



# Identita online

## ★ Anotace

Žáci pochopí rizika plynoucí ze sdílení osobních údajů v digitálním světě. Seznámí se s modelovými situacemi online služeb, které po uživatelích chtějí různé typy osobních údajů. Aktivita podporuje návyk dítěte, aby při volbě konkrétní online služby vždy přemýšlelo a chránilo své osobní údaje. Navazující aktivity vedou dítě ke spolupráci s rodiči, kteří dostávají tipy, jak online služby využívat tak, aby bylo dítě ochráněno před riziky zneužití osobních údajů.

## ★ Vzdělávací cíl

Poznat pojem „online identita“ a související významy – falešná identita, profil online služby, pravidla online služeb. Rozhodnout se v konkrétních situacích, jaké informace o sobě na internetu zveřejnit, případně vyrovnat se s realitou, že některé zážitky online si musíme umět odříct, pokud nechceme sdělit některé své osobní údaje. Uvědomit si, že webová služba, která pracuje s osobními údaji, má svá pravidla, musí dodržovat zákon, aby nedošlo k úniku informací mimo danou službu.

## ★ Klíčová slova

online identita, profil uživatele, osobní údaje

## ★ Popis činnosti

- Žák zažije rozhodovací procesy, které předcházejí vstupu do konkrétní služby na internetu.
- Uvědomí si, s jakými informacemi se do dané služby vstupuje, a analyzuje, zda je podle vstupních kritérií splňuje.
- Představuje identitu někoho konkrétního na internetu a zároveň pátrá po ostatních identitách s cílem poznat, kdo je kdo.
- Po ukončení hry analyzuje dodržování vstupních kritérií a vnitřních pravidel daného herního „kruhu“ – služby internetu.
- Hru hraje opakovaně (nejméně dvakrát), avšak vždy s novou vylosovanou identitou. Zároveň s každou novou identitou vstupuje do jiné webové služby – herního „kruhu“.

## ★ Předpokládaný čas

25 minut

## ★ Potřebné pomůcky

Pro každého žáka potřebujete:

- jednu kartu s identitou uživatele internetu (vylosuje si ji před každým kolem hry)
- záznamový arch – *pro záznamy svých poznámek o ostatních*
- list s přehledem identit – *účastníků hry, aby věděl, kdo hraje*
- podložka pro psaní – *zajistí si žáci sami*
- tužka – *zajistí si žáci sami*

Učitel si musí připravit navíc:

- karty služeb s popisem vstupních kritérií a s texty pravidel – *herní „kruhy“*



# Doporučený postup pro učitele

## ★ Obecné pokyny

*Poznámka:* Aktivita je pro celou třídu, rozdělenou do skupinek po maximálně 6 dětech. Rozdělení do skupin probíhá samostatně podle vylosovaných identit a jejich vstupu do webových služeb.

- Připravte spolu s dětmi 5 herních „kruhů“, které reprezentují různé webové služby. V prostoru kruhu se bude pohybovat skupina max. 6 dětí.
- Zajistěte losování osobních identit dětí, každé dítě si vylosuje jednu kartičku. Existuje 6 typů karet, některé děti si tedy vylosují stejnou identitu.
- Organizačně podporujte žáky ve hře podle pravidel, viz dále.
- Hlíďteje hrací čas – 5 minut na jedno kolo.
- Zorganizujte po každém kole reflexi – viz dále Pravidla hry pro žáky.
- Hrajte minimálně dvě kola (můžete i vícekrát, avšak každý žák získá losem novou identitu a vstupuje do nové webové služby – herního „kruhu“).
- Na konci aktivity proveďte závěrečnou reflexi hry – otevřené otázky žákům.

## ★ Příprava

Vytiskněte pro každého žáka:

- jednu kartu s identitou nějakého uživatele internetu
- jeden záznamový arch
- jeden přehled identit

Vytiskněte:

- karty služeb s popisem vstupních kritérií a s texty pravidel

Vyberte herní prostor, kam se vejde celá třída – 5 skupin po 6 žácích – a kde je možný volný pohyb žáků v daném herním „kruhu“.

## ★ Zahájení

- Uveďte hodinu a hru, kterou budou žáci hrát. Zeptejte se, co by mohlo znamenat slovo IDENTITA a zda se s ním už někdo na internetu setkal.
- Zkontrolujte se žáky, zda mají vše potřebné – vytištěné přílohy a postupy. Stručně projděte pravidla hry.

## ★ Průběh

- Nechte žáky hrát první kolo hry. Po něm zorganizujte reflexi týkající se dodržování vstupních kritérií, pravidel webové služby a prezentaci ostatním spolužákům.
- Zajistěte přípravu dalšího kola hry – losování nových identit.

### Pravidla hry pro žáky

Učitel vytvoří pět herních „kruhů“ - reprezentují různé webové služby. Každý „kruh“ je označený listem s podmínkami pro vstup a pravidly.

Jedno kolo hry trvá 5 minut, čas hlídá učitel.

1. Pročti si pravidla herního „kruhu“ (webové služby) a podle své identity rozhodni, zda vstoupíš, nebo si vybereš jiný „kruh“. Sleduj, jestli je tvá „identita“ dost stará na to, aby mohla službu využívat, a také jaké osobní údaje budeš muset při vstupu do „kruhu“ uvést.
2. Pokládej spolužákům v „kruhu“ otázky s cílem zjistit, kdo je která identita (kdo si kterou identitu vylosoval).

#### Pravidla pokládání otázek:

- Otázka nesmí přímo směřovat ke konkrétnímu údaji o identitě, např.: „Máš přezdívku Sněhurka?“ nebo „Bydlíš v Ostravě?“ Můžete se ale ptát: „Má tvé jméno něco společného s bílou barvou?“ nebo „Bydlíš na severní Moravě?“ apod.



- Na otázky se odpovídá pouze ANO – NE.
  - Během hry si dělejte poznámky k jednotlivým identitám, abyste po skončení kola mohli/-a určit, kdo je kdo a proč si to myslíte.
3. Po skončení kola si sdělte, kdo si myslíte, že je kterou identitou, a vysvětlete proč.
  4. Znovu si společně přečtěte pravidla svého herního „kruhu“ a diskutujte:
    - Která pravidla se nám dařilo dodržovat?
    - Proč jsou daná pravidla stanovena?
    - Sdělte si, které osobní údaje ze své karty jste mohli v herním „kruhu“ uvádět. Zapisujte si do tabulky.
  5. Vyberte TŘI příklady zdůvodnění a sdělte je ostatním skupinám v jiných herních „kruzích“.
  6. Odevzdejte zpět vylosované karty s identitami a vylosujte si nové identity.
  7. Hru opakujte (bod 1–5) s tím, že vstupte do jiného herního „kruhu“.

Na konci obou kol hry si sdělte s učitelem, co bylo na hře zajímavé, kolik identit jste poznali, k čemu byla pravidla herních „kruhů“ užitečná a co jste si na nich uvědomili. Své postřehy запиšte například na tabuli.

### ★ Ukončení

- V rámci reflexe položte žákům otázky.
- Jejich postřehy můžete zapisovat na tabuli, flip apod.

## Otázky k reflexi

- Co a proč bylo na hře zajímavé?
- Komu se podařilo rozkrýt identitu a jak se to podařilo?
- Co jste si uvědomili na pravidlech herních „kruhů“?
- Jak budete informovat rodiče o neobvyklých osobních údajích, které po vás online služby mohou chtít?
- Jak, podle čeho, je možné rozpoznat, že online identita uživatele je lživá?