

Scenariusz lekcji: „Media społecznościowe – zagrożenie czy dobrodziejstwo?”

Czas trwania: 90 minut (lub dwie godziny lekcyjne)

Grupa wiekowa: uczniowie klas 7–8 SP / szkoła ponadpodstawowa

Metody i narzędzia: Mentimeter, YouTube, Google Jamboard, Wakelet, Wordwall, dyskusja, praca w grupach

1. Wprowadzenie do tematu – skojarzenia (10 min)

Cel: aktywizacja uczniów, wprowadzenie do zagadnienia social mediów.

Przebieg:

1. Nauczyciel zadaje pytanie: „**Z czym kojarzą Ci się media społecznościowe?**”
2. Uczniowie wpisują skojarzenia w aplikacji **Mentimeter** (możliwość wpisania wielu haseł).
3. Powstaje interaktywna **chmura wyrazów**, którą nauczyciel prezentuje na ekranie.
4. Analiza chmury:
 - wskazanie grup pojęć (komunikacja, emocje, informacja, wizerunek, uzależnienie, presja...)
 - krótkie komentarze uczniów.

2. Analiza filmu: „A Social Life” (15 min)

Cel: refleksja nad wpływem social mediów na życie jednostki.

Przebieg:

1. Nauczyciel prezentuje krótki film z YouTube – „**A Social Life**”.
2. Po obejrzeniu uczniowie pracują w grupach 3–4-osobowych.
3. Na przygotowanych **tablicach** każda grupa przedstawia bohaterkę, odpowiadając na pytania:
 - co **myśli**?
 - co **czuje**?
 - co **mówi**?
 - co **robi**?
4. Uczniowie korzystają z narzędzia „**Ciastek**” (persona) do wizualizacji postaci.

3. Prezentacja wyników pracy i dyskusja (10 min)

Cel: wyciągnięcie wspólnych wniosków na temat zachowań bohaterki.

Przebieg:

1. Każda grupa prezentuje swoją postać (ok. 2 min na grupę).
2. Nauczyciel udostępnia ekran – widoczne są wszystkie tablice.
3. Rozpoczyna dyskusję na temat:
 - motywacji bohaterki,
 - wpływu social mediów na jej decyzje.
4. Wnioski nauczyciel zapisuje na wspólnej **mapie myśli**.

4. Akceptacja innych – Mentimeter (10 min)

Cel: refleksja nad potrzebą akceptacji i jej rolą w funkcjonowaniu w sieci.

Przebieg:

1. Nauczyciel pyta: „**Do czego jest potrzebna akceptacja innych?**”
2. Uczniowie wpisują odpowiedzi (do 250 znaków) poprzez **Mentimeter**.
3. Wyświetlenie stwierdzeń i ich analiza.
4. Nauczyciel nawiązuje do filmu i wcześniejszych skojarzeń.
5. Uczniowie wskazują, jakie potrzeby i presje mogły doprowadzić bohaterkę do opisanej sytuacji.

5. Tworzenie historii na podstawie zdjęcia – Wakelet (15 min)

Cel: rozwijanie kreatywności i analiza przekazu wizualnego.

Przebieg:

1. Nauczyciel prezentuje zdjęcie (z kadrem ze spotu).
2. Zadanie w grupach:

„Wymyśl krótką historię, która zakończyła się zrobieniem tego zdjęcia.”

3. Uczniowie mają **6 minut** na stworzenie minitekstu.
4. Historie są publikowane na klasowej stronie **Wakelet** (wszystkie w jednym miejscu).

6. Prezentacja i analiza (10 min)

Cel: zrozumienie roli kompozycji kadru i kontekstu w odbiorze obrazu.

Przebieg:

1. Przedstawiciel każdej grupy czyta swoją historię.
2. Nauczyciel zadaje pytanie:
 - **„W jaki sposób na Waszą opowieść wpłynęła kompozycja kadru i umieszczenie na nim smartfona?”**
3. Uczniowie formułują wnioski:
 - znaczenie detali wizualnych,
 - emocje zawarte w kadrze,
 - domysły dotyczące sytuacji.

7. Oglądanie spotu: „SmartStop” (10 min)

Cel: poszerzenie perspektywy, analiza zachowań i emocji.

Przebieg:

1. Nauczyciel pokazuje spot **„SMART STOP”**.
2. Przed obejrzeniem prosi o zwrócenie uwagi na:
 - zachowania ludzi,
 - emocje,
 - przekaz społeczny.
3. Po obejrzeniu – krótka rozmowa.

8. Wordwall – emocje z kadru (5 min)

Cel: dostrzeżenie subtelnych emocji w przekazie wizualnym.

Przebieg:

1. Nauczyciel udostępnia interaktywną grę **Wordwall: „Opisz emocje wyrażone w kadrze”**.
2. Uczniowie odkrywają kolejne karty i opisują emocje.

9. Kampanie społeczne – dyskusja (10 min)

Cel: uświadomienie roli mediów społecznościowych w działaniach społecznych.

Przebieg:

1. Nauczyciel pyta:
„Jakie akcje społeczne z wykorzystaniem social mediów znacie?”
2. Uczniowie wpisują odpowiedzi w czacie/komunikatorze.
3. Prezentacja przykładów uczniów.
4. Uczniowie krótko opisują wybrane kampanie.
5. Nauczyciel pokazuje zestawienie: **„Najlepsze kampanie społeczne roku...”** (SocialPress).
6. Dyskusja:
 - kiedy kampanie są skuteczne?
 - czy social media to zagrożenie czy dobrodziejstwo?

10. Zadanie kreatywne – praca domowa lub końcowe (5–10 min)

Cel: twórcze myślenie, refleksja nad tematem.

Nauczyciel proponuje:

„Wymyśl dalszy ciąg historii przedstawionej w filmie.”

Forma dowolna:

- tekst,
- film,

- komiks (można użyć StoryboardThat lub Comica).

Efekty kształcenia:

Uczniowie:

- potrafią analizować wpływ social mediów na emocje i decyzje człowieka,
- dostrzegają rolę akceptacji w życiu online,
- rozumieją, jak obraz wpływa na interpretację,
- tworzą kreatywne narracje,
- znają przykłady kampanii społecznych i potrafią je omówić.

*Opracowanie:
Jarosław Basaj*