



Сцена от играта Minecraft

За учениците

Къде можеш да намираш информация в интернет? Каква е разликата между мнение и факт?

Къде можеш да попаднеш на реклама и каква е целта ѝ? Каква е разликата между различните видове медии? Къде и за какво да внимаваш, когато си онлайн? Кога можеш да споделяш снимки, видео и текст? Кой създава филмите и телевизионните предавания?

С този урок под формата на тест ще научиш нови понятия. Ще започнеш да разбираш по-добре явните и скритите послания на различните видове медийно съдържание; кой и защо го създава и дали е подходящо за теб. Това са основите на медийната грамотност, която ти е също толкова необходима, колкото да знаеш и спазваш правилата за пътна безопасност.

Ако въпросите са били твърде лесни за теб, виж и теста за четвърти клас. Ако си се затруднил, направи тестовете за първи и втори

клас. Задавай въпроси на учителя и родителите си. Търсете заедно отговори онлайн.

За учителите

Медийна грамотност – урок-тест за ученици в трети клас

Урокът по медийна грамотност за трети клас въвежда някои основни понятия и положения, свързани с медийната грамотност – къде може да се търси и намира информация, как да се интерпретира и оценява информацията, за какво да се внимава, когато се споделя информация.

Преди провеждането на теста с учениците разгледайте въпросите и подгответе подходящи примери. Изберете теми, по които да търсите съдържание, разиграйте симулация, като дадете роли на децата. Нека някое от тях бъде водещ на радио или телевизионно предаване, друго оператор, трето – режисьор. Уверете се, че разбират значенията на предложените понятия, като ги подкрепите с примери.

В този урок е обърнато по-специално внимание на търговските съобщения, тъй като децата са особено уязвими на внушенията на рекламите, а често рекламите са завоалирани, имитирайки други медийни формати.

Тестовете за първите и втори клас са подходящи и за учениците в трети клас.

Покажете на учениците мобилната игра Toontastic (на Google) и им дайте задание (да създадат своя история) по една или няколко различни теми. Тема може да е наученото в последния взет урок по даден предмет – децата биха могли да се опитат да влязат в ролята на учители или да формулират въпроси във връзка с материала. Няколко деца могат да работят заедно на едно устройство.

Още ресурси можете да намерите в [сайта на Коалицията за медийна грамотност](#).

Ако вие или учениците ви имате въпроси или идеи, свързани с тази игра, пишете ни на info@gramoten.li

Искате да създадете собствен урок-тест за медийна грамотност? Свържете се с нас, ако се нуждаете от съдействие или ресурси, както и за да популяризираме проекта ви чрез нашите комуникационни канали.

Слайд 2

Свържи



1. Това са онлайн енциклопедии



2. Това са търсачки

3. Учебници, научни издания - Тук намирам знание офлайн

Каква е разликата между Уикипедия и Британика? Каква е разликата между онлайн енциклопедия, в която всеки може да публикува и редактира, и научни издания? Как да преценяваме надеждността на статиите в Уикипедия - неутрално ли е представена информацията, посочени ли са достатъчно релевантни източници, защо е важно да проверяваме в източниците и да ги цитираме, когато използваме Уикипедия?

Какви резултати показват търсачките? Кой ги "пресява"? Какво се случва, след като известно време използваме едно устройство и търсим основно в една търсачка (персонализиране на резултатите, предикатив - системата за подсказване, която може да ни тласне към определена идея)

Слайд 3

Свържи с правилното значение

Мнение - Представя лична оценка

Факт - Представя достоверни, проверени, доказани твърдения

Сензация - Звучи невероятно и често не е истина

Каква е разликата между мнение и факт? От кой вид е информацията в учебниците? А как разказваме истории - стремим ли се да не ги украсяваме и представяме едностранчиво? Как се разпознава сензационното заглавие - изобилства от пубктуация, често се използват главни букви, създава недоумение, изумление, квалифицира някого или дадена група като герой или враг.

Слайд 4

Групиране

Рейтинги на развлекателния софтуер - какво означават символите.

Кои игри са подходящи за дете в трети клас



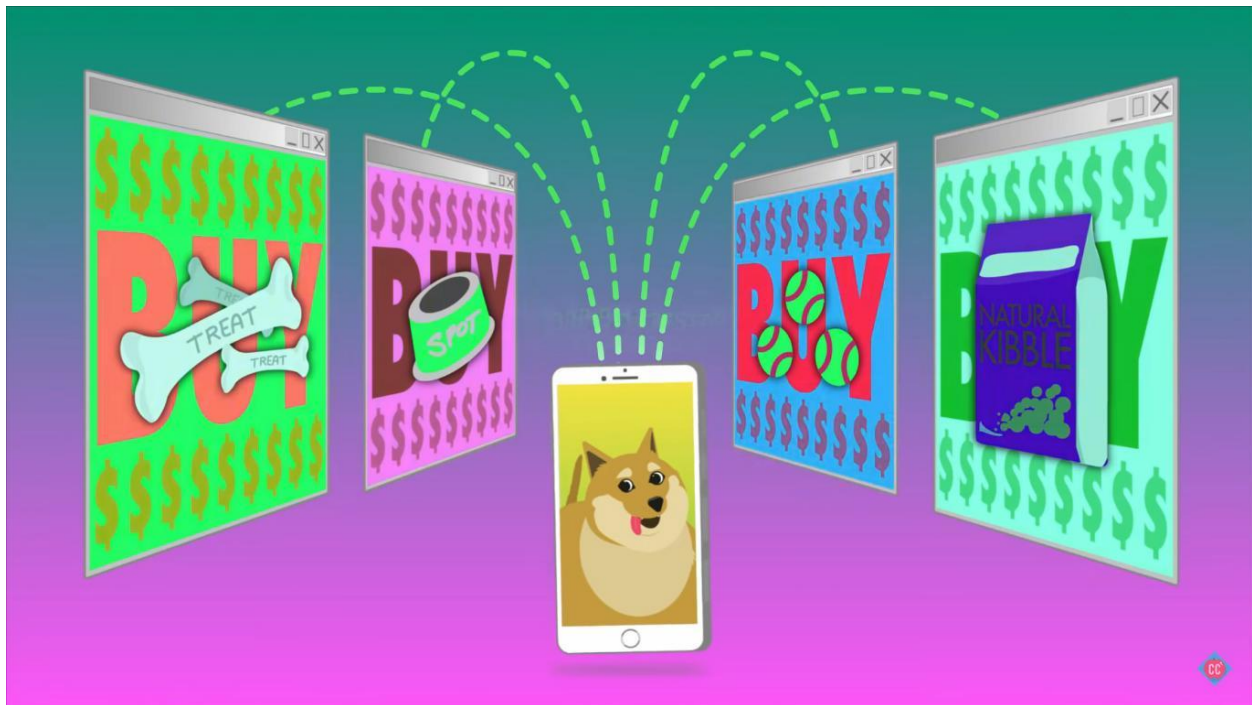
Европейска рейтингова система (от Pan European Game Information). Използва се в Google Play - платформата за приложения за Android. За деца в трети клас са подходящи игри с рейтинг [3] и [7]



ESRB (от Entertainment Software Rating Board) - американски саморегулаторен орган. Рейтингите дават информация за съдържанието на игри и приложения. За деца в трети клас са подходящи продукти с рейтинг E (Everyone), а при навършени 10 години - и E10+

Какво ще “спечеля”, ако избързам и инсталирам софтуер/гледам програми, които не са подходящи за възрастта ми? Какво рискувам да изгубя? Защо съдържанието за големи/възрастни не е по-интересно и как липсата на опит, идващ с възрастта, може да създаде напълно погрешни представи за света и взаимоотношенията между хората?

Слайд 5
Тестови



Какво е реклама?

- а) Съобщение (текст, звук, видео, изображение), което ме информира за продукт, услуга, събитие и др.
- б) Съобщение (текст, звук, видео, изображение), което иска да ме накара да купя нещо
- в) Съобщение (текст, звук, видео, изображение), което може да не е обозначено като реклама
- г) Всичко изброено**

Освен реклама на стоки и услуги, съществуват реклами на социални каузи, събития и др. Рекламата не е нещо лошо, но е много важно човек да разпознава дадено съобщение като рекламно и техниките за въздействие. Рекламата онлайн се слива с всичко останало - медийни публикации, лични публикации, научни текстове и т.н. Тя може да бъде насочвана към различни потребители според предпочитанията им и така да им оказва още по-голямо влияние.

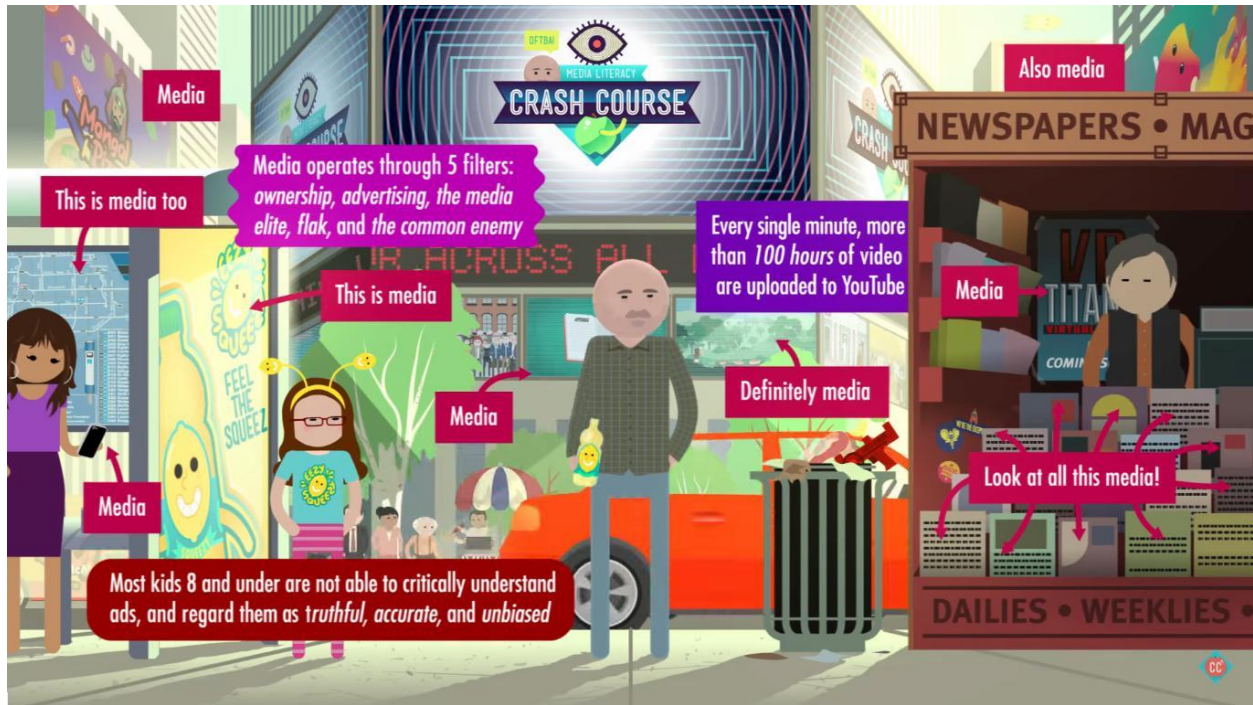
Посочи



Къде е най-малко вероятно да попадна на реклама? (Посочи книгата)

Защо в книгите - научна, документална, художествена литература - няма реклами (понякога се рекламират други заглавия на даден автор или издателство)? Каква е основната цел на рекламата? Какви непочтени практики познаваме?

Слайд 7
Тестови



Къде е най-вероятно да се натъкна на невярна, умишлено подвеждаща информация?

- а) По телевизията
- б) По радиото
- в) Във вестник или списание
- г) В социалните мрежи - там информацията е най-много, контролът - най-слаб, всеки може да публикува

Какво означава редакционна политика/редакционна отговорност? С какво социалните мрежи са по-различни от традиционните медии (кои са традиционните медии?). Защо минималната възраст за създаване на профил и ползване на социални мрежи като Facebook, Twitter, Instagram, TikTok и т.н. за България е 14 години (от една страна - съдържанието; от друга - събирането и обработката на данни за потребителите). Кои издания са авторитетни и какви са критериите за това?

Слайд 8
Свържи

Предаване - Радио и телевизионна програма

Редактор - Решава какво да се публикува

Журналист - Събира и представя информация по важни теми

Режисьор - Ръководи създаването на филм, видео

Днес почти всеки може да създаде и публикува някакво съдържание съвсем сам, като напише текст, заснеме видео, качва в уебсайт, рекламира в социалните мрежи. Но медийната продукция обикновено се създава от екипи - кой каква роля има, кои хора са на ръководни длъжности? Ако се смени редакторът на дадена медия или режисьорът на даден филм, оказва ли това влияние върху съдържанието? Каква е разликата между предаване на живо и предаване на запис? Какво се губи при адаптация на книги в по-кратки версии, на екрана, във видеоигри.

Слайд 9
Групиране



Уикипедия
свободната енциклопедия



Всеки може да създава и публикува съдържание. То може да бъде както полезно, така и вредно или невярно



Уикипедия

свободната енциклопедия

Това е медия, която контролира съдържанието, което разпространява. НО! Не всички медии са почитени и добронамерени.

Защо Уикипедия е включена и в двете групи? Има ли йерархия на потребителите в Уикипедия (да, има, включително в България публикациите се преглеждат от потребители с правомощия да връщат за редакция, допълват, свалят и изтриват публикации).

Обемът обаче е такъв, че не всичко може да се следи по начина, по който редактор на вестник обхваща всички материали в един брой.

Слайдове 10, 11, 12, 13

Вярно ли е че?

Всяка храна, което се рекламира, е полезна? Всички играчки, които се рекламират, са ми необходими? - **НЕ**

Всеки продукт, който се рекламира, е качествен? Всяка игра, която се рекламира, е интересна? - **НЕ**

Всеки анимационен филм е подходящ за деца? Всяка видеоигра е подходяща за деца? - **НЕ**

Всяко видео в YouTube е подходящо за деца? Твърденията във всички статии в Уикипедия са верни? - **НЕ**

[отговорът се въвежда ръчно - изписва се на екрана]

Всеки рекламодател представя своя продукт като най-добрия. Много анимационни филми не са за деца. Игри с герои, които на пръв поглед изглеждат подходящи за деца (например комиксови герои), всъщност са предназначени за възрастни. YouTube предлага “съдържание, което може да ви хареса” - изследователи като Зейнеп Тюфекчи доказаха, че подобни “предложения” могат да доведат до радикализация на потребителите. Пример: човек търси видео за вегетариански ястия, но скоро започва да вижда клипове за веганство и драстични диети. Съществуват хиляди канали, в които деца разопаковат (и по този начин рекламират) играчки, шоколадови яйца и други храни и продукти.

Слайдове 14, 15, 16

Свържи с правилното значение

Онлайн/Офлайн - Свързаност с интернет

Видеоигри - Интерактивен софтуер
Телевизия, радио - Електронни медии
Вестници, списания - Печатни медии
Сайтове - Онлайн медии
Забранено сваляне и разпространяване - Пиратство
Унижаване на друг човек в интернет - Кибертормоз
Имена, адрес, ЕГН - Лични данни
Четене с разбиране - Критично мислене
Пост - Публикация в социална мрежа
Блог - Личен сайт с авторски текстове
Влог - Видеоклипове
Стрийм - Излъчване онлайн

Да си онлайн не е много по-различно от това да попаднеш на напълно непознато място, в непознат град, без карта. Или да играеш нова игра - в игрите обикновено няма правила, човек се учи да играе и вдига нива на принципа опит-грешка. В хода на играта развива усет, рефлексии, умения, знания. Извън игрите обаче някои грешки обаче могат да струват много скъпо, затова трябва да притежаваме способност да откриваме, разпознаваме, анализираме, оценяваме, разобличаваме, да се предпазваме от рисковете и да знаем къде да търсим забавление и знания. Кой е приятел и кой враг? Кой казва истината и кой лъже? Какво разкривам за себе си и кой може да го използва срещу мен? Как да се включи и да бъде полезен за цифровото общество?

Слайд 17
Тестови
Авторско право



ВСИЧКИ ПРАВА ЗАПАЗЕНИ НЯКОИ ПРАВА ЗАПАЗЕНИ

• Свободни лицензи: Creative Commons

CC BY				
CC BY-ND				
CC BY-NC-ND				
CC BY-NC				
CC BY-NC-SA				
CC BY-SA				

- BY („признание“, от английската дума *by*, „от“) – необходимо е авторът да се укаже по обичайния начин и на обичайното за носителя място;
- NC („некомерсиално“, от *no commercial*) – не се разрешава употребата за комерсиални цели;
- ND („без производни произведения“, от *no derivatives*) – не се разрешават промени;
- SA („споделяне на споделеното“, от *share alike*) – всяка променена версия може да се разпространява само съгласно условията на същия договор на Криейтив Комънс.

ПУБЛИЧЕН ЛИЦЕНЗ

Кое НЕ е вярно? Ако не съм създател на текст, снимка, видео, музика:

а) Имам право да ги разпространявам (онлайн и офлайн)

б) Нямам право да ги разпространявам (онлайн и офлайн)

в) Имам право да ги разпространявам, ако авторът е дал разрешение

г) Имам право да ги разпространявам за учебни цели

Какво означава да си автор? Кога ставаш автор (автоматично, в момента на създаване на дадено произведение). Би ли искал някой друг да се представи за автор на труда ти? Какво можеш да направиш, ако искаш да използваш (публикуваш) чужди произведение? Как да разбереш дали авторът е съгласен произведението му да се разпространява, без всеки път да го питат изрично, и при какви условия? В дадена публикация изобилства от изображения и видео, чийто автор не е посочен – може би трябва да се усъмня в качеството ѝ.