

Обобщение на активност

Дейности	Модалност	Равнище
Активност 4.3.1. Анонимност и социално поведение. Има ли все още шанс за анонимността?	В клас	Основно
Активност 4.3.2. Разкриване на лична информация и неприкосновеност	В клас	Основно

Активност 4.3.1 - Анонимност и социално поведение. Анонимността възможна ли е все още?

Прогнозна продължителност	25 минути
Изисквания	Няма
Използвани хардуерни и софтуерни инструменти	В клас • Химикалки и листи • Mentimeter (по избор) • Компютър за преподавателя (по избор) Онлайн: • Онлайн платформа за срещи • Споделен документ (напр. в „Google Docs“) • Mentimeter (по избор) • Дигитални устройства за всички
Тип оценяване	• Устно представяне пред класа • Отворени въпроси от преподавателя относно потенциалната връзка между увреждане на репутацията и анонимност. • Бихме ли могли да сме напълно анонимни?

Процедура

Предварителни материали:

Преподавателят представя концепцията за вреда като задава въпрос на учениците какъв тип вреда могат да изброят – физическа, емоционална, психологическа,

финансова, репутационна и т.н. На учениците се дава задание да помислят относно възникналия в резултат списък, за да решат какъв тип вреда по-често бива свързана с комуникационни проблеми, особено в случай на онлайн комуникация и да обяснят причините за това. Въведението задава за учениците дискусия относно отношенията между емоционалната вреда/вредата върху репутацията и нездравословни начини на комуникация онлайн.

Преподавателят трябва да стимулира учениците да мислят относно това дали анонимността е, или не е стимул за лошо онлайн поведение на всеки един потребител. Предложените въпроси биха могли да бъдат:

- a) Анонимността предизвиква ли лошо социално поведение, или помага на хората да възпитат емпатия и положителни отношения спрямо останалите?
- b) Възможна ли е все още анонимността онлайн и офлайн?
- c) Колко трудно е да се идентифицира самоличността на даден човек онлайн?

Практически упражнения с насоки:

Активността показва по какъв начин е възможно да се идентифицира някой чрез съчетаване на няколко откъса от информация, както се случва с информацията, която хората споделят в интернет (Играта „Познай кой?“).

В тази активност учениците ще използват лични характеристики, за да идентифицират целеви ученик, който е известен само на преподавателя.

Преподавателят кани учениците да станат и ги инструктира да посочат типични лични характеристики, които хората съзнателно споделят в социалните медии, или които могат лесно да бъдат наблюдавани, отгатнати или заключени чрез разглеждане на публикациите им в социалните медии (напр. хора, които носят очила, ръст и т.н.)

На базата на посочената характеристика, преподавателят изисква от учениците, които не споделят съответната характеристика като целевия ученик да седнат, докато целевия ученик бъде идентифициран.

Проверка за разбиране:

След като класът е идентифицирал целевия ученик, преподавателят трябва да проследи обратно броят стъпки, необходим за установяване на самоличността на това лице, като подчертава важността дори на минимално количество информация.

Дискусията трябва да отведе учениците към размисъл относно информация, която самите те публикуват онлайн и да им покаже, че предоставянето на тази информация на всички би могла да направи тяхната идентификация още по-лесна.

Приключване:

Активността приключва с дискусия относно последиците в реалния живот от този сценарий. Освен това преподавателят трябва да подтикне учениците да очертаят средствата и действията, които биха могли да подобрят тяхната неприкосновеност и анонимност онлайн.

Отстраняване на проблеми

Потенциален проблем	Потенциално решение
Учениците не споделят много въпроси във фазата на практически упражнения с насоки	Преподавателят може да създаде списък с въпроси за улесняване на активността
Учениците могат да срещнат затруднения да отнесат тази активност към онлайн контекста	Преподавателят трябва да наблегне на паралела между действията онлайн и в реалния живот

Активност 4.3.2 - Разкриване на лични данни – споделяне на лични данни

Прогнозна продължителност	20 минути
Изисквания	Няма
Използвани хардуерни и софтуерни инструменти	В клас • Химикалки и листи • Mentimeter (по избор) • Компютър за преподавателя (по избор) Онлайн: • Онлайн платформа за срещи • Споделен документ (напр. в „Google Docs“) • Mentimeter (по избор)