**Online jelenlét és testképzavar**



**Alapadatok**

|  |
| --- |
| Készítette(ék)TIMÁR BORBÁLA - DIGITÁLIS GYERMEKVÉDELMI STRATÉGIA |
| A projekt címeONLINE JELENLÉT ÉS TESTKÉPZAVAR |
| ÖsszefoglalásA Digitális Jólét Program (DJP) keretében elkészült Magyarország Digitális Gyermekvédelmi Stratégiájának (DGYS) célja, hogy megvédjük gyermekeinket az internet káros tartalmaitól és módszereitől, a kockázataitól, valamint felkészítsük őket, a szüleiket, a tanáraikat a tudatos és értékteremtő internethasználatra.A DGYS **Digitális Káprázatok** tananyagainak célja a digitális médiaműveltség (médiaintelligencia) fejlesztése, a digitális eszközökkel támogatott oktatás lehetőségének biztosításával. Az óratervek 2-4 tanórás tematikus egységeket alkotnak, amelyek úgy lettek kialakítva, hogy támogassák ráépülő oktatási projektek megvalósulását.A **IIB2 Online jelenlét és testképzavar** témakör három tanórájának elvégzésével megvalósul a projektre való felkészülés, ezen felül a tanár döntése alapján további 2-4 óra szánható a projekt megvalósítására és értékelésére.A témakör célja a tanulók azon képességeinek a fejlesztése, amelyek birtokában tudatosítják, hogy mivel az online identitások, testképek többnyire maszkok, vágyott és elképzelt virtuális karakterek, avatarok, az azokkal való fizikai azonosulás szándéka a testképzavar, testkép-függőség kockázatával járhat. Legyenek képesek különbséget tenni a médiában megjelenő valós és fiktív karakterek között. A sztárkultusz fogalmán keresztül ismerkedjenek meg a szépségkultusz képlékeny fogalmával, amely elvezeti őket az online jelenlét divatkonstrukciós testmegjelenésben megragadható hátrányokhoz és a testképzavar jelenségéhez.A tananyagegység linkje: <https://drive.google.com/drive/folders/1ZGZZG-lO3_94OdUR0IVBDVmBFLVOsjBK>Projekt-témák: |
| Tantárgyak köre* Mozgóképkultúra és médiaismeret
* Informatika
* Magyar nyelv és Irodalom
* Etika
 |
| Évfolyamok9-10. évfolyam |
| Időtartammin. 5X45 perc |

**A projekt pedagógiai alapjai**

|  |
| --- |
| Tartalmi követelmények**Mozgóképkultúra és médiaismeret** – kerettantervi kapcsolódás: Médiareprezentáció, reklám, sztár – és szépségkultusz, közösségi média és ezek társadalmi szerepe**Informatika** – kerettantervi kapcsolódás: Infokommunikáció, hiteles és nem hiteles információ megkülönböztetése, közösségi média, Photoshop és képmanipuláció**Magyar nyelv és Irodalom** – kerettantervi kapcsolódás: Kommunikáció, tömegkommunikáció**Etika** – kerettantervi kapcsolódás: Egyén és közösség; Korunk kihívásai |
| Tanulási célok/Tanulási eredményekAdatok, információk és digitális tartalmak böngészése, keresése és szűrése, értékeléseInterakció és megosztás digitális technológia segítségévelAz online személyiség kérdéseiDigitális technológiák kreatív alkalmazásaFelelős és kritikus internethasználatEgyüttműködés, kooperáció |
| Szükséges készségekA reklámokkal kapcsolatos alapvető ismeretek, a sztár és a celeb fogalma. A közösségi média és az online böngészők készségszíntű használata. |

**A tananyag célrendszerét kifejtő kérdések**

|  |  |
| --- | --- |
| Alapkérdés | Tudatában vagyunk-e annak, hogy a média befolyásolja a testünkről alkotott képet? |
| Projektszintű kérdés | Hogyan hat a közösségi média a saját testünkről alkotott képre? |
| Tartalmi kérdések  | Mit jelent a testképzavar fogalma?hogyan különböztetjük meg az igényességet a zavartól?kik azok az influencerek, és hogyan befolyásolják az önképünket?hogyan hat a közösségi média az ideálisról alkotott elképzelésünkre? |

**Értékelési terv**

|  |
| --- |
| Az értékelés időrendje |
| A projektmunka megkezdése előtt | Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak és feladatokat hajtanak végre | A projektmunka befejeztével |
| Részvétel a három bevezető órán, a 2. órára házi feladat készítése (részletes leírás az óraterv értékelés részében), a harmadik óra végén feleletválasztós teszt kitöltése. | TKM táblázat a kutató és kreatív projektfeladat elvégzéséhezÉrtékelőlista A) a példagyűjtemény elkészítéséhez B) a kreatív feladatban létrehozott Insta-oldal tartalmi, formai követelményeiről | csoportmunkát értékelő online kérdőív, reflektív beszélgető-kör |
| Értékelési összefoglalóAz első 3 foglalkozás részletes értékelési leírását a Digitális Káprázatok tananyag tartalmazza, az erre épülő projektfeladat során a diákok csoportban dolgoznak, és a csoportok munkáját értékeljük.1. Kutatás:
	1. Kutatás dokumentációja (téma, témaválasztás szempontjai, anyaggyűjtés, vizsgálati szempontok)
	2. A kutatómunka eredményének prezentációja (feladatnak megfelelés, terjedelem, elemzési szempontok érvényesülése, alaposság)
2. Kreatív:
	1. a választott témakörben végzett kutatás eredményei, forgatókönyv készítése (szempontok: fogalmi pontosság, alaposság)
	2. az elkészült projektmunka (szempontok: terjedelem, alaposság, kreativitás)

Prezentáció: a lájkvadászat eredménye, személyes reflexiók (közös, egész csoportos megbeszélés keretében) |

**A projektötlet leírása**

|  |
| --- |
| A három Digitális Káprázatok tanóra tartalmaA bevezető óra a valóság médiareprezentációjával, azon belül a reklámok vágykeltő módozataival, a tökéletesség elérésének és birtoklásának az ígéretével és a spotokban megszépített világkép sikerorientált figuráival foglalkozik. Ezt a tökéletesség-igényről kialakított párbeszédet kívánja összekapcsolni a közösségi oldalakon megosztott testfotók, szelfik beauty filterekkel felturbózott kultuszával. A 2. órában a sztárok (influencerek, vloggerek, youtuberek) médiamegjelenésének a követéséről, népszerűségük külsőségeiről, a róluk kialakított kép mintakövetőiről beszélünk. A médiában megjelenített, idealizált testképek, sztárfotók kialakíthatnak egy olyan elvárásrendszert, amely alapján a közösségi média felületein megjelenő, bárki által feltölthető szelfik vagy egész alakos fotók hasonlítani szeretnének a reprezentált ideálishoz. A 3. óra a közösségi média testkép-reprezentációjáról, a mintakövetés miértjeiről és a testképzavarok felfedezéséről, tüneteiről, lehetséges kezeléséről, kialakulásának megelőzési stratégiáiról szól. Szó esik a CGI influencerek követőiről, azt kibontva, hogy már nem is kell hús-vér sztárkultusz és sztárkövetés ahhoz, hogy valakinek (a mesterségesen előállított) teste összehasonlítási alapot, vágyott testképmintát adjon. A testképzavar tüneteinek feltérképezése után megkülönböztetjük azokat a jeleket, amelyek zavarról árulkodnak, s azokat, amelyek pusztán az önmagunkkal szemben támasztott igényességről és az önkifejezésről szólnak. Az óra végén megbeszéljük, hogy kihez lehet fordulni, ha bajban vagyunk, vagy ha barátainkon felfedezzük a zavar bármely tünetét.A bevezető 3 foglalkozásra épülő, választható projektfeladattípusok:A témakörhöz kapcsolódóan egy A.) és egy B.) megoldást ajánlunk, egy kutatási és egy kreatív feladatot, amelyek az első három óra anyagára épülve, további 2-4 órában megvalósíthatók.1. KUTATÁS: a témakör elméletéhez kapcsolódva a diákok végezzenek egyéni kutatást az általuk használt online felületeken, és állítsanak össze egy értékelésekkel, jegyzetekkel ellátott példagyűjteményt az általuk talált manipulált, hamis, ideologizált képet sugárzó képekről, esetleg médiaeseményekről (például a Schobert Norbert körüli 2020 januári eseménysorozat). A kutatás után kiscsoportban hozzanak létre egy olyan (online vagy offline) felületet, ahol eredményeiket, értékeléseiket bemutathatják.

Időkeret: 1 óra kutatás, elemzés 1 óra bemutatókészítés – közös megbeszélés (vagy 1 óra bemutatókészítés, 1 óra prezentáció, közös megbeszélés)Lehetséges kérdések az értékeléshez:* Hol, milyen platformon jelent meg?
* Mi a célja (információ, reklám, figyelemfelkeltés, szatíra)?
* Ki tette közzé? (Magánszemély, „celeb”, vagy cég)?
* Milyen eszközöket használ a hatáskeltésre (a képen szereplő személy külseje, testi jellemzői, képkivágás, színek, manipuláció, tárgyak, környezet stb)
1. KREATÍV: A tanulók tanulócsoportban hozzanak létre egy Instagram-oldalt egy fiktív személyiség számára, és állítsák össze „online lábnyomát”, készítsenek számára fotókat, és megfelelő módon töltsék fel azokat a közösségi oldalra. A „személyiségek” követhetik egymást, és interakció is kialakulhat közöttük.
	1. Online személyiség profiljának megtervezése, adatok (életkor, nem, hobbik stb.)
	2. Fotók elkészítése – összegyűjtése, válogatása, sorrend kialakítása;
	3. A képekhez tartozó kísérő szövegek, hashtagek, hivatkozások megírása;
	4. Profil elkészítése, kapcsolatfelvétel a többi csoport által készített profillal;
	5. Interakciók a csoportok között;
	6. Közös, szóbeli reflexió, értékelés (érzések, gondolatok, tanulságok)
 |

**A projekthez szükséges anyagok és eszközök**

|  |
| --- |
| Technológia – HardverBYOD, lehetőség szerint minél több saját okoseszköz, de legalább tanulócsoportonként egy okoseszköz, internet-hozzáférés.Az A.) projekt esetén ezenkívül legalább tanulócsoportonként egy laptop vagy asztali számítógép. |
| Technológia – SzoftverA tananyagegységben megjelölt alkalmazások: Google űrlapok, QR Code Generator, Lino, MindMup, Google Diák, Body Editor, Body Visualizer (honlap), LearningApps, Instagram, (Facebook, Snapchat, Twitch stb.) böngésző, esetleg blogkészítő. |
| Nyomtatott anyagok *(Pl. tankönyvek.)* |
| Internetes források, alkalmazásokDIGITÁLIS KÁPRÁZATOK VONATKOZÓ TANANYAGA: <https://drive.google.com/drive/folders/1ZGZZG-lO3_94OdUR0IVBDVmBFLVOsjBK> |
| Közgyűjteményi tartalmak A Digitális Káprázatok 12 digitális tananyag-egysége. |