



# DEBATE NOT ARGUE

## III. Media Społecznościowe i ich właściciele

### Cel aktywności

Celem poniższego ćwiczenia jest pomóc uczniom w zrozumieniu polityki mediów i zachęcić ich do krytycznego myślenia o własnym korzystaniu z mediów społecznościowych. Uczestnicy będą mieli okazję poznać właścicieli największych platform mediów społecznościowych oraz sprawdzić swoje założenia dotyczące monopoli medialnych. Wreszcie, uczniowie dostaną szansę na zastosowanie swojej wiedzy w praktyce testując algorytmy mediów społecznościowych na własnych urządzeniach i profilach.

### Odpowiedni uczestnicy

Materiały są najbardziej odpowiednie dla uczniów w wieku 14-19 lat, ale można je również przeprowadzić w grupach składających się z osób do 30 roku życia.

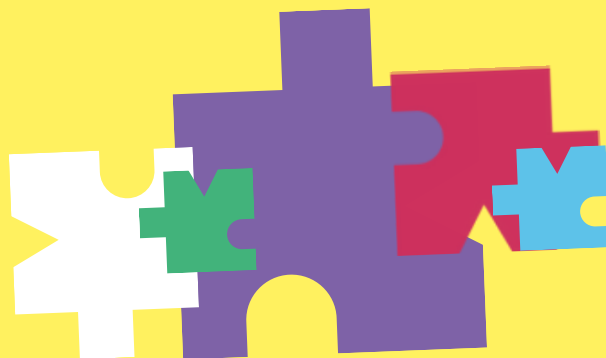
### Czas trwania aktywności

Zalecany czas trwania tej aktywności to 60-90 minut. Tematy poruszane w tej części warsztatów są prawdopodobnie mniej znane uczniom, korzystne może być więc poświęcić nieco więcej czasu na niektóre części tej lekcji (jeśli to konieczne).

### Narzędzia i materiały

Sugerowane aplikacje do użycia: Canva lub Whiteboard.

Nauczyciel powinien przygotować środki do wyświetlania efektów pracy uczniów na forum klasy.



Co-funded by  
the European Union



DEBATE  
NOT  
ARGUE



# DEBATE NOT ARGUE

## III. Media Społecznościowe i ich właściciele

### Wprowadzenie

Lekcja ta rozpoczyna się od krótkiej dyskusji mającej na celu przejście od tematu mediów społecznościowych do podmiotów gospodarczych i osób nimi zarządzających. Możesz zacząć od zapytania uczestników: "Kto jest właścicielem mediów społecznościowych?". Dyskusję tę możesz wykorzystać jako narzędzie do sprawdzenia poziomu wiedzy uczniów i wprowadzenia ich do tematu lekcji.

### Przykład: Meta

Zacznijcie od jednego konkretnego przykładu firmy technologicznej, *Meta*, aby zilustrować uczniom, na czym polega posiadanie i prowadzenie firmy oferującej platformę mediów społecznościowych. Zaangażujcie uczniów w dyskusję na ten temat zadając pytania, takie jak te wymienione poniżej.

Pytania do dyskusji:

- Czy wiesz czym jest Meta?
- Jakie spółki są częścią Meta?
- Jaki twoim zdaniem jest cel Meta?

W odpowiedzi na te pytania naszkicuj poniższy wykres. Wyjaśnij uczniom czym jest Meta i opisz wizję firmy Zuckerberga. Aby odpowiedzieć na te pytania, możesz skorzystać z informacji dostępnych w artykule, do którego link znajduje się poniżej.



Więcej informacji na temat wizji Marka Zuckerberga: [wizja Meta](#)



Co-funded by  
the European Union



DEBATE  
NOT  
ARGUE



## III. Media Społecznościowe i ich właściciele

Następnie sprawdź wiedzę uczniów dotyczącą informacji na temat Meta. Zachęć uczestników do spróbowania podania jak najdokładniejszych szacunków. Pamiętaj jednak, że celem ćwiczenia jest uświadomienie uczniom, jak bardzo rzeczywistość różni się od ich przypuszczeń dotyczących własności mediów.

Poproś uczniów, aby najpierw zapisali swoje przypuszczenia na kartkach lub poproś ich by omówili swoje szacunki z kolegami i koleżankami z klasy, aby zobaczyć jak ich założenia wypadają na tle innych uczniów. Następnie ujawnij prawdziwe odpowiedzi!

### Pytania do zadania

- Ilu pracowników zatrudniała Meta w 2022 r.? **86, 482**
- Ilu użytkowników korzystało z usług Meta w 2022 r.? **3.74 miliarda**
- Jak wysoki był przychód Meta w 2022 r.? **\$116. 609 miliarda**
- Do kogo należy Meta? **Mark Zuckerberg**
- Jaka jest wartość rynkowa Meta? **505. 48 miliarda**
- W jaki sposób Meta generuje przychody? **Poprzez sprzedawanie przestrzeni reklamowych w sieci**
- jak myślisz, co jest produktem Meta? **Ty/użytkownik**

Po ujawnieniu odpowiedzi poproś uczniów, aby zastanowili się nad faktami, które ich zaskoczyły. Zapytaj ich, jak te informacje wpływają na ich ocenę mediów społecznościowych. Poproś, aby podzielili się swoim zdaniem z klasą lub przedyskutowali je w małych grupach.

### Przykład: Twitter

By zdobyć więcej przykładów możesz opracować również pytania dotyczące platformy X. Poniżej znajduje się kilka źródeł, które mogą okazać się przydatne przy opracowywaniu tego przykładu.

### Zmiana właściciela Twittera (artykuł)



#### Who owns Twitter?

Twitter, is one of the most influential social media platforms, however, its recent rebrand to X.com by new owner Elon Musk marks a new era.





## III. Media Społecznościowe i ich właściciele



### Gra - Algorytm

Gra Algorytm ma na celu pomóc uczniom zrozumieć, jak działają algorytmy mediów społecznościowych poprzez odtworzenie działania jednego z nich. Gra polega na organizowaniu obrazów poprzez wcześniej stworzone przez siebie kryteria.

Jednak przed rozpoczęciem gry nie omawiaj z uczestnikami konceptu algorytmu! Po prostu daj uczniom zadanie i pozwól im samodzielnie pracować przez 10 do 15 minut. Następnie powiedz im: "To, co zrobiliście jest porównywalne z tym, co robi algorytm".

Przygotowanie gry:

- Wydrukuj od 60 do 80 zdjęć. Zdjęcia powinny być wyraźnie podzielone na kategorie. Na przykład 5 zdjęć różnych psów, 7 zdjęć kotów, 4 zdjęcia sprzętu treningowego itd.
- Dobrze byłoby dołączyć kilka "niejednoznacznych" zdjęć. Na przykład, możesz dołączyć 8 zdjęć jedzenia, ale 5 z nich zawierających mięso, a 3 przedstawiające dania wegańskie.
- Jeśli uczestnicy zawrą je w jednej kategorii "jedzenie", możesz omówić jak działa algorytm i że potencjalnie blokuje on jeden z dwóch stylów życia. Powinno być prawdopodobne, że albo znajdziesz się w "bańce mięsnej", albo w "bańce wegańskiej". Możesz dalej omówić z uczestnikami, które zdjęcia pasowałyby do bańki (zdrowie, trening, ...), a które nie. Taka dyskusja będzie dobrym sposobem na omówienie z uczniami "bańki" i "komór echa".



### Dyskusja po grze

Poproś uczniów o skomentowanie następującego stwierdzenia: "Dzięki mediom społecznościowym możemy docierać do szerokiego grona odbiorców; możemy nawet podzielić się swoim zdaniem z całym światem!" Pozwól uczniom podzielić się swoimi przemyśleniami i poprowadź dyskusję za pomocą następujących punktów.





## III. Media Społecznościowe i ich właściciele

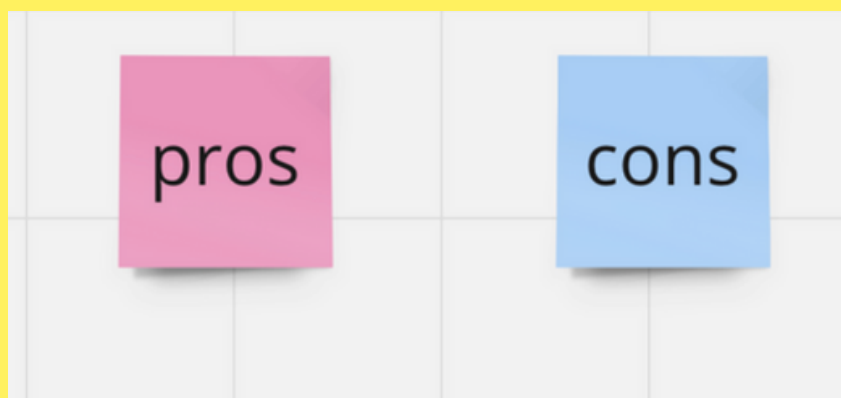
1. Na świecie funkcjonuje 3,7 miliarda użytkowników mediów społecznościowych. Oznacza to, że miliardy ludzi podlegają wykluczeniu i nie mają dostępu do mediów społecznościowych!

2. Jeśli funkcjonujemy w komorach echa, nie jesteśmy w stanie dotrzeć do całego świata. Nasze treści są kategoryzowane i pokazywane tym, którzy podzielają nasze opinie i zainteresowania. W związku z tym dotarcie do osób, do których chcielibyśmy dotrzeć z naszymi wiadomościami jest bardzo utrudnione.

### Media społecznościowe: Zalety i zagrożenia

Połącz tę część zajęć z grą "algorytm". Wykorzystaj ją jako podsumowanie i sposób na opracowanie wniosków dotyczących tego, czego uczestnicy nauczyli się do tej pory.

Zacznij od zapytania uczniów o zalety i wady mediów społecznościowych. Za pomocą tablicy lub programu Canva, zbierz odpowiedzi uczniów.



Omów z uczestnikami konsekwencje płynące z używania algorytmów.

- Co możemy zrobić? Jak możemy radzić sobie z algorytmami?
- Co możemy zmienić w naszym zachowaniu?

Opcjonalnie: rozważ omówienie sposobu, w jaki właściciele mediów wpływają na treści konsumowane przez użytkowników.

- Co by się stało, gdyby określone tematy zostały zablokowane przez kogoś z właścicieli mediów społecznościowych?

np. "Co by się stało, gdybym na twoim koncie zablokowane zostały treści dotyczące "kotów"?". Nigdy nie dowiedziałbyś się o kotach. Może nawet nie wiedziałbyś o ich istnieniu!





## III. Media Społecznościowe i ich właściciele

### Media społecznościowe: eksperyment

W związku z wiedzą zdobytą w trakcie zajęć, pojawia się kluczowe pytanie: "Jeśli media społecznościowe zbierają moje dane i kategoryzują moje zainteresowania, aby pokazać mi dopasowane treści, jakie preferencje są powiązane z moim kontem i jak postrzega mnie algorytm?"

1. Pokażcie uczniom, jak znaleźć swoje preferencje na platformach takich jak: facebook, Instagram, TikTok itd.
2. Poproście by każdy wskazał trzy najważniejsze preferencje.
3. Otwórzcie DALL-e i wstawcie swoje preferencje, aby opracować (3-5) zdjęć.  
Wygenerowane obrazy mogą przypominać to, jak postrzega poszczególnych uczestników algorytm.

*Uwaga: nie podawaj uczniom linku do DALL-e, ale pokaż swoje konto za pośrednictwem rzutnika, aby działać zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych!*

4. Przedstaw uczniom różne wygenerowane obrazy i przeprowadź nad nimi dyskusję.
  - a. Czy w adekwatny sposób przedstawiają one twoją osobę?
  - b. Co w nich odpowiada twoim zainteresowaniom i cechom osobowym?
  - c. Które preferencje Ciebie zaskoczyły lub nie pasowały do tego, jak siebie postrzegasz?
  - d. Jakie są konsekwencje (dla ciebie i innych), jeśli algorytm pomylił się w przypisywaniu preferencji?

Poproście uczestników o przedstawienie jednej myśli, z którą wrócą do domu. Poproście ich o wyrażenie tej myśli w jednym zdaniu. Ta ścisła forma może pomóc w uporządkowaniu mnóstwa informacji, które zdobyli podczas zajęć.

### Posumowanie

Zapytajcie uczestników, która część zajęć im się najbardziej podobała, a która najmniej oraz co by zmienili w zajęciach?



# DEBATE NOT ARGUE

- Zapytajcie uczestników, czy ich oczekiwania zostały spełnione i usuńcie je z tablicy jedno po drugim (patrz część II).
- Zakończcie warsztaty dziękując uczestnikom za poświęcony czas i zaangażowanie. Możecie również wyrazić swoją pewność, iż jako przyszli liderzy społeczeństwa będą oni odgrywać kluczową rolę w kształtowaniu świata i wpływaniu na życie innych.



Co-funded by  
the European Union



**DEBATE  
NOT  
ARGUE**