



Сцена от играта Toontastic на Google

За учениците

Ти вече можеш да четеш и пишеш. Освен устно, можеш да изразяваш мислите си писмено. Разбираш написаното, защото познаваш знаците (азбуката) и можеш да ги свързваш в думи. Думите – в изречения. Изреченията – в текст. Чрез езика ти разбираш и влагаш значения.

Значения (информация) носят и изображенията – картини, снимки, символи. Но не всичко е такова, каквото изглежда. Нито всяко твърдение е истина.

За учителите

Медийна грамотност – урок-тест за ученици във втори клас

В урока по медийна грамотност за втори клас учениците ще имат повече текст за прочит в сравнение с този за първи клас и някои от тях може би ще се нуждаят от помощ. Може да е подходящо да

започнете с теста за първи клас, преди да преминете към този за втори. Повечето въпроси в него са свързани с възприемане на визуална информация и дейности като групиране или посочване.

На тази възраст голяма част от деца използват автономно устройства, свързани с интернет. Макар че инсталирането на приложения би трябвало да бъде контролирано от възрастен, децата ще се запознаят със системите за възрастов рейтинг, използвани в Google Play. Ще научат коя версия на YouTube е подходяща за тях.

По визуален начин са представени концепции на медийната грамотност като факт и мнение, текст и контекст, означаващо и означаемо, пристрастност. Дадени са примери за рекламно позициониране.

Последните слайдове са посветени на емотиконите, които са особено интересни на децата в тази възраст. Обяснете им за какво се използват символи. Създайте заедно собствен език от символи (или използвайте емоджита).

Разпределете класа на групи: всяка група трябва да „напише“ съобщение на този език и да интерпретира съобщенията, написани от другите (кодиране – декодиране). Обяснете с примери значението на дадените понятия – нека децата опитат да създадат кратки изречения с тях.

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

Групиране

Мога ли да играя тези игри

Рейтинги на развлекателния софтуер - какво означават символите.

Кои игри са подходящи за дете във втори 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 3

Групиране

Аз съм на 8 (9). Коя версия на YouTube е подходяща за мен?



Отляво надясно - YouTube Kids - подходящ за учениците ви, и YouTube за потребители над 14-годишна възраст

Защо рейтингът е от значение? Какво означава неподходящо съдържание? Защо е важно за едно дете да консумира медийно съдържание, което може да разбере на базата на опита и зрелостта си.

Слайд 4
Тестови
Проверка на факти



Мартин твърди, че навън вали, а Ники - че грее слънце. Как да разбере кой казва истината?

а) Мартин - и на двамата любимата ни игра е Майнкрафт.

б) Ники - той ми показва прогноза за времето на телефона си.

в) Ще попитам Йоана.

г) **Ще погледна през прозореца, за да проверя сам.**

Децата (хората) трябва да се стремят да печелят доверието на другите и не пълната липса на доверие в казаното от другия е посланието в тази ситуация. Примерът е забавен начин децата да разберат, че не би трябвало да пестят усилия да проверяват каква е реалността, особено когато усетят, че някой им съобщава непроверена или умишлено подвеждаща информация.

Слайдове 5 и 6

Свържи

Свържи думите, които са близки по значение (синоними)

Създател - Автор

История - Разказ

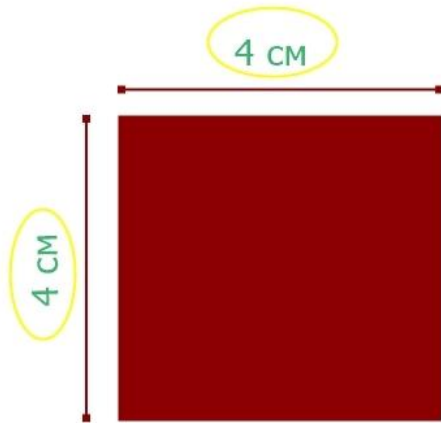
Слово - Реч, изразяване
Герой - Действащо лице
Съобщение - Информация
Образ - Символ
Комуникация - Общуване
Публика - Зрители, слушатели

Всяка информация има автор (създател), има определена форма, изказана е на даден език (в думи, числа, изображения и т.н.). В нея има герои, които съобщават нещо - авторът им придава определен образ като използва различни символи и "диктува" (дирижира) поведението и репликите им. Всичко това достига до публиката от зрителите и слушателите, с която автора общува чрез своя разказ и героите в него. Колкото по-въздействаща е историята (не непременно правдоподобна), толкова по-голям ефект оказва върху публиката.

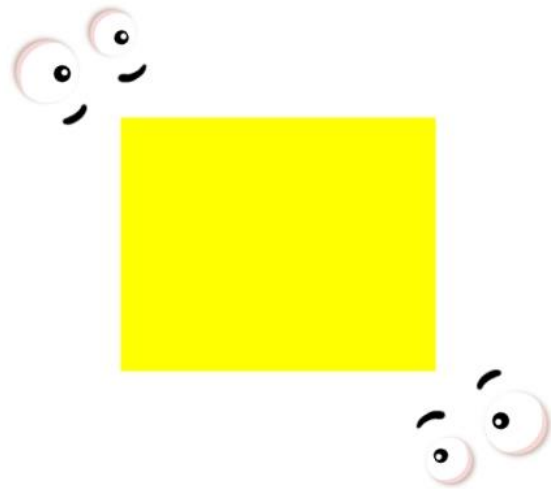
Слайд 7

Посочи

Факт или твърдение (мнение)? Посочи кое от двете според теб е твърдение.



тази фигура е квадрат



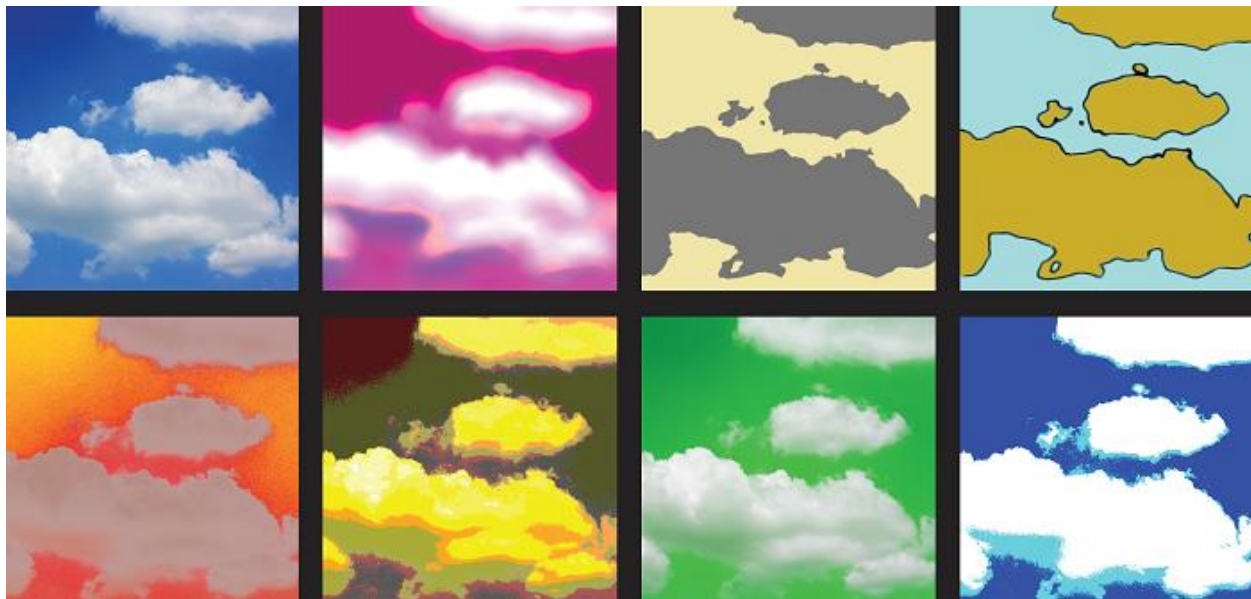
тази фигура е квадрат

Чрез този пример децата разбират значението на данните и точната им интерпретация. Отсъждането “на око”, чисто интуитивно, може да бъде подвеждащо и е погрешен подход към информацията във всичките ѝ форми. Червената фигура е квадрат, не защото “прилича” на квадрат, а защото има равни страни. Жълтата фигура може да заблуди много хора, че е квадрат, ако те не знаят мерките на страните ѝ, правилото за страни на квадрат или сметнат, че не е важно каква всъщност е тази фигура. “Щом според мен е квадрат, значи е квадрат”.

Слайд 8

Посочи

Кое изображение е истинско? (Посочи)



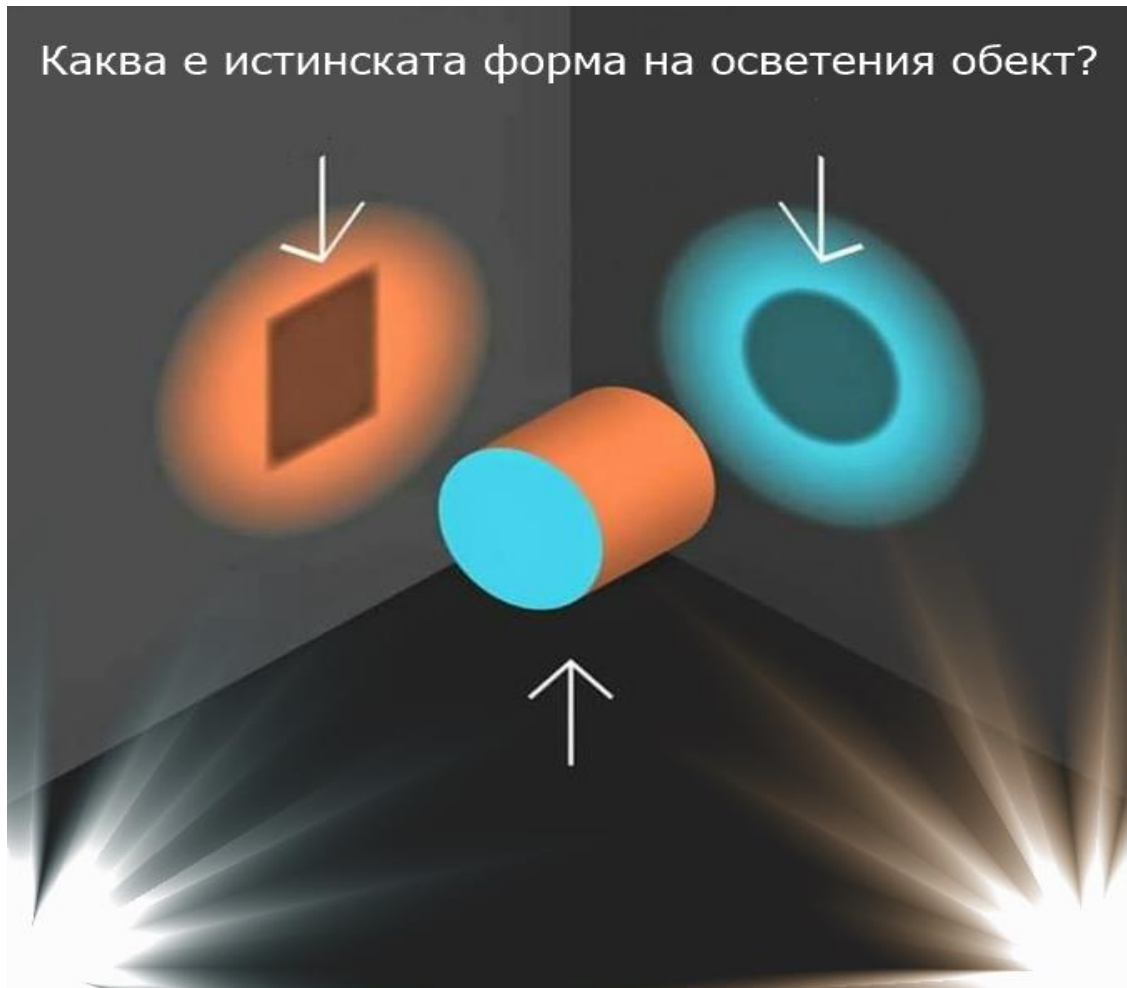
Модификация на изображения (и данни). Защо се прави? Защо във визуалните изкуства се използват филтри (цели се определен ефект чрез определен художествен похват) и защо е важно да си даваме сметка за “подмяната” на действителността, докато се наслаждаваме на резултата. Подобни филтри и други модификации се използват в рекламата и днес са достъпни за всеки с умно устройство, чрез което може да снима.

Слайд 9

Посочи

Гледни точки

Хората може да имат различни гледни точки за едно и също нещо.



Фигурата в средата хвърля различни сенки (в случая геометрични фигури) според позицията на източника на светлина. Всеки човек има пристрастия, предубеждения, начин на възприемане на света - добре е да анализира както собствените си разбирания, така и чуждите. Какво означава обективна и субективна истина? Как медиите (определени личности, използващи тяхната трибуна) използват предубежденията и склонността ни да реагираме емоционално?

Слайд 10

Тестови

Какво означава символът в зелено

А
Б
12 13 14

- а) Буквата "В"
- б) Цифрата "13"
- в) И двете

г) Зависи от
контекста - трябва
да се потърси
допълнителна
информация, която
да разкрие
вложения смисъл

Защо контекстът е важен? Какво се случва с речта, когато бъде извадена от контекст? Как да тълкуваме информация и да не правим прибързани изводи на базата на изолирано заглавие, изображение без подробно описание, откъс, нечий преразказ за дадено събитие.

Слайд 11

Тестови

Вярно ли е твърдението?



Вярно ли е твърдението: Реклами има само по телевизията?

а) Вярно е | б) Не, реклами има и по радиото и във вестниците | в)

Това не са реклами, а любимият ми герой върху неща, които искам да имам | г) Не е вярно - рекламите са навсякъде, където може

да се помести текст или изображение.

Какво е търговско слово? Защо хора и компании плащат, за да рекламират продуктите си? Как въздействат рекламните съобщения на публиката (публика=потребители)? Има ли реклами, насочени специално към деца и защо това е проблем? Кой печели от рекламата? Защо медиите имат нужда от реклама (рекламодатели) - медийните компании като икономически субект.

Слайд 12

Тестови

Какъв е емоджи

Свържи

Езикът на емоджитата

Свържи всяко емоджи с емоцията, която изразява



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

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.)