisach społecznościowych i dane osobowe

Portale społecznościowe już dawno przestały być miejscem, gdzie kontaktujemy się wyłącznie ze znajomymi. Coraz częściej wchodzimy w interakcje również z osobami zupełnie obcymi, dyskutując z nimi w komentarzach czy poprzez wiadomości prywatne.

Czy jednak zawsze pamiętamy o tym, żeby chronić swoją prywatność?

Publikowanie zdjęć i postów dotyczących naszego życia może być ciekawe dla grona znajomych i rodziny, ale warto zadać sobie pytanie, co mogą z tymi informacjami zrobić osoby, które nas nie znają. Czy mogą wykorzystać je przeciwko nam? Wzbogacić się na nich?

Większość portali oferuje rozbudowane opcje ustawień prywatności. Warto tak zablokować swój profil, żeby był zamknięty dla osób spoza grona znajomych.

Więcej o ochronie danych osobowych i zagrożeniach związanych z ich udostępnianiem znajdziesz w e-materiałach:

- [Dane wrażliwe i ich ochrona](#),
- [Przetwarzanie danych osobowych](#),
- [Ochrona danych osobowych](#).

## Media społecznościowe a prawo autorskie

Kiedy chcesz pokazać zabawny filmik z sieci osobie siedzącej obok, po prostu pokazujesz jej swój telefon. Co jednak zrobić, gdy chcesz się nim podzielić z szerszym gronem? Nawet wrzucając coś na swoją tablicę, należy pamiętać o odpowiednim oznaczeniu autora treści. Choćby twórcy memów to bardzo często osoby, dla których

tworzenie tych treści to normalna praca zarobkowa. Dlatego twoje udostępnienie posta bezpośrednio ze strony twórcy może nie zmienić stanu jego konta, ale już być może sprawi, że jego twórczość trafi do znacznie szerszej grupy osób.

W 2018 r. dosyć głośna była sprawa pewnej rysowniczkii, która na swoim profilu umieściła nagranie programu telewizyjnego, gdzie został wykorzystany jej rysunek bez jej zgody. Z jaką reakcją się spotkała? Osoba odpowiedzialna za social media rzeczonyj stacji TV zgłosiła ten post administracji portalu jako... naruszenie praw autorskich stacji. Internet stanął murem za twórczynią, a stacja musiała mierzyć się z kryzysem wizerunkowym.

O tej sytuacji wiemy jednak tylko dlatego, że autorka ma wielkie grono fanów (113 885 użytkowników popularnego portalu społecznościowego) i udało jej się nagłośnić sprawę. Prawa autorskie mniej znanych twórców internetowych są jednak nagminnie łamane i często nie są oni w stanie nic z tym zrobić. Często jest tak, że twórcy nawet nie wiedzą o przypadkach kradzieży swoich prac.

Więcej o prawach autorskich przeczytasz w e-materiale [Prawo autorskie](#).

## Zagrożenia związane z mediami społecznościowymi

Choć media społecznościowe są bardzo przydatne i oferują nam wiele wspaniałych możliwości, nie możemy zapomnieć o ich ciemnej stronie.

Więcej na temat zagrożeń i problemów związanych z funkcjonowaniem w sieci znajdziesz w e-materiałach:

- [Patologie i zjawiska z pogranicza prawa w internecie](#),
- [Treści szkodliwe w internecie](#),
- [Przestępczość komputerowa](#).

## Słownik

media społecznościowe

technologie internetowe i mobilne, umożliwiające kontakt pomiędzy użytkownikami poprzez wymianę informacji, opinii i wiedzy

## **FOMO**

(z ang. *fear of missing out*); lęk, że kiedy pozostajemy poza siecią, coś nas omija

# Mapa myśli

---

## Polecenie 1

Zapoznaj się z mapą myśli. Uzpełnij ją o przykłady odpowiednich mediów społecznościowych.

## Podział mediów społecznościowych ze względu na podejmowane w nich działania

Źródło: Dominik Kaznowski, *Social media – społeczny wymiar Internetu*, [w:] Jarosław Królewski, Paweł Sala, *E-marketing. Współczesne trendy. Pakiet startowy*, Wydaw. Naukowe PWN SA, Warszawa 2008, s. 91–95.

Źródło: Englishsquare.pl sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

## Ćwiczenie 1

## Ćwiczenie 2

Zapoznaj się z tekstem, a następnie wykonaj polecenie.

” Maciej Dębski, Magdalena Bigaj

### **Granie na ekranie. Młodzież w świecie gier cyfrowych. Wybrane wyniki badania i rekomendacje**

1. Zdecydowana większość badanej młodzieży\* posiada konto na przynajmniej jednym portalu społecznościowym (87%), a co czwarty nastolatek korzysta z nich kilkadziesiąt (24%) lub kilkanaście razy dziennie (25,8%). Częste używanie mediów społecznościowych powoduje, że prawie  $\frac{2}{3}$  badanych uczniów (63,4%) deklaruje, że ich aktywność w tym obszarze jest bardzo wysoka lub wysoka.

**W większości przypadków badana młodzież nie przejawia symptomów uzależnienia od korzystania z portali społecznościowych.**

2. Jeden na pięciu badanych uczniów nie potrafi skoncentrować się na jednej czynności z powodu rozproszenia uwagi telefonem komórkowym, odczuwa również niepokój, kiedy nie ma przy sobie smartfona. Prawie co czwarty badany nastolatek stwierdził, że towarzyszy mu poczucie niezadowolenia wówczas, kiedy nie może korzystać ze smartfona tak długo, jak chce (22,3%).

3. **Czas dzieciństwa (definiowany jako czas przed pójściem do szkoły podstawowej) okazuje się wysoko zdigitalizowany.** Prawie połowa uczniów często grała wówczas w gry cyfrowe na tablecie lub smartfonie (47,7%), często posiadała swój tablet lub smartfon (61%), często korzystała z urządzeń cyfrowych bez konkretnego celu (37,5%). 17,2% uczniów przyznała, że w swoim dzieciństwie często traciła kontrolę nad korzystaniem z mobilnych urządzeń cyfrowych.

**4. Im wyższy poziom problemowego używania mediów społecznościowych, tym wyższy poziom poczucia samotności i gorsza ocena własnego stanu zdrowia. Nadużywanie mediów społecznościowych jest ponadto wysoko skorelowane z nadużywaniem telefonu komórkowego: im częściej młodzież go nadużywa, tym częściej traci kontrolę nad korzystaniem z mediów społecznościowych.**

Źródło: Magdalena Bigaj, Maciej Dębski, *Granie na ekranie. Młodzież w świecie gier cyfrowych. Wybrane wyniki badania i rekomendacje*, 2020 r., dostępny w internecie: [dbamomozasieg.pl](http://dbamomozasieg.pl) [dostęp 20.03.2021 r.].

# Audiobook

---

## Polecenie 1

Zapoznaj się z treścią audiobooka, a następnie wykonaj ćwiczenia.

Źródło: Englishsquare.pl sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

## Ćwiczenie 1

### Ćwiczenie 2

Z kolegą lub koleżanką z ławki znajdźcie kwestię, co do której macie odmienne zdanie. Poświęćcie kilka minut na zebranie swoich argumentów.

Używając przygotowanych argumentów, przeprowadźcie przykładową dyskusję. Zapiszcie ją za pomocą poniższego widżetu.

Czy na waszą dyskusję ma wpływ to, że się znacie? Jak mogłaby wyglądać ta rozmowa w mediach społecznościowych, gdybyście byli obcymi sobie, anonimowymi osobami?

Pokaż ćwiczenia:   

## Ćwiczenie 3



## Ćwiczenie 4



# Dla nauczyciela

---

**Autorka:** Paulina Wierzbińska

**Przedmiot:** Wiedza o społeczeństwie, Wiedza o społeczeństwie 2022

**Temat: Media społecznościowe**

**Grupa docelowa:**

Szkoła ponadpodstawowa, liceum ogólnokształcące, technikum, zakres podstawowy i rozszerzony

**Podstawa programowa:**

Zakres podstawowy

I. Człowiek i społeczeństwo.

Uczeń:

8) charakteryzuje współczesne społeczeństwo i analizuje jego cechy (otwarte, postindustrialne, konsumpcyjne, masowe i informacyjne);

Zakres rozszerzony

VI. Społeczeństwo obywatelskie i kultura polityczna.

Uczeń:

19) wykazuje rolę mediów społecznościowych w życiu politycznym we współczesnym świecie.

## **Kształtowane kompetencje kluczowe:**

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

## **Cele operacyjne:**

Uczeń:

- wyjaśnia, czym są media społecznościowe;
- analizuje dane liczbowe dotyczące mediów społecznościowych;
- charakteryzuje typy mediów społecznościowych i wskazuje ich przykłady.

## **Strategie nauczania:**

- konstruktywizm;
- konektywizm.

## **Metody i techniki nauczania:**

- dyskusja;
- śniegowa kula;
- debata oksfordzka;
- rozmowa nauczająca z wykorzystaniem ćwiczeń interaktywnych.

## **Formy pracy:**

- praca indywidualna;

- praca w parach;
- praca w grupach;
- praca całego zespołu klasowego.

### **Środki dydaktyczne:**

- komputery z głośnikami, słuchawkami i dostępem do internetu;
- zasoby multimedialne zawarte w e-materiale;
- tablica interaktywna/tablica, pisak/kreda.

### **Przebieg zajęć**

#### **Przed lekcją:**

1. Podział na dwie grupy. Zespół pierwszy przygotowuje listę zalet mediów społecznościowych, a drugi – listę wad.
2. Uczniowie zapoznają się z materiałem w sekcji „Przeczytaj”, aby aktywnie uczestniczyć w dyskusji i rozwiązywać zadania.

#### **Faza wstępna:**

1. Przedstawienie tematu „Media społecznościowe” i celów zajęć.
2. Śniegowa kula. Uczniowie w parach przygotowują wyjaśnienie pojęcia media społecznościowe. Następnie łączą się w czwórki, porównują swoje pomysły, dyskutują i tworzą wspólną wersję propozycji. W kolejnym kroku łączą się w ósemki i coraz liczniejsze grupy, aż powstanie ogólnoklasowa wersja wyjaśnienia. Chętna/wybrana osoba zapisuje propozycję na tablicy.

#### **Faza realizacyjna:**

1. Ankieta. Uczniowie udzielają odpowiedzi na pytanie sondażowe (Badanie 1 w sekcji „Przeczytaj”). Wyniki wyświetlane są na tablicy interaktywnej. Następuje dyskusja na temat tego, jak uczniowie wypadają na tle średniej.

2. Praca z symulacją interaktywną. Po zapoznaniu się z danymi uczniowie w grupach 4-osobowych wykonują polecenie 2. w sekcji „Przeczytaj”. Prezentują swoje spostrzeżenia na forum i dyskutują.
3. Mapa myśli – indywidualne wykonanie polecenia 1. Chętne/wybrane osoby przedstawiają swoje propozycje rozwiązań na forum.
4. Praca z audiobookiem. Po wysłuchaniu materiału uczniowie w parach wykonują dołączone do niego ćwiczenia. Wspólne omówienie odpowiedzi.
5. Debata oksfordzka: „Zalety i wady mediów społecznościowych”. Grupy pierwsza i druga gromadzą argumenty przygotowane przed zajęciami i wybierają swoich reprezentantów do strony propozycji i opozycji. Pozostali uczniowie stanowią publiczność. Następuje też wybór marszałka i sekretarza.
6. Podczas debaty przedstawiciele obu stron przedstawiają na zmianę swoje argumenty. Marszałek i sekretarz czuwają nad prawidłowym przebiegiem debaty. Publiczność może zadawać stronom pytania.

#### **Faza podsumowująca:**

1. Chętne lub wybrane osoby podsumowują debatę.
2. Uczniowie przez podniesienie rąk głosują, która strona ich przekonała.

#### **Praca domowa:**

1. Napisz krótką notatkę, uwzględniając w niej najistotniejsze informacje dotyczące zagadnień poruszanych na zajęciach.

#### **Materiały pomocnicze:**

- Fundacja Dbam o Mój Zasięg, *Materiały edukacyjne*, [dbamomojzasieg.pl](http://dbamomojzasieg.pl).
- Fundacja Nowoczesna Polska, *Edukacja medialna*, [edukacjamedialna.edu.pl](http://edukacjamedialna.edu.pl).
- Anna Borkowska, Marta Witkowska, *Media społecznościowe w szkole*, [akademia.nask.pl](http://akademia.nask.pl).

#### **Wskazówki metodyczne opisujące różne zastosowania multimedium:**

Uczniowie mogą wykorzystać multimedium z sekcji „Audiobook” jako inspirację do przygotowania własnej prezentacji multimedialnej.