

Тема: Поняття «кіберкультура», «кіберпростір», «віртуальна реальність». Кіберсоціалізація, групова динаміка та ризики деструктивних груп у медіасередовищі.

Характеристика	Деталізація	Джерело
Клас	10–11 клас	
Змістовий модуль	Модуль 2. Кіберкультура (Теми 4, 5)	
Загальна мета	Сформувати в учнів розуміння ключових понять кіберсередовища, механізмів кіберсоціалізації та групової динаміки, а також навчити розпізнавати деструктивні впливи та ознаки небезпечних груп у соціальних мережах.	
Очікувані результати	Учень знає поняття «кіберкультура», «кіберпростір», «віртуальна реальність», «кіберсоціалізація», «групова динаміка». Учень розуміє особливості функціонування груп у кіберпросторі та роль алгоритмів. Учень уміє розрізняти ознаки членів групи з різними соціальними статусами (лідери, аутсайтери) у соціальних мережах та визначає ознаки деструктивних груп.	
Тип уроку	Комбінований (лекція, дискусія, практичний аналіз).	
Обладнання	Мультимедійний екран, доступ до Інтернету, шаблони для аналізу ознак деструктивних груп.	

I. Організаційний момент та актуалізація (10 хв)

- Обговорення ролі Інтернету та соціальних мереж у житті учнів.
- **Мотивація-** чому, вступаючи в нову групу в мережі, ми змінюємо свою поведінку? Як алгоритми знають, що ми хочемо побачити?

II. Змістовий блок 1. Ключові поняття кіберсередовища (25 хв)

1. Поняття «Кіберпростір» та «Віртуальна реальність»

Модуль 1. КІБЕРКУЛЬТУРА

Конспект уроку «Медіаграмотність та медіакультура»

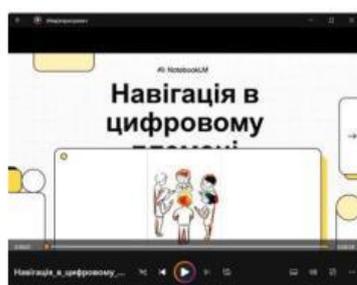
Поняття	Характеристика	Джерело
Кіберпростір	Особлива сфера віртуального простору , що сприяє взаємодії в режимі «людина – комп'ютер» та додає можливості комунікації «людина – комп'ютер – людина». Це інформаційний осередок , який є сконструйованим суб'єктом сегментом Інтернету та соціальних мереж. У ньому індивід перетворюється із соціального об'єкта на соціальний суб'єкт .	
Віртуальна реальність (VR)	Особливий простір , що створюється у процесі спілкування у всесвітній мережі та має нові правила та закони . VR створює ілюзію дійсності за допомогою комп'ютерних систем, які забезпечують зорові, звукові та інші відчуття. VR – це ціле цифрове середовище , 360-градусний захоплюючий досвід, де користувач відчуває себе реальним і може взаємодіяти з тим, що бачить.	

2. Поняття «Кіберкультура»

- **Кіберкультура** — це культура взаємодії з кіберпростором, насамперед інтернет-ресурсами.
- **Чотири пласти культури Інтернету:**
 1. **Техномеритократична культура**, яка створена високопрофесійними спеціалістами, науковцями.
 2. **Культура хакерів, тобто** комп'ютерних зловмисників, що пропагують вільний доступ до інформації.
 3. **Культура віртуальної спільноти-це** мережа як місце спілкування.
 4. **Підприємницька культура-це** комп'ютерні технології і засоби як предмет купівлі/продажу.

III. Змістовий блок

Кіберсоціалізація та групова динаміка (35 хв)



відео

1. Кіберсоціалізація: входження в групи і засвоєння групових норм

- ✓ **Кіберсоціалізація** — це процес якісних змін структури самосвідомості особистості, що відбувається внаслідок використання ІКТ у процесі життєдіяльності. Це складник медіасоціалізації, який забезпечує соціальний розвиток людини через інтернет-середовище.
- ✓ Інтернет і соціальні мережі стають **потужним агентом вторинної соціалізації**, впливаючи на **ціннісні орієнтації**.
- ✓ **Входження в групи (Віртуальні спільноти):**
 - **Віртуальні спільноти** — це **реальні групи людей**, котрі комунікують та взаємодіють через Інтернет для вирішення професійних, політичних завдань або задоволення інтересів.
 - У кіберпросторі людина **конструює свою майбутню віртуальну ідентичність і набуває нових соціальних ролей**. Ці ролі можуть суттєво відрізнитися від реальних; наприклад, скромні особистості можуть мати демонстративну або агресивну поведінку у віртуальному просторі.

2. Групова динаміка в медіасередовищі

- ✓ **Поняття: Групова динаміка** — це сукупність внутрішньогрупових соціально-психологічних процесів і явищ, пов'язаних із розвитком групи. Вона проявляється у спілкуванні, ухваленні рішень, емоційному реагуванні.
- ✓ **Лідерство та Статус:**
 - У віртуальних групах складається **внутрішня соціальна ієрархія**, з'являються **формальні і неформальні лідери**.
 - **Статус** — це положення, яке відводять працівникові інші члени групи.
 - **Лідер** — це особа, яка користується найбільшим авторитетом, має найвищий статус, здатна відігравати головну роль і **визначає алгоритм вирішення завдань**.
 - **Вимірювання:** У кіберпросторі **вподобайки, коментарі та послідовники** виступають **аналогами соціометрії** (методу дослідження емоційно-психологічних стосунків) для оцінки групи.
 - **Механізми ГД:** Включають **механізми розвитку** (кредит лідера, вплив меншості) та **механізми стабілізації** (конформність, згуртованість).

3. Роль алгоритмів та ідентичність

- ✓ Алгоритми персоналізованого контенту та штучний інтелект **докорінно змінюють** формування думок та спосіб взаємодії людей. Вони **визначають, що людина читає та у що вірить**.

Модуль 1. КІБЕРКУЛЬТУРА

Конспект уроку «Медіаграмотність та медіакультура»

- ✓ Алгоритми створюють **«інформаційні бульбашки»** (фільтрувальні бульбашки), які **обмежують доступ до альтернативних думок**. Це сприяє **мережевій поляризації** — розподілу суспільства на інформаційно закриті групи.
- ✓ **Ідентифікація особистості** — це переживання й усвідомлення свого «Я». **Групова ідентичність** — відчуття «Ми». Мережева свідомість є динамічною, багаторівневою і **пов'язана з віртуальним «Я»**.
- ✓ Стихійна кіберсоціалізація може призвести до розвитку **дифузної ідентичності** (низька рефлексія, висока тривожність), особливо якщо кіберпростір використовується для заповнення порожнечі, утвореної дефіцитом живого спілкування.

IV. Змістовий блок 3.

Деструктивні групи та безпека (30 хв)

1. Ознаки деструктивних груп у соціальних мережах

- ✓ Деструктивні групи становлять ризик, посилюючи напруженість у суспільстві.
- ✓ **Обмеження свободи.**
- ✓ **Ізоляція від реального соціального оточення.**
- ✓ **Нав'язування шкідливих для здоров'я практик.**
- ✓ **Використання кібербулінгу.**
- ✓ **Поширення деструктивних повідомлень та «фейків» (неправдивої інформації).**

2. Кібербулінг (презентація)



- ✓ **Кібермобінг (кібербулінг)** — це поняття **групового кібербулінгу**, під яким розуміються **умисні образи, погрози, дифамації** за допомогою сучасних засобів комунікації, як правило, протягом тривалого періоду часу.
- ✓ **Особливості кібербулінгу (на відміну від традиційного):**
 - **Цілодобове втручання** в особисте життя, не має тимчасового або географічного обмеження.
 - **Необмеженість аудиторії** та швидкість поширення інформації.
 - Часто **анонімність** кіберзлочинця, що збільшує його негативну «кібер-активність».

Модуль 1. КІБЕРКУЛЬТУРА

Конспект уроку «Медіаграмотність та медіакультура»

- ✓ **Стратегії протистояння-це коли** необхідно самовизначитися на турботу про психологічний добробут у кіберпросторі та використовувати правила онлайнного спілкування.

V. Практикум та підсумки (10 хв)

- ✓ **Вправа «Аналіз групи».**
 - Учні обговорюють приклади впливу алгоритмів (персоналізована реклама, рекомендації) та ідентифікують, чи потрапляли вони у «фільтрувальні бульбашки».
- ✓ **Дискусія про нетикет.**
 - Обговорення правил онлайн-етикету («Нетикет») як способу протистояння мові ворожнечі і кібербулінгу.
- ✓ **Домашнє завдання:** Зробити презентацію з теми «Мистецтво проти насильства» або «Дослідити емоційно-психологічні стосунки у обраній контактній групі».