

W sieciowej społeczności

WIEDZA W PIGUŁCE

Przed komputerem zwykle siedzimy sami, a jednak dzięki niemu spotykamy wiele osób o podobnych zainteresowaniach lub problemach. W internecie tworzą się i żyją różne społeczności. Wraz z rozwojem sieci, pojawiają się także coraz to nowe narzędzia ułatwiające członkom społeczności przekazywanie informacji oraz wspólne działania. Narzędzia te nazywamy mediami społecznościowymi (social media).

Opierają się one na aktywności użytkowników. W obrębie tych mediów zarówno publikacja, jak i odbiór treści są swobodne, zawsze dostępne dla każdego oraz nieograniczone w czasie.

Istnieje wiele rodzajów mediów społecznościowych — każdy dostosowany do określonych zadań. Obok serwisów nastawionych na umożliwienie dyskusji (np. czatów), są te służące współdzieleniu danych (np. YouTube, bazy obrazów) czy te pozwalające budować i podtrzymywać więzi (np. Facebook).

Narzędzia dostępne sieciowym społecznościom umożliwiają obecnie przeprowadzanie różnych wspólnych działań. Dzięki internetowi organizowanie wydarzeń, akcji czy nawet zwykłych spotkań stało się prostsze i szybsze. Wiele z tych działań ma swoją kontynuację poza ekranami komputerów. Inne — nie, lecz są nie mniej ważne dla członków wspólnoty. Np. portal skupiający fanów RPG, rpgcodex.net, zorganizował zbiórkę funduszy dla powstającej gry komputerowej Wasteland 2. Dzięki zbiorce RPG Codex będzie miało w grze własną lokację i postać. Tworzenie gry umożliwił zaś serwis Kickstarter. Jak widzisz, aktywności wielu internetowych społeczności zająbiają się. Jednoczesne korzystanie z wielu narzędzi — internetowych i nie tylko — daje wielkie możliwości wspólnych działań.

Przepływ informacji w mediach społecznościowych służy nie tylko współpracy. Dzięki nim najnowsze wiadomości mogą szybko dotrzeć do wielkiej liczby odbiorców (np. za pośrednictwem Twittera). Strony wiki i internetowe bazy danych to skarbnice wiedzy, materiałów do wykorzystania czy sposobów na rozerwanie się.

Społeczny wymiar internetu wciąż przybiera na sile. Z pewnością przyszłość przyniesie społecznościom on-line jeszcze inne możliwości współdziałania.

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Dopasuj wydarzenie do możliwej formy promocji przez media społecznościowe (do każdego wydarzenia może być więcej niż jedna odpowiedź):

Wydarzenie:

Elementy do przyporządkowania:

- festiwal teatralny w pobliskiej szkole, na którym występujesz ze znajomymi
- wyścig miejski — półmaraton, przy którym jesteś wolontariuszem
- zbieranie słodczy na święta dla dzieci z domu dziecka
- konkurs literacki, w którym można wygrać wycieczkę zagraniczną
- promocja w lokalnej pizzerii — osoba, która uzbiera najwięcej znaczków „lubię to” pod swoim zdjęciem z pizzą otrzymuje 50% zniżki

- kiermasz książek, na którym chcesz sprzedać swoje stare podręczniki
- nocny rajd po lesie, którego jesteś organizatorem
- wycieczkę, na którą musi zdecydować się przynajmniej 30 osób, żeby się odbyła
- organizowany w centrum handlowym happening, w którym bierzesz udział, ale którego szczegóły są znane tylko uczestnikom
- ogólnopolską zbiórkę plastikowych zakrętek — wiesz, że dochód z ich sprzedaży będzie przeznaczony na rehabilitację twojego kolegi

Forma promocji:

Kategorie:

- wydarzenie na Facebooku
- notka na twoim blogu
- wpis na swojej tablicy na Facebooku
- zaproszenie wszystkich swoich znajomych na Facebooku do udziału w wydarzeniu stworzonym przez organizatora
- wpis na forum tematycznym
- wpis na Twitterze
- wklejenie linka na Facebooku, na tablice twoich znajomych
- założenie bloga poświęconego danemu tematowi
- wysłanie wiadomości do wszystkich swoich znajomych przez Facebooka
- wysłanie e-maila do kilku znajomych blogerów z prośbą o umieszczenie informacji o akcji
- wysłanie informacji do znajomych z twojej szkoły na portalu NK.pl
- umieszczenie linka do oficjalnej strony akcji na swojej tablicy na Facebooku

SŁOWNICZEK

- **media społecznościowe:** różnorodne narzędzia umożliwiające użytkownikom internetu rozbudowaną interakcję. W zależności od charakteru tej interakcji wyróżniamy wśród nich fora, czaty, blogi, portale społecznościowe, społeczności gier sieciowych, serwisy crowdfundingowe i wiele innych.
- **Kickstarter:** jeden z największych amerykańskich portali crowdfundingowych (por. crowdfunding), założony w 2009 roku. Prowadzone są na nim zbiórki funduszy na różne cele, np. tworzenie filmów, gier komputerowych, wynalazków, albumów muzycznych i wiele innych. Najpopularniejszemu projektowi udało się zebrać aż ponad 10 milionów dolarów.
- **crowdfunding:** (inaczej: finansowanie społecznościowe), internetowe pozyskiwanie środków na realizację jakiegoś projektu od dużej liczby osób wpłacających niewielkie kwoty. Crowdfunding staje się coraz bardziej popularny, ponieważ umożliwia zdobycie finansowania niezależne od wielkich wydawców, wytwórni i sponsorów, często narzucających warunki współpracy.

Tekst: Urszula Dobrowolska, scenariusz: Michał Wysocki, konsultacja merytoryczna: Damian Muszyński. Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/w-sieciowej-spolecznosci/>.

Publikacja zrealizowana w ramach projektu Cyfrowa Przyszłość, dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Podstawa programowa:

Plastyka, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.

Wiedza o społeczeństwie, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

II. Rozpoznawanie i rozwiązywanie problemów.

III. Współdziałanie w sprawach publicznych.

Treści nauczania

Podstawowe umiejętności życia w grupie.

Życie społeczne

Udział obywateli w życiu publicznym

Etyka, III poziom edukacyjny

Treści nauczania

Normy i wartości demokratyczne leżące u podstaw aktywności społecznej na poziomie małej grupy, szkoły, społeczności lokalnej.

Nowa podstawa programowa:

Wiedza o społeczeństwie, IV-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń przedstawia korzyści i zagrożenia wynikające z korzystania z zasobów internetu; rozpoznaje przemoc w cyberprzestrzeni i wyjaśnia, jak należy na nią reagować.

Uczeń przedstawia cele i przykłady działania organizacji społecznych skupiających młodych ludzi w Polsce; wyjaśnia ideę wolontariatu i przedstawia formy działalności wolontariuszy.

Uczeń wskazuje cele kampanii społecznych; analizuje materiały z wybranej kampanii tego rodzaju.

Etyka, IV-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń wie, że w szczególności sposób należy okazywać szacunek i wyrozumiałość osobom starszym (seniorom), słabszym, potrzebującym pomocy.

Uczeń zna i wyjaśnia formułę zasady solidarności oraz podaje przykłady działań solidarnych.

Uczeń objaśnia, czym jest szacunek, przyjaźń, życzliwość, altruizm, troska, bezinteresowność, wolontariat, koleżeństwo, wdzięczność, współczucie, empatia, zaufanie, nietykalność osobista, tolerancja, dobro wspólne, naród, pluralizm, współdziałanie, sprawiedliwość, praworządność, solidarność, patriotyzm, bohaterstwo, wolność polityczna.

Informatyka, liceum i technikum

Treści nauczania

podaje przykłady wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego; korzysta z wybranych e-usług; przedstawia wpływ technologii na dobrobyt społeczeństw i komunikację społeczną.

objaśnia konsekwencje wykluczenia i pozytywne aspekty włączenia cyfrowego; przedstawia korzyści, jakie przynosi informatyka i technologia komputerowa osobom o specjalnych potrzebach.

bezpiecznie buduje swój wizerunek w przestrzeni medialnej.

postępuje zgodnie z zasadami netykiety oraz regulacjami prawnymi dotyczącymi: ochrony danych osobowych, ochrony informacji oraz prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w dostępie do informacji; jest świadomy konsekwencji łamania tych zasad.

respektuje obowiązujące prawo i normy etyczne dotyczące korzystania i rozpowszechniania oprogramowania komputerowego, aplikacji cudzych i własnych oraz dokumentów elektronicznych.

stosuje dobre praktyki w zakresie ochrony informacji wrażliwych (np. hasła, pin), danych i bezpieczeństwa systemu operacyjnego, objaśnia rolę szyfrowania informacji.