

Медиите и аз. Първи стъпки в медийната грамотност

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

Какво е информация? Какво е медия? Какви видове медийни съобщения познаваме? По какъв начин се произвеждат – с какви технически средства, хора на какви длъжности участват в създаването им? По какъв начин възприемаме медийните съобщения? Какви въпроси трябва да си задаваме, когато консумираме такова съдържание? Как да разпознаем подходящото от неподходящото за деца? Каква е разликата между вредно и незаконно съдържание? Защо някои съобщения ни карат да искаме да купуваме определени продукти? Как ни влияят те?

По какви начини можем да изразяваме мислите и емоциите си – само чрез думи ли? Защо грамотността на четенето и писането е основата, върху която стъпва всяка друга грамотност, но не е достатъчна? Една и съща дума може да има различни значения според контекста, но същото се отнася до изображения, звуци, знаци. Защо не трябва да прибързваме да правим изводи на базата на дадена информация – трябва да се вглеждаме, вслушваме и да се научим да разбираме посланията.

Този въвеждащ урок по медийна грамотност стъпва върху някои от основните функции и елементи на медийното образование и запознава децата с разнообразието от медии, медийни формати, медийни послания, медийното производство.

Целта на слайдовете 5, 10 и 11 е да подтикне децата да събират информация едновременно от текст и изображения – мултимодалност, която е характерна и за начина на поднасяне на съдържание в учебниците. Ролевите игри са прекрасен начин за въвеждане в темата за медиите и осмислянето на процеса по създаване и разпространение на медийни съобщения. С или без помощта на мобилни устройства можете да въвлечете децата в този процес, като им дадете роли – водещ, оператор, режисьор, гости, публика и т.н. Вижте предложенията за учителите и към урока за

втори клас – използвайте езика на емотиконите и покажете на децата колко лесно е да се „изгубят“ в превода.

Поощрявайте децата да задават въпроси и да разсъждават на глас. Предложете им интересни мобилни приложения, подходящи за възрастта им. Toontastic на Google е едно от най-добрите за тази цел – децата се учат да разказват история, докато играят. Но съществуват и достатъчно много пъзели и логически игри, които развиват едновременно цифровите умения на децата и съобразителността им.

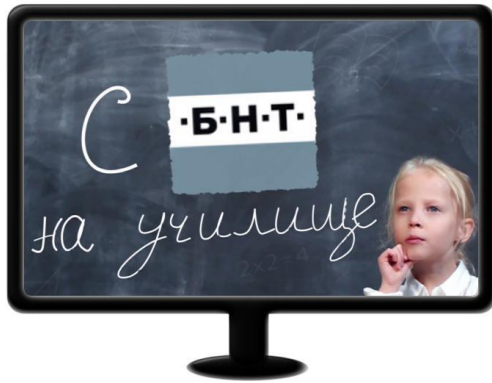
Децата имат достъп до устройства, имат интернет и интерес да играят и гледат видео. Изборът на подходящо съдържание е по-важен от ограничаването на времето им пред екрана.

---

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.

Групиране  
Видове медии. По какво се различават?  
Електронни медии



Радио, телевизия, онлайн издания, видеоигри

Печатни медии



Списания, вестници, периодика, книги

Слайд 3  
Свържи

Къде се произвежда медийно съдържание. Какви хора участват (част от тях виждаме и чуваме, други не)? Каква техника се използва?



Радио



Интернет - онлайн медии



Редакция на списание



Телевизионно студио

Слайд 4

Групиране

Мога ли да играя тези игри

Рейтинги на развлекателния софтуер - какво означава символите.

Кои игри са подходящи за дете в първи клас



Европейска рейтингова система (от Pan European Game Information). Използва се в Google Play - платформата за приложения за Android. За деца в първи 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 първи клас са подходящи единствено продукти с рейтинг E (Everyone)

Слайд 5

Свържи

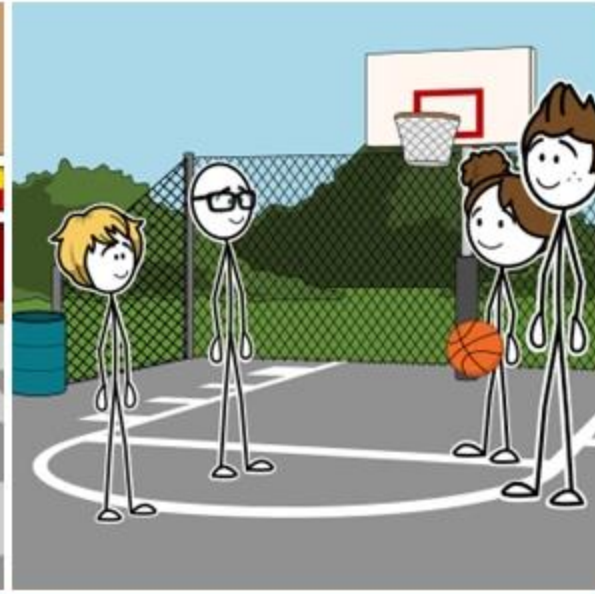
Събиране на информация едновременно от текстово и визуално съдържание



Картинките си приличат - децата трябва да обърнат внимание на описанието, да се научат да се вглеждат в нюансите (на речта, на палитрите) и да съчетаят правилните описания със съответната илюстрация

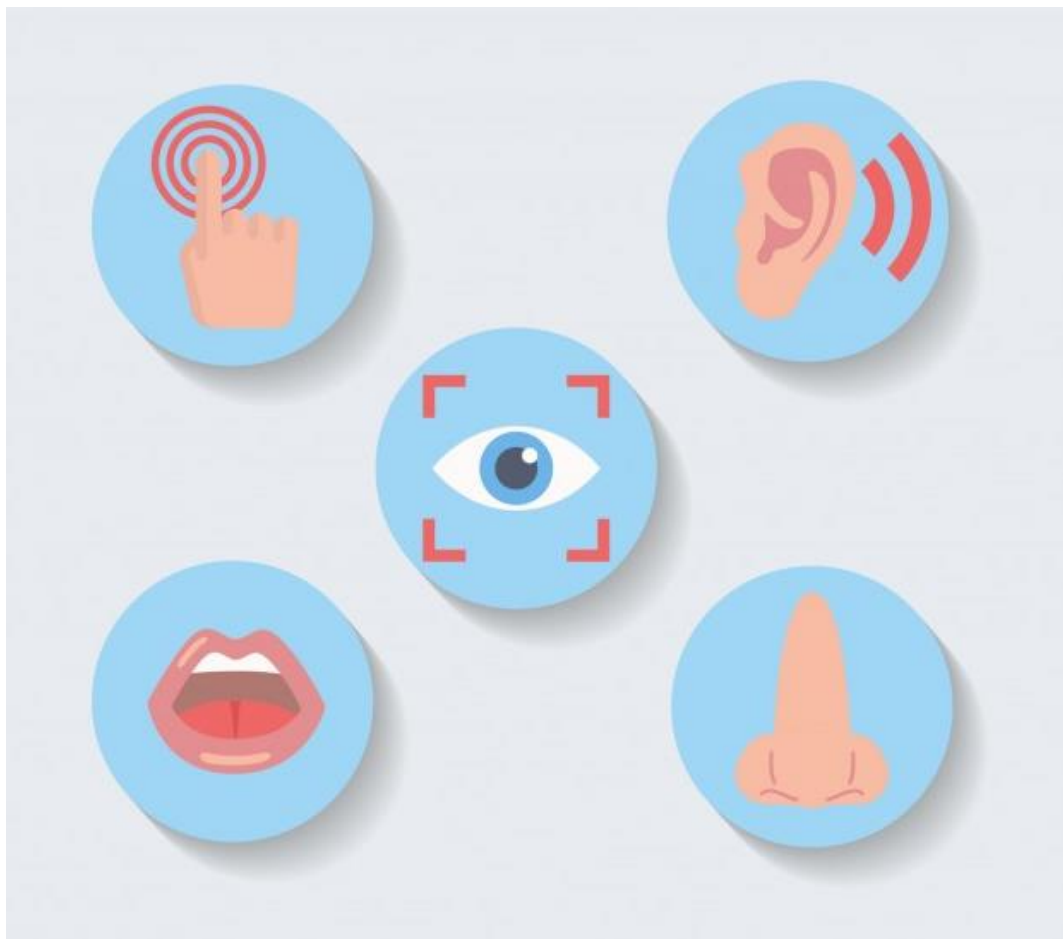
Слайд 6

Истина или измислица? Избери (посочи) ситуацията, която не е реална



Каква е разликата между разказ за събитие и мит, между възможна (правдоподобна) ситуация и измислена? Децата трябва да разпознаят изображението в долния ляв ъгъл като измислица.

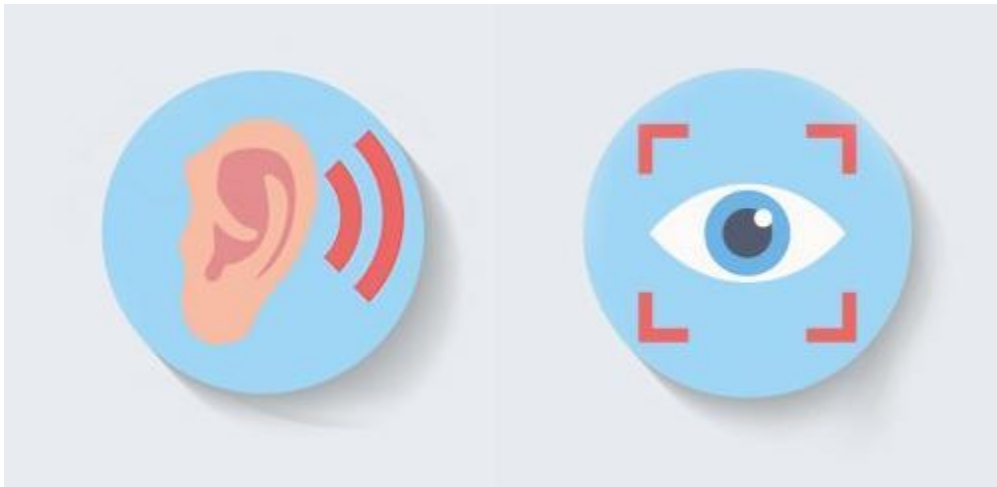
Слайд 7 (статичен)  
Кои са петте сетива?



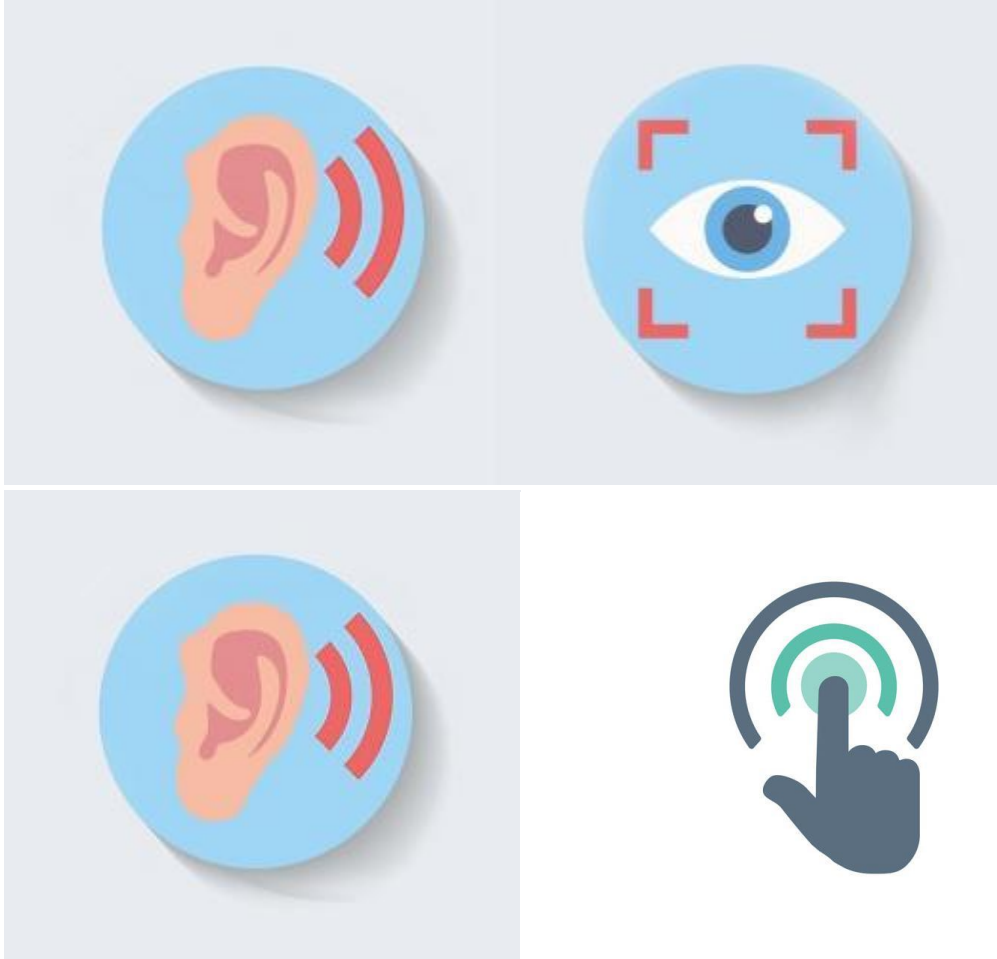
Слайдове 8 и 9

Свържи

С кои сетива възприемаме информацията от различни медии?



По часовниковата стрелка: радио, вестник, телевизия



По часовниковата стрелка: Компютър, домашен телефон, текст за незрящи, написан на брайлово писмо

Какво се случва, ако не видим някой кадър или ако погледнем към даден обект от различни ъгли? Можем ли да “помиришем” описанието на храна и миризми или си ги представяме? Развален телефон - когато не чуеш добре част от информацията, ти неволно я изменяш.

Слайд 10

Свържи

Понятия. Синоними

Свържи думите с близко значение

Измислица - Лъжа

Истина - Факт

Емоция - Чувство

Смисъл - Значение

Изучавам - Анализирам

Как използваме тези понятия при досег с медийно съдържание? Как да търсим смисли и послания? Как ни кара да се чувстваме една или друга история (комедия, драма)?

Слайдове 10 и 11

Посочи

Открий пингвин. Открий зайче



Открий пингвин. Търсеното животно е изобразено картинно, липсва в думите.



Открий заек. Търсеното животно е “изобразено” в текста.  
Ориентация в мултимодална среда - част от информацията е в  
изображението, друга в текста. Може да има аудио, таблици и др.

Слайдове 13, 14 и 15  
Свържи  
Езикът на емоджитата  
Как се чувствам?



- |                |                  |             |
|----------------|------------------|-------------|
| 1. Добре       | 8. Възмутено     | 13. Сънливо |
| 2. Замислено   | 9. Нещастно      | 14. Тъжно   |
| 3. Срамежливо  | 10. Глуповато    | 15. Гневно  |
| 4. Нервно      | 11. Много смешно |             |
| 5. Доволно     | [смях през       |             |
| 6. Безразлично | сълзи]           |             |
| 7. Ужасено     | 12. Смутено      |             |

Как да четем символите и защо е важно да разбираме и използваме правилното им значение? Какво се случва с комуникацията, когато не разбираме добре другия? Какви символи използват медиите (стилизирани изображения и стереотипи в анимациите, рекламите и т.н.)

Игри в класната стая:

- Общуваме на езика на емоджитата (на друг измислен език от знаци и символи)
- Развален телефон

