



*Кадър от играта Roblox*

### За учениците

В четвърти клас ти вече използваш различни приложения – както такива, които инсталираш без чужда помощ на компютър, така и мобилни. Можеш да четеш и говориш на два езика. Разбираш значението на понятия като данни, информация, софтуер, алгоритъм – благодарение на часовете по компютърно моделиране. Може би играеш поне една видеоигра в мрежа (multiplayer) – заедно с твоите приятели. Използваш търсачки като Google, за да търсиш информация в интернет. Имаш любими канали в YouTube, любимо списание, предпочитани телевизионни програми, научаваш за случващото се по света – от новините по телевизията, радиото, интернет. Търсиш и намираш уроци онлайн. Можеш да заснемаш снимки и видео, да създаваш презентации, в които използваш изображения, текст, поставяш активни връзки (хиперлинкове).

Ти вече не само достъпваш и използваш най-различно медийно съдържание, но можеш да общуваш и твориш в

киберпространството. С новите умения и възможности идват и нови предизвикателства и отговорности. Заедно с грамотността да четеш и пишеш ти е необходима медийна грамотност. Да си медийно грамотен означава да си способен да откриваш, анализираш, оценяваш и произвеждаш медийно съдържание. Не само новини, но и филми, видеоигри, реклами, влогове, блогове, подкастове и т.н. Отговори на следващите няколко въпроса, за да провериш знанията си. Сравни отговорите си с твоите приятели и ги обсъди учител и родител. Винаги задавай въпроси – както казва Мечо Пух: колкото повече, толкова повече.

### За учителите

#### Медийна грамотност – урок-тест за ученици в четвърти клас

Целта на този тест е както да служи за проверка на нивата на медийна грамотност и цифрови умения на децата, готовността им да използват интернет, да създават и споделят съдържание отговорно, така и да насочи вниманието им към определени въпроси. Но най-вече да зададе насоки за дискусия.

На тази възраст повечето деца вече са автономни потребители – имат самочувствието, че могат да се справят сами технически, а поради владението на английски език, по-рядко задават въпроси за смисъла на дадено съобщение (правила за ползване, предупреждения и т.н.). Затова и в този урок е обърнато по-голямо внимание на сигурността онлайн като ключов аспект на преживяването онлайн, при достъпване и консумация на медийно съдържание.

За да могат действително да осмислят представените ситуации и възможните последствия, собственото си поведение и значението на посочените дефиниции, децата имат нужда от релевантни примери и насочващи въпроси. Ако се намирате в мултимедиен кабинет, дайте възможност на учениците да потърсят информация в

Google (или друга търсачка) – по въпрос, свързан с учебното съдържание, но и по теми, които ги интересуват извън училище.

Подгответе за часа различни видове (формати) медийно съдържание, примери за надеждни и проблемни източници, задачи за интерпретация на текст и аудиовизуални програми (четене с разбиране). Изберете няколко различни статии в Уикипедия и анализирайте заедно с учениците качеството им – неутралност, източници, изчерпателност, актуалност, визуализация и т.н. Предложете алтернативни специализирани или енциклопедични източници. Бихте могли да дадете като проект създаване на статия за Уикипедия по предмета, който преподавате - с хиперлинкове, цитиране на източници, откриване на изображения със съответното разрешение за ползване.

Разиграйте някоя от описаните ситуации. Поинтересувайте се кои са любимите видеоигри на учениците ви – нека разкажат каква е целта на съответната игра, каква е стратегията им, как се чувстват, когато побеждават или губят, каква роля изпълнява всеки в даден отбор.

Независимо, че са предназначени за ученици в първи, втори и трети клас, разгледайте с четвъртокласниците и останалите уроци-игри на Коалицията за медийна грамотност. Те въвеждат постепенно децата в структурата на медиите, различните медийни формати, създаването на медийно съдържание, начините за въздействие, възможните ефекти.

Потърсете в Google играта Interland – част от проекта Be Internet Awesome и им помогнете да я изиграят (един учебен час е достатъчен). Дискутирайте изпитанията и наученото.

Покажете им мобилната игра Toontastic (също на Google) и дайте една или различни теми на учениците за домашна работа, които да пресъздадат както намерят за добре. Насърчете работата в екип (няколко деца могат да записват 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](mailto: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.

Слайдове от 2-14

Тестови



Да съм онлайн означава:

- а) да се забавлявам
- б) да изразявам себе си
- в) да придобивам знания
- г) **всичко това**



Информацията в интернет може да бъде под формата на:

а) текст

б) изображения - статични (снимки, илюстрации) и подвижни (гифове, видео, анимация)

в) аудио (звук, например подкаст)

**г) всичко изброено**





Всяка информация, която открия в търсачките като Google, е:

а) вярна


б) невярна

в) информация, която мога спокойно да споделям

г) информация, която е добре да проверя за достоверност на няколко места





designed by  freepik

Каква информация не трябва да разпространявам в интернет:

- а) лични данни - свои и на други хора
- б) невярна и злопоставяща информация
- в) информация, чийто смисъл и предназначение не разбирам
- г) **всичко изброено**



designed by freepik

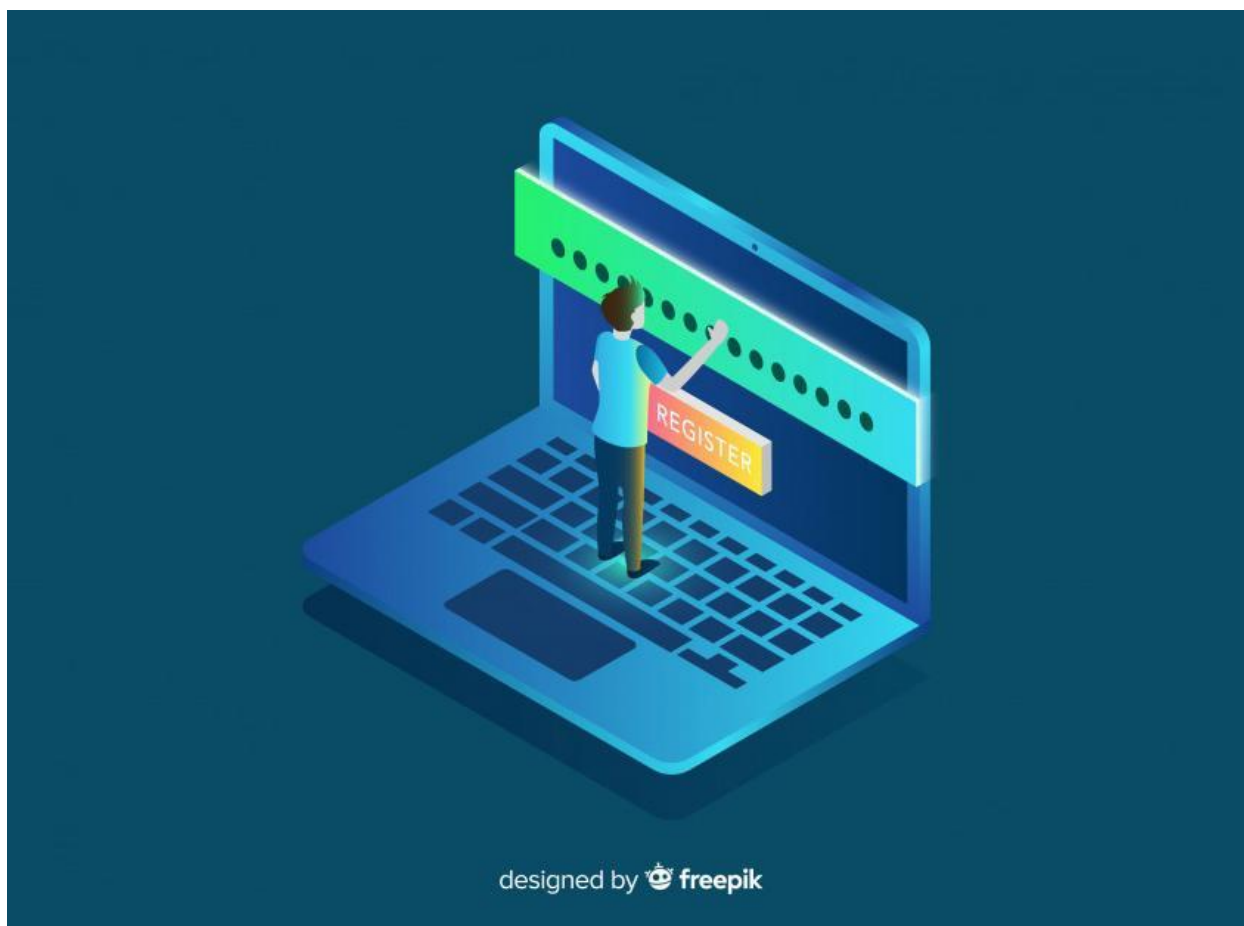
Кое НЕ е вярно? Преди да споделя снимка или видео в интернет, трябва да:

- а) ако съм снимал/а аз, да попитам всички, които са заснети, дали са съгласни
- б) да се уверя, че споделям снимката/видеото само с общи приятели, които всички познаваме
- в) ако снимката или видеото са заснети от друг, да проверя дали е позволено и да поискам разрешение от автора
- г) **просто ще публикувам - в интернет всеки споделя всичко**



Кое НЕ е вярно? Когато споделям информация онлайн, тя трябва да бъде:

- а) вярна (основана на факти) и да не злепоставя друг човек
- б) сензационна - така всички ще искат да я видят и споделят**
- в) представя гледната ми точка, но с уважение към гледните точки на другите
- г) написана със старание, грамотно и да е полезна за другите



Когато създавам парола за достъп до интернет или до услуга, тя трябва да е:

- а) колкото се може по-лесна, за да не я забравя
- б) колкото се може по-трудна - поне 8 символа, включително цифри, букви и специални знаци**
- в) може да е всякаква - ще я запиша на лист и ще я кажа на приятелите си, за да ми я припомнят, ако я забравя
- г) ползвам за всичко една и съща парола



Получих писмо (съобщение) от непознат номер (адрес). Пише, че съм в опасност и трябва да дам данни за себе си като телефон, адрес, имена на родителите ми. (два верни отговора)

а) Ами ако е вярно? Ще дам тези данни за себе си

б) Може да е уловка. Ще отговоря и ще поискам доказателства

**в) Веднага ще покажа съобщението на родител. Ще позвъня на близък, ако съм сам/а**

**г) Ако е писмо, ще го преместя в папка "нежелани" (спам); ако е съобщение, ще блокирам изпращача**



За домашна работа ни дадох да подготвим проект, като подберем факти в интернет. Мога да потърся в (два верни отговора):

а) Уикипедия - това е енциклопедия, там всичко е проверено и вярно

б) не и в Уикипедия - там има много неточности

**в) ще ползвам Уикипедия, но ще проверявам всяко твърдение на няколко места**

**г) в специализирани сайтове - учител или родител може да ми предложи такива, а ще проверя и в учебника**



Твои приятели/съученици имат профили в приложения като TikTok, Instagram, YouTube, въпреки че нямат 14 години. Ти знаеш, че потребителите на почти всички социални мрежи трябва да са навършили 14 години. Какво не бива да правиш:

**а) Какво от това - ще излъжа за възрастта и ще си направя профил**

б) Ще разговарям с родителите ми, за да разбера какви са рисковете

в) Ще предложа на съучениците ми да общуваме само помежду си в Google Duo

г) Не искам да споделям снимки и видео с хора, които не познавам



Днес в училище няколко деца ми казаха, че от шести клас повече няма да учим математика. Твърдят, че са го прочели във Facebook. Може ли да е вярно? (два верни отговора)

- а) Щом са го прочели във Facebook, със сигурност е вярно
- б) Щом са го прочели във Facebook, със сигурност не е вярно
- в) Ще потърся други източници - например в сайтовете на обществените радио (БНР) и телевизия (БНТ), МОН**
- г) Ще попитам класния ръководител и родителите си**





Получих покана за приятелство от непознат в Roblox. Дали да приема? (два верни отговора)

- а) Ще приема - така ще имам повече приятели в Roblox
- б) Няма да приема - никога не приемам покани за приятелство
- в) Играем отдавна с този потребител - ще приема, за да виждам кога играе, но няма да споделям лична информация с него
- г) Винаги обсъждам с родител и споделям, ако някой ми задава въпроси или ме притеснява

# НА ЛО В ЗА **FAKE**



## провери източника

Проучи сайта, в който си попаднал - кой стои за него, оставил ли е контакт?



## отвъд заглавието

Заглавието може да звучи стряскащо, за да привлече внимание. Прочети целия текст.



## провери автора

Потърси други публикации на автора. Заслужават ли доверие? Истински ли са?



## проучи източниците

Отвори дадените в текста връзки. Провери дали действително подкрепят твърденията в него.



## провери датата

Препубликуването на стари новини не означава, че са релевантни на актуални събития



## дали не е шега?

Ако звучи твърде абсурдно, публикацията може би е сатирична. Проучи внимателно сайта и автора.



## обективен ли съм?

Запитай се дали собствените ти вярвания и убеждения не влияят на преценката ти.



## попитай експертите

Потърси компетентно мнение на специалист или потърси новината в сайт за проверка на факти.

IFLA

International Federation of Library Associations and Institutions

With thanks to [www.FactCheck.org](http://www.FactCheck.org)

Потърси примери за подвеждащи публикации като използвате правилата/критериите, посочени в този информационен постер