

AWATARY KLASY 6a i 4a

Awatary stosowane są w świecie wirtualnym, aby użytkownicy Internetu mogli stworzyć własny wizerunek i zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci.

<https://youtu.be/kO6yynQ2DcM>

Awatar może przybierać dowolną postać (np. człowiek, zwierzę, maskotka, itp.). Każdy uczestnik świata wirtualnego może sam nadać swojemu awatarowi, według własnego uznania: imię i nazwisko lub nick, a także wykreować jego wygląd poprzez wybór płci, fryzury, oczu, sylwetki czy ubrania, a także cech psychofizycznych wpływających na jego zachowanie. Awatary występują również jako emanacje użytkownika na forach dyskusyjnych, a także w grach komputerowych, serwisach społecznościowych oraz rzeczywistości wirtualnej. Użytkownik/gracz kreuje swojego awatara, a następnie za jego pomocą komunikuje i porusza się po wirtualnym świecie (...). Przedsiębiorcy i inne podmioty dzięki temu mogą przeprowadzać działania marketingowe, uprawdopodobniać swoją tożsamość i wypowiadać się w Internecie profilem sygnowanym własnym logo.

Wskazuje się, że najważniejszym zadaniem awatara jest identyfikacja danego profilu (może być on fikcyjny) lub określonej osoby. Wygląd awatarów lub przedstawiana na nich treść słowna i symboliczna, nie powinna nakłaniać do łamania prawa, promować zakazanych ideologii (faszyzm, nazizm), czy naruszać dóbr innych osób."

<https://mikroporady.pl/sloownik-pojec/awatar>

Uczniowie klasy 6a i 4a tworzyli własne, indywidualne awatary, którym następnie po edycji cyfrowej użyczyli głosy.