**Online jelenlét és testképzavar**



**Alapadatok**

|  |
| --- |
| Készítette(ék)  TIMÁR BORBÁLA - DIGITÁLIS GYERMEKVÉDELMI STRATÉGIA |
| A projekt címe  ONLINE JELENLÉT ÉS TESTKÉPZAVAR |
| Összefoglalás  A 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 |
| Évfolyamok  9-10. évfolyam |
| Időtartam  min. 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 eredmények  Adatok, információk és digitális tartalmak böngészése, keresése és szűrése, értékelése  Interakció és megosztás digitális technológia segítségével  Az online személyiség kérdései  Digitális technológiák kreatív alkalmazása  Felelős és kritikus internethasználat  Együttműködés, kooperáció |
| Szükséges készségek  A 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 elvégzéséhez  Értékelőlista A) a példagyűjtemény elkészítéséhez B) a kreatív feladatban létrehozott Insta-oldal tartalmi, formai követelményeiről | csoportmunkát értékelő online kérdőív, reflektív beszélgető-kör |
| Értékelési összefoglaló  Az 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 tartalma  A 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 – Hardver  BYOD, 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 – Szoftver  A 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, alkalmazások  DIGITÁLIS KÁPRÁZATOK VONATKOZÓ TANANYAGA:  <https://drive.google.com/drive/folders/1ZGZZG-lO3_94OdUR0IVBDVmBFLVOsjBK> |
| Közgyűjteményi tartalmak  A Digitális Káprázatok 12 digitális tananyag-egysége. |