

МРІЄМО ТА ДІЄМО



ЗАРЯДКА З ІНФОМЕДІАГРАМОТНОСТІ

Набір спортивних вправ з медіаграмотності

Набір вправ, які можна використати для проведення змагання у громаді під назвою Кубок з медіаграмотності (Чемпіонат).

Ігри також можна використовувати окремо: на уроках фізкультури, під час проведення літніх таборів у школах, як складова інших заходів для молоді тощо.

Представлені матеріали дозволяється використовувати із навчальною метою та за умови, якщо це здійснюється безоплатно для кінцевого споживача.

Цей матеріал став можливим завдяки ширій підтримці американського народу через Агентство США з міжнародного розвитку (USAID). Зміст цього матеріалу є відповідальністю IREX і необов'язково відображає погляди USAID чи Уряду Сполучених Штатів.





Факти і судження



Навчитися розрізняти факти і судження та пояснювати різницю між ними.

14+

20 хв



Дві команди по 5-10 осіб



- М'яч (футбольний, баскетбольний, волейбольний – залежно від завдання, яке дається для набрання додаткових балів)
- Роздатка «Факти судження» з боксу для драйверів
- Заготовлений набір фактів і суджень



Спортивний майданчик з воротами для міні футболу (можна зробити умовні ворота з підручних предметів) або з баскетбольним кошиком (чи інший кошик, який їх замінює).



Перед початком гри тренер питає учасників: "Що таке факти і що таке судження? Чим вони відрізняються?" Отримавши набір відповідей, тренер дає невеликий теоретичний блок про факти і судження, які ми щодня зустрічаємо у медіаповідомленнях. Використовує роздавальний матеріал із боксу, де вказані ознаки фактів і суджень. Роздавальний матеріал можна залишити на видному місці як підказку для учасників або заздалегідь підготувати на фліпчарті.

Після цього команди стають у дві паралельні колони обличчям до тренера. Ширина між колонами – 1,5 метра. За спиною тренера – футбольні ворота чи баскетбольний кошик. Тренер бере в руки м'яч, промовляє певний факт або судження і після цього кидає м'яч першому гравцю в колоні.

Завдання для гравця: якщо тренер називає факт, треба зловити м'яч і обґрунтувати, чому це факт (спираючись на ознаки з роздавального матеріалу чи фліпчарта). Якщо це судження - відбити м'яч і теж пояснити, чому це судження. За правильну дію гравця команда отримує 1 бал. Якщо рішення неправильне (зловив судження) – 0 балів.

Після правильної відповіді гравець може заробити 1 додатковий бал для команди. **Завдання** – влучити м'ячем у футбольні ворота або баскетбольний кошик із визначеної відстані. Для азарту (у випадку з футболом), можна поставити на ворота гравця з команди суперника, щоб той міг завадити супернику набрати додатковий бал.

Далі тренер проводить те саме з гравцем з іншої команди. Гравець, який спробував половити факти і влучити м'ячем у ворота чи кошик, стає в кінець колони. Коли всі гравці з команди спробували зіграти, завершується перший раунд.

Залежно від часу й кількості гравців (або якщо команди набрали однакову кількість балів), можна провести додатковий раунд. Перемагає команда, яка набрала більше балів.





Підказки для тренера

Перелік фактів:

- 24 серпня в Україні святкують День незалежності
- Відстань від Києва до Львова – 540 км.
- Україна – найбільша країна, яка повністю знаходиться в Європі. Її площа становить 603 628 км².
- 25 травня 2014 року в Україні відбулися позачергові вибори президента.
- Гора Говерла – найвища в Україні. Її висота становить 2061 м.
- До хімічного складу повітря входять два основних компоненти: азот і кисень.
- Рівнобедрений трикутник – це трикутник, у якого дві сторони рівні між собою.
- В Австралії проживають кенгуру і качкодзьоби.
- Українська абетка має 33 літери.
- Найбільший транспортний літак у світі – це український Ан-225 “Мрія”.
- У лютому 2021 року марсохід NASA Perseverance (“Наполегливість”) сів на Марс.
- Станом на 1 січня 2020 року, в Україні нараховували 2,7 млн людей з інвалідністю.
- В Україні набув чинності закон, який дозволяє чоловікам іти в декретну відпустку на рівні з жінками.
- До 2017 року в Україні жінки не могли стати водіями автобусів дальнього спрямування.

Перелік суджень:

- День незалежності – улюблене свято всіх українців.
- Гора Говерла вважається найчарівнішою горою всіх Карпат.
- Потяг – найкомфортніший варіант для далеких подорожей.
- Українські школярі – найвихованіші в Європі.
- Через рік люди зможуть літати на Марс.
- Українські дороги – найгірші у світі.
- Котів вважають наймилішими тваринами.
- За оцінками експертів, Японія є найпрогресивнішою країною Азії.
- Краще, щоб у родині було багато дітей.
- Найцікавішим містом України є Львів.
- Більшості людей притаманно пити каву вранці.
- Доглядати за дітьми повинна жінка.
- Люди з інвалідністю не мають майбутнього і є тягарем для своїх сімей.



Висновки. Із різних джерел на нас щодня ллється багато інформації: і фактів, і суджень. Важлива навичка сучасної медіаграмотної людини – розрізняти їх дуже чітко й автоматично, щоб нами не могли маніпулювати, видаючи чиїсь думки, оцінки, прогнози, тобто судження, за факти.

№2 ЛИСТОНОША



Факти і судження



навчитися розрізняти факти і судження та пояснювати різницю між ними.



14+



20 хв



команди по 5-7 осіб



сумка для "листів" (карток із фактами і судженнями) роздавальний матеріал «Факти судження» з боксу для драйверів. Заготовлений набір фактів і суджень (взяти з попередньої вправи "Ловці фактів").



відкритий простір, спортивна зала.



Тренер формує 2 команди, які шикуються в колону по одному. На відстані 10-15 м від команд на землю/підлогу/стілчик кладуть аркуш паперу, поділений на «домівки» (клітинки «факт/судження» або коробки із написом «факт»/«судження», куди учасники будуть кидати правильні відповіді).

Перший учасник отримує сумку листоноші з завданнями. Сумку має кожна команда, там знаходяться картки з фактами або судженнями. Перші номери кожної команди витягують лист із текстом.

Завдання: донести факт або судження до правильного «адресата» й повернути сумку листоноші наступному гравцеві.

Перемагає команда, яка швидше рознесе «пошту» та правильно дасть відповіді. Відповіді потрібно обговорити та пояснити незрозумілі моменти щодо фактів і суджень.



Висновки. Із різних джерел на нас щодня ллється багато інформації: і фактів, і суджень. Важлива навичка сучасної медіаграмотної людини – розрізняти їх дуже чітко й автоматично, щоб нами не могли маніпулювати, видаючи чийсь думки, оцінки, прогнози, тобто судження, за факти.



№3 ЧИЙ ТЕЛЕКАНАЛ?



**власники
медіа,
редакційна
політика**



дізнатися (пригадати) власників найбільших українських телеканалів та медіагруп, донести важливість прозорої політики медіавласності у демократичному суспільстві.



18+



12-15 хв



Обирають по 1-2 учасників із команди



картки (наліпки) з прізвищами власників телеканалів; картки з логотипами телеканалів.



відкритий майданчик, спортзал тощо.



Перед початком гри тренер питає учасників, хто або що, на їхню думку, впливає на інформацію, яку ми отримуємо з медіа. Тренер підводить до того, що однією зі сторін впливу на медіа дуже часто є власник, який може втручатися в редакційну політику, щоб подавати певну інформацію під вигідним для нього кутом.

Для тренера. Деякі прізвища, які фігуруватимуть у сьогоднішній грі, ви вже чули. Подивімося, наскільки добре ви знаєте, кому належать найбільші українські телеканали.

Хід гри. Майданчик ділять на дві рівні частини. На кожній частині на відстані 5-7 метрів одна від одної (можна й більше, щоб було більше руху) в хаотичному порядку розташовують картки з логотипами телеканалів. Команди обирають по 1-2 представників, які отримують картки з прізвищами власників. Інші члени команди не можуть підказувати.

Завдання: поєднати власника й медіа, яке йому належить. На виконання дається 3 хвилини. За кожне правильне поєднання учасники гри заробляють для своєї команди по 1 балу. Перемагає команда, яка здобула більше балів. Якщо команди набрали однакову кількість балів, перемагає та, яка зробила це швидше.





Висновки. В Україні діє закон «Про прозорість медіавласності», який зобов'язує власників телеканалів публікувати повну інформацію про структуру власності у спеціальному розділі на сайті телеканалу. Громадяни мають право знати, кому належать телеканали та інші медіа. Це шлях до прозорості й відкритості, яким має йти демократичне суспільство. Адже часто буває так, що одна людина контролює і телеканал, і сайт новин, і газету. Наприклад, медіахолдинг «Медіа Група Україна», який належить Рінату Ахметову, об'єднує телеканали «Україна», «НЛО TV», «Індиго TV», тематичні канали «Футбол 1/2/3», газету «Сьогодні», сайт segodnya.ua.

Тому ми як споживачі інформації маємо цікавитись власністю не тільки всеукраїнських, а й місцевих медіа. Можна додати, що в ГО «Інститут масової інформації» є дослідження про власників регіональних медіа: <https://imi.org.ua/monitorings/menshe-tretyny-regionalnyh-onlajn-media-publikuyut-dani-pro-vlasnyka-doslidzhennya-imi-i37863>.

Але ситуація з власниками може постійно змінюватися, тож за цим варто спостерігати і цим треба цікавитись.

№4 ОРЕЛ ЧИ РЕШКА?



поширення
інформації



продемонструвати важливість пильності під час споживання контенту та його поширення, продемонструвати, як зовнішні умови впливають на якість передавання інформації та ухвалення рішень.



10+



12-15 хв



дві команди по 5 і більше осіб



монета; стільчики для учасників гри; предмет, який забиратимуть за сигналом; дошка чи аркуш паперу, де фіксують бали.



будь-яка зала або відкритий простір, де можна розташувати два ряди стільців.



1. Разом з учасниками побудуйте два ряди стільців, де учасники сідають один навпроти одного на відстані до 1 метра.
2. Установіть один стілець в одному з країв вибудованих рядів, щоб він був поміж цими рядами в рівній доступності для кожного. Покладіть на цей стілець «приз» (скотч, тенісний м'ячик чи будь-який предмет, який легко буде схопити рукою).
3. Учасники сідають на стільці та беруть один одного за руки «за спиною», таким чином формуючи мережу передачі інформації через стискання руками. Протестуйте мережу, аби всі зрозуміли, що сигнал – це стискання руки і команда, яка сидить навпроти, не бачить передавання сигналу.
4. Команди мають придумати собі назви, а тренер фіксує на фліпчарті результати кожного етапу вправи.
5. Тренер стає з іншого боку двох шеренг так, що стілець із призом розташовано з одного боку, а тренер із монетою у руках стоїть з іншого боку.

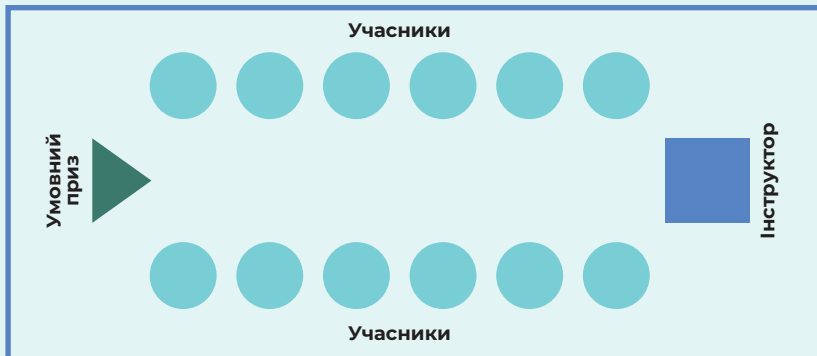


6. Поясніть учасникам правила гри: як отримати бал і як уникнути штрафних санкцій:

- Усі учасники дивляться на приз, а ті 2 представники від кожної команди, які поряд із тренером, дивляться на руки тренера.
- Тренер підкидує монету, імітуючи гру «орел-решка», і в залежності від результату представники від кожної команди дають або не дають сигнал своєму колезі, стискаючи руку. Випала решка – є сигнал, випав орел – немає сигналу. Сигнал має якнайшвидше дійти до учасника, який поряд із призом, щоб він ухопив його першим.
- Бал отримує та команда, яка відповідно до наявності сигналу вхопить приз першою. Але важливий момент: у випадку, якщо сигнал «фальшивий, випадковий, нечесно переданий», команда отримує мінус один бал.
- Перед кожним «підкиданням монети» учасники пересідають на 1 стілець у напрямку призу так, аби ті, хто був біля призу, сідають на стільці біля тренера, а всі інші пересідають синхронно обома командами на сусідній стілець.
- Гра триває, допоки всі учасники не спробують себе у ролі «отримувача сигналу» біля тренера. Щоразу пришвидшуйте темп, це стане тригером для здійснення дезінформації, помилок та підвищення темпу позитивної та активної гри.

Зупиніть гру та обговоріть з учасниками, як проходив процес передавання інформації, що заважало, де відбувалась і чому відбувалась дезінформація. Таке обговорення ведіть із «відсиланням» до реальних життєвих ситуацій, зокрема – поширення інформації в сучасному медіапросторі.

Схема розташування



Висновки. Кожен із нас кожного дня є частиною багатьох ланцюжків передавання інформації. Ми свідомо чи несвідомо приймаємо інформацію, не завжди враховуючи, з якого джерела ця інформація, як вона змінилась чи чому саме так сталося. Часто ми приймаємо рішення поспіхом, адже умови підганяють: як і в нашій грі, обставини сприяють дезінформації та поспішним рішенням.

№5 РУЙНІВНИКИ СТЕРЕОТИПІВ



стереотипи



нагадати про стереотипи в нашому житті, про те, що деякі з них формують упередження й можуть призвести до дискримінації.



14+



15 хв



команди по 5-8 учасників



предмети для «побудови» стереотипів (кубики, короткі палички, кеглі тощо); знаряддя для руйнування стереотипів (м'яч, палиця), написи зі стереотипами (на папері).



спортивний майданчик, відкритий простір.



Для тренера: Стереотип – стійкий і спрощений образ чи уявлення про явище, подію, людину чи групу людей. Він зазвичай ґрунтується на переконанні, що всі члени певної групи однакові й нічим не відрізняються один від одного, що всім членам певної групи притаманні схожі якості. Гра потребує базової підготовки інструктора в темі стереотипів, мови ворожнечі й дискримінації або проходження вебінару від проєкту IREX “Вивчай та розрізняй: інфо-медійна грамотність” під назвою “Стереотипи в нашому житті: зручні шаблони чи провісники дискримінації?”.

Хід гри. Майданчик ділиться на дві частини й відмежовується лінією. На одній половині розташовуються учасники гри, які групуються командами. На іншій половині, на відстані 5 метрів від лінії, у довільному порядку розташовують конструкції (з паличок, кубиків, кульок тощо), на яких написано/наклеєно стереотипні висловлювання (в переліку).

Завдання. Зруйнувати якнайбільше шкідливих стереотипів за визначений час (залежить від кількості учасників і заготовлених стереотипів), влучивши у конструкцію снарядом (м'ячем, палицею). Учасники команд кидають снаряд у стереотипи по черзі. За кожен зруйнований шкідливий стереотип команда отримує 1 бал. Серед цих написів є і нешкідливі стереотипи, які навпаки допомагають нам уникнути неприємних ситуацій у житті, застерігають. За зруйнований корисний або нейтральний стереотип – мінус 1 бал. Перемагає команда, яка набрала більше балів.



Орієнтовний перелік стереотипів для гри.

Шкідливі:

- білявки погано водять авто;
- пенсіонери не вміють користуватися комп'ютерами;
- усі роми – злодії;
- жінки повинні готувати їжу й виховувати дітей, а чоловіки – заробляти гроші;
- армія – це чоловіча робота, жінкам тут не місце;
- мусульмани схильні до тероризму;
- люди з інвалідністю не можуть бути повноцінними членами суспільства;
- переселенці (наголосити, що правильно казати ВПО) не хочуть працювати, як усі, зловживають державною підтримкою;
- у селі живуть менш освічені люди, ніж у місті;
- українці західних областей не люблять українців зі сходу;

Корисні:

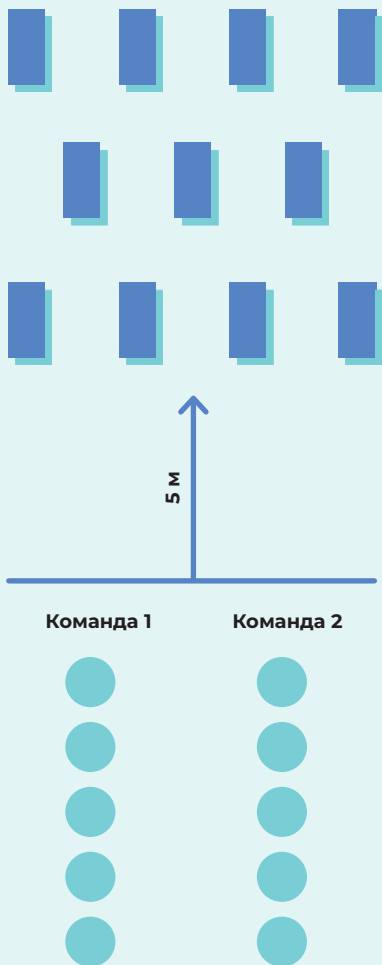
- змії – отруйні;
- переходити дорогу з інтенсивним трафіком не по пішохідному переході – небезпечно;
- не варто залишати цінні речі в публічному місці без нагляду;
- залишаючи будинок на довгий час, краще вимкнути всі електроприлади;
- під час пандемії потрібно носити маску в людних місцях;
- не можна торкатися оголених ліній електропереєсилання (не засовувати пальці в розетку).

Нейтральні:

усі українці люблять борщ.

Схема розташування

Конструкції зі стереотипами



Висновки. Як ми уже зазначали, стереотипи – це спрощені уявлення про світ і людей. Вони як формуються через особистий досвід, так і нав'язуються суспільством. Стереотипи, з одного боку, допомагають нам пізнавати світ і швидко приймати рішення, з іншого, – несуть загрозу появи упереджень до різних груп населення, а упередження можуть перерости в дискримінацію. Тому варто працювати над собою щодо усвідомлення тих чи інших спрощених уявлень і характеристик про різні етнічні, вікові, гендерні, расові та інші групи, руйнувати в собі ці шкідливі стереотипи, аби уникати образливих висловів, дискримінаційних дій та виховувати в собі толерантність.

№6 ЩО? ДЕ? КОЛИ?



журналістські стандарти



показати важливість дотримання стандартів під час написання новин, зокрема стандарту точності, повноти; продемонструвати можливий негативний вплив стандарту оперативності на дотримання інших стандартів.



18+



15-20 хв



команди по 5-10 осіб



- дві ємності для води з написами знизу – догори: “Хто? Що? Де? Коли? Як? Чому?” об’ємом 2-3 літри, бажано прозорого кольору циліндричної форми;
- дві ємності для води, якими учасники наповнюватимуть циліндричний посуд із написами. Вони мають бути меншим об’ємом – 200-300 мл, це може бути стандартна склянка;
- велика ємність, звідки учасники команд черпають воду й носять її в циліндричний посуд;
- предмети, які виконують роль бар’єрів (щось, що треба переступати, обходити);
- підготовлена новина за стандартами, яку читаємо наприкінці гри.



спортзал, майданчик на відкритому просторі.



Команди розташовуються у дві колони перед лінією. Між колонами у рівній доступності (посередині) розташовано спільну ємність із водою. За лінією, на відстані 10-12 метрів перед учасниками, – циліндричні ємності з написами “Хто? Що? Де? Коли? Як? Чому?” (малюнок із прикладом). На шляху до них – бар’єри. Учасники команд, які стають перед лініями, отримують склянки (ємності по 200 мл), під верх наповнені водою.

Завдання. Якнайшвидше донести повну склянку з водою, обійти бар’єри й вилити воду в ємність із написами “Хто? Що? Де? Коли? Як? Чому?”. Після цього повернутися до своєї команди, передати склянку наступному гравцеві, який проводить ту ж процедуру. Таким чином, склянку з водою проносить кожен гравець у команді, після чого тренер зупиняє гру.



На завдання дається 3-5 хв. (залежно від кількості учасників, відстані до ємності). Важливо підібрати умови так, щоб набрати води до слова «Чому?» було не дуже легко.

Перемагає той, хто наносить більше води у ємність із написами “Хто? Що? Де? Коли? Як? Чому?” і зробить це швидше. **Переводячи на тему медіа – наповнить новину фактами швидко і якісно.**

Після того, як усі учасники спробували донести склянку з водою, оцінюємо результати і зачитуємо новину. Якщо ємність наповнили тільки до слова «Коли?», то, відповідно, подається тільки ця інформація. Якщо вдалося наповнити до слова «Чому?», то зачитується вся новина.



Висновки. Тренер нагадує (коротко розповідає) про 6 журналістських стандартів: оперативність, точність, баланс думок, достовірність, відокремлення фактів від коментарів, повнота.

У цій вправі ми побачили, як важливо й непросто дотримуватися стандартів точності, оперативності й повноти, коли на нас дають обставини: час, конкуренти. У такій ситуації дуже часто опиняються й журналісти. Через намагання дотриматися оперативності, зробити все швидко іноді страждає точність і повнота інформації. Отже, споживач ризикує отримати не всю суспільно важливу інформацію, яку могли б подати в медіа. Але наша мета – не звинувачувати медіа, адже існує чимало якісних видань, а вміти критично оцінювати інформацію, обирати для себе ті джерела, які дотримуються стандартів, цінують увагу своїх читачів, перевіряють інформацію перед публікацією.



критичне сприйняття інформації в умовах насиченого інфопростору та під тиском



показати, які фактори можуть впливати на те, що люди неухважно сприймають контент і як цим можна маніпулювати.



18+



10 хв



довільна

Може бути як індивідуальна, так і командна вправа



дуже варіативний (чим більше спортивних снарядь, тим більше можна придумати завдань для інструкції)



спортзал, майданчик на відкритому просторі.



Заздалегідь підготуйте аркуші з Інструкцією. Поясніть, що зараз буде відбуватись, що потрібно буде зробити учасникам: точно виконати пункти з Інструкції. Наведіть приклад, що учасники повинні будуть робити: після команди тренера відкрити Інструкцію та почати виконання пунктів на швидкість. Запитайте, які потрібні додаткові пояснення.

Попередьте ще раз, що в учасників є всього 3 хвилини, гра на швидкість, команда (гравець), яка виконає завдання першою, отримує винагороду.

Роздайте інструкції учасникам команд або індивідуально.

Дайте команду «Старт». Постійно нагадуйте про час: кажіть про те, що вже пройшло півхвилини, хвилина, підганяйте учасників. Коли ви сказали ключову фразу й учасники оцінили свої помилки, спитайте:

- **У чому причина того, що дехто з вас помилився?** – Певна маніпуляція, яку закладено в інструкції.
- **Які фактори цієї маніпуляції підштовхували вас?** – Швидкість виконання, обмеженість у часі, змагальність, бажання виконати першими і звичка робити висновки за заголовком, не дочитувати до кінця, або й читати тільки заголовки.



Орієнтовні пункти для інструкції учасникам

(повинні бути написані різними шрифтами й кольорами, щоб заплутати учасників)

- 1 Виконайте присідання 5 разів.
- 2 Пострибайте на лівій нозі 5 разів і на правій нозі 5 разів.
- 3 Виберіть учасника/цю гри з вашої команди і пробіжіть із ним/нею уздовж майданчика.
- 4 Візьміть м'яч і підкиньте його над собою 5 разів.
- 5 Тепер виберіть партнера по грі й по черзі **пасуйте один одному м'яч** 5 разів.
- 6 Закиньте м'яч у кошик або забийте у ворота.
- 7 Пройдіть **10 метрів «гусячим кроком»**.
- 8 Виконайте будь-яку вправу на прес: скручування, піднімання ніг, висячи на поперечині або на гімнастичній стінці.
- 9 Якщо Ви ще не приступали до виконання, то не кваптесь.
- 10 Для завершення цієї вправи треба підійти до тренера і сказати фразу: «Я вмію уважно читати». Дякуємо, що перш ніж Ви починаєте діяти, Ви уважно й до кінця читаете інструкцію.



Висновки. Сучасний гіперінформаційний світ привчає нас сприймати контент дуже швидко. Але щоб уникнути неправильних висновків і, ще гірше, вчинити на їхній основі необачні дії, потрібно бути уважним і бачити повну картину. У нашому випадку — дочитувати до кінця. Ми побачили, як маніпулятивний стиль подачі інформації тренером і поспіх призвели до того, що учасники поспішали виконувати всі пункти, які можна було не виконувати. Те саме стосується й поширення інформації.

№ 8 ГАРЯЧІ ЗАГОЛОВКИ



клікбейт



навчитися розпізнавати клікбейтні заголовки, маніпуляції.



14+



необмежений



мінімум 3



м'яч



відкрите чи закрите приміщення, де можна стати колом і кидати м'яч.

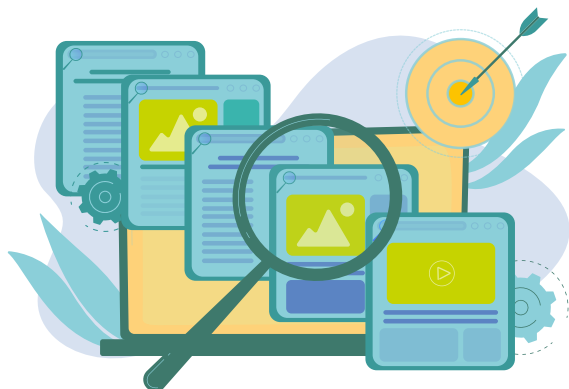


Тренер готує список заголовків з ознаками клікбейту і без таких ознак. Перед грою всім потрібно пригадати, що таке клікбейт і які є ознаки клікбейту (у грі використовуємо лише вербальні ознаки, тобто слова та фрази “Це сенсація, шок, ви ніколи такого не бачили, унікальне явище, лише сьогодні...”, перебільшення, згадки про унікальність, невідомість, погрози, залякування) Учасники стають колом. Один із них тримає м'яч. Тренер зачитує заголовки, і м'яч стає “гарячим”, тобто його треба кинути комусь іншому, коли заголовок клікбейтний. Якщо заголовок звичайний, м'яч тримають. Вибуває з гри той, хто помиляється: або тримає “гарячий” м'яч, або кидає “холодний”.

Перед основною грою варто зробити тестування, щоб перевірити чи всі розуміють правила.

Клікбейтні заголовки:

1. Як прийти до успіху: нумеролог назвав 5 універсальних порад.
2. Неймовірно: світова зірка кіно розкрила секрети своєї краси.
3. Це шок: українці винайшли нові ліки від смертельної хвороби.
4. Чого не можна робити цього вівторка: астролог назвав жакливі помилки.
5. У це неможливо повірити: що розповіли зірки шоу-бізнесу про своїх родичів.
6. Зрада чи перемога: експерт прокоментував виступ національної збірної на чемпіонаті Європи.
7. Скандали, булінг і бійки: про що мовчать шкільні коридори.
8. Ваше життя зміниться після цієї новини – читати всім.



Заголовки без ознак клікбейту:

1. Німецький фотограф: “Західна Україна – скарбниця єврейської культурної спадщини”.
2. У Києві влаштували акцію на підтримку арештованого фрілансера Єсипенка.
3. Данілов про паспортизацію жителів ОРДЛО: Росія хоче отримати додаткових 500 тисяч голосів на виборах.
4. «Кримська платформа» завершить свою роботу тоді, коли на півострів повернеться прапор України – Кориневич.
5. Яремчанські рятувальники допомогли чоловікові, який упав у прірву водоспаду “Пробій”.
6. Країни Люблінського трикутника офіційно підтримали вступ України в НАТО та ЄС
7. Італія обіграла Іспанію у серії пенальті й вийшла у фінал Євро-2020.
8. Британські кораблі продовжать ходити в територіальних водах України.



Висновки. У потоці інформації на нас впливають різними способами, і вміти визначати маніпуляції – важлива передумова критичного споживання інформації.



**мова ворожнечі,
толерантна
лексика**



навчитися визначати в текстах нетолерантну лексику, мову ворожнечі; опанувати толерантні звертання до вразливих груп.



14+



10-12 хв



команда до 7 осіб



текст із нетолерантними висловами (додається), інклюзивний словник (урок №46 з української мови для 9 класу або наші універсальні роздавальні матеріали для уроків), QR-код із цим текстом, секундомір, м'яч, баскетбольний кошик/футбольні ворота.



відкритий простір/спортзал.



Для тренера. Даємо коротке пояснення: що таке мова ворожнечі та в чому її небезпека.

Мова ворожнечі – це будь-яке дискримінаційне, некоректне висловлювання до окремих груп чи спільнот або до окремих людей як представників цих спільнот за різними ознаками — етнічною, расовою, національною, віросповіданням, статтю тощо. Це висловлювання, які не просто ображають, а підбурюють до расової ненависті, ксенофобії (страх усього чужого, несвого), антисемітизму (неприятне ставлення до євреїв), гомофобії (страх до людей із гомосексуальною орієнтацією), сексизму (зневажливе ставлення до жінки, чоловіка) тощо.

Після цього тренер дає завдання команді.

Завдання. Команда отримує текст, де використано нетолерантні висловлювання щодо однієї або декількох категорій населення. Їхнє завдання – знайти та виправити нетолерантні висловлювання за певний проміжок часу (3-5 хв.). Виправлений текст віддають судді, який підраховує кількість правильних виправлень. Важливо не просто знайти помилку, а й виправити її. Відповідно й оцінюють по-різному: знайдено помилку – 1 бал, виправлено – ще 1 бал. Отримані бали команда обмінює на можливість забити у ворота/закинути в кошик м'яч (опціонально, за бажанням тренера). Переможе команда, яка зробить більше влучних кидків.

Текст

У Києві відкриють унікальний спортивний майданчик для інвалідів (людей з інвалідністю)

Новий майданчик буде розташований у парку "Нивки". Основна його частина буде облаштована спортивним інвентарем, який можуть використовувати люди із різними фізичними вадами (людьми з інвалідністю). Як повідомили організатори, майданчик буде використовуватись також для проведення великих культурних заходів. Ці події також будуть інклюзивними, наприклад, для глухих людей (які нечують) будуть запрошувати перекладачів мови жестів (жестової мови), для людей із вадами зору (із порушеннями зору) на події будуть волонтери-інструктори, які їх супроводжуватимуть.

"Ми вже давно прагнемо зробити цей простір більш доступним, щоб неповносправні (люди з інвалідністю) нашого району могли почувати себе комфортно. Ми будемо

розвивати цей майданчик для громади, а люди з обмеженими можливостями (люди з інвалідністю) є її частиною. Для людей, які страждають на (які мають) різні хвороби хребта, наш майданчик також буде чудовою можливістю проходити реабілітацію неподалік від дому. Наступна мета нашого проекту – це зробити дошку оголошень шрифтом Брайля, щоб сліпі (незрячі, слабозрячі, із порушеннями зору) також могли отримувати інформацію про наступні події”, - повідомляє місцевий активіст Петро Іваненко.

Особливість нового спортивного майданчика у парку ще й у тому, що ним зможуть користуватись інваліди-візочники (люди на візках). Це буде перший спортивний простір для людей з обмеженими можливостями (з інвалідністю) у Києві.

(Увага: новина не є достовірною та використовується виключно для проведення гри)



Висновки. Важливо спілкуватися толерантно та уникати мови ворожнечі. Ще раз наголосити на наслідках, до яких може призвести використання мови ворожнечі в медійних матеріалах.

Інклюзивний словник

Неправильно	Правильно
«інвалід», «каліка», «недієздатний», «неповносправний»	людина з інвалідністю
«глухий», «глухонімиий»	нечуючий, людина з порушенням слуху
«мова жестів»	жестова мова
«карлик», «ліліпут»	людина з порушенням росту / невисока людина / людина низького зросту
«аутист»	людина з аутизмом
«сліпий»	незрячий, людина з порушенням зору
«психічно хворий», «псих»	людина із психічними порушеннями
«розумово відсталий», «дебіл», «ідіот»	людина з інтелектуальними порушеннями
«даун»	людина із синдромом Дауна
«діабетик»	людина з діабетом
«колясочник», «візочник», «прикутий до інвалідного візка»	людина на візку / користувач візка
«децепешник»	людина з церебральним паралічем
«епілептик»	людина з епілепсією
«депресивний», «шизофренік»	людина з депресією, людина із шизофренією
«дислексик»	людина з дислексією
«контужений»	людина з контузією
«страждає від...», «хворий на...», «жертва (чогось)»	має (назва порушення стану здоров'я, хвороби)

№10 ВИВЧАЙ-РОЗРІЗНЯЙ-БІЖИ



типи маніпулятивного контенту



закріпити й дати уявлення учасникам про різні типи маніпулятивного контенту та вміння їх відрізнати, особливо в умовах часової обмеженості.



14+



залежно від кількості учасників, приблизно 10-15 хв.



8-10 осіб



картки з курочками – типами маніпулятивного контенту (<https://cutt.ly/Omrv7no>) – слайди 68-85, надруковані на щупкому папері чи пластику, кошики або коробки, або позначені місця з назвами маніпулятивного контенту, в які треба покласти картки з курочками. Картки друкують різного кольору для підрахунку правильних поєднань і визначення переможця.



спортзал, майданчик на відкритому просторі.



- Дві команди стають у шеренгу на однаковій відстані від точок-кошиків, до яких треба донести відповідну картку з типом маніпулятивного контенту.
- Від тренера кожен з учасників отримує картку з куркою та має індивідуально визначити тип маніпуляції, який зображено на картці, тим часом тренер вмикає таймер.
- За порядком, який є в шерензі, учасники біжать, щоб закинути свій текст у правильний кошик чи поєднати з типом маніпуляції, який позначений на місцевості.
- Завдання – кинути в кошик чи поєднати з типом маніпуляції, обігнати його й повернутись до своєї команди, передавши естафету наступному учаснику. За правильне поєднання – 1 бал.
- Виграє команда, яка найшвидше впоралась із завданням, проте неправильно поєднані приклади знімають по 1 балу.



Список правильних відповідей для тренера:

- Курка знесла яйце – **факт**.
- Курка-патріотка знесла яйце на честь національного свята – **маніпуляція фактами**.
- Кури, яких годують генетично модифікованою їжею, несуть корисніші яйця – **дезінформація**.
- Курка знесла яйце – і з нього вилупилась ящірка – **фейк**.
- Експерти розповідають, що кури з ферми “L2d” є найкращими та несуть найбільше яєць в Україні – **прихована реклама**.
- Ворожі іноземні господарства хочуть знищити наших курей! Підтримуй власного виробника та стань на захист власних курей! – **пропаганда**.
- Українські кури несуть найкращі яйця у світі – **упередження**.
- Сенсація! Шок! Ви ніколи не повірите, що зробила ця курка! – **клікбейт**.
- Курка, яку ми не можемо назвати, зробила те, про що ми не можемо розповісти, але ви про це від нас не чули – **цензура**.

До вправи додано плакат із правильними відповідями. Завантажити для друку тут:
<https://drive.google.com/drive/folders/1d21CLffxRcX8Bjp2DcbPFfSKanc3t1K3>



Висновки. Уміння розрізняти різні типи маніпуляції – важливо для критичного мислення. Особливо важко це робити, коли є мало часу, тому цю навичку треба випрацювати до автоматизму.



підсумок до тем з інфомедійної грамотності, сприйняття інформації



підсумувати розглянуті у попередніх іграх теми з інфомедійної грамотності в ігровій формі.



14+



20 хв



парна кількість учасників у двох командах, бажано від 5 осіб у команді.



2 комплекти карток із термінами з медіаграмотності; 2 баскетбольні м'ячі, 2 баскетбольні кошики.



відкритий простір, спортзал.



- Тренер об'єднує всіх учасників у дві команди, які вишикувані у 2 колони по одному, та пояснює правила естафети.
- Команди обирають гравця, який буде показувати слова й фрази з карток (“крокодил”).

- За командою “Старт”, починаючи з першого гравця в колоні, учасники підбігають до пункту Б, на якому стоїть обраний партнер по команді- “крокодил”, і дає йому набір карток.
- Завдання: відгадати слова і фрази з теми медіаграмотності, які показує “крокодил”.
- Після того, як учасник відгадає зашифроване слово, біжить далі до пункту В, на якому розміщено баскетбольний м'яч та кільце.
- Завдання: влучити в баскетбольне кільце. За це зараховується 1 бал. Після того, як того, як бал зараховано, учасник/-ця біжить до своєї команди й передає естафету. Завдання гри: розгадати весь набір визначень, що були підготовлені тренером.



Визначення для карток (2 комплекти карток): пропаганда, газета, фейк, медіавласник, маніпуляція, реклама, пароль, соцмережі, телебачення.

Після того, як команда переможців визначена, потрібно провести обговорення.

- 1. Запитайте в учасників/-ць, чи складно/легко їм було розгадувати слова? Чому? (Легко може бути через те, що тема працює ніби підказкою, важко – тому що в кожного можуть бути різні асоціації до однакових слів.)
- 2. Які паралелі з цієї вправи вони можуть провести із медіаспоживанням? (Обмеження можливості говорити, обмеження в просторі можна порівняти з інформацією, вирваною з контексту або з таким явищем, коли людина користується одним джерелом/каналом інформації та не перевіряє її.)



Висновки. 1. Кожен із нас кодує й декодує інформацію по-різному, відповідно до свого життєвого досвіду. Те, що вкладає у якесь слово одна людина, далеко не завжди схоже на те, як його розуміє інша. Тому навіть з однакових новин різні люди отримують інформацію по-різному. **2.** Чим складнішим у грі, у яку ми щойно грали, було слово, тим більше часу чи «пояснень» для його відгадування вам було потрібно. Так само відбувається і з висвітленням проблемних тем у медіа. Щоб розкрити їхню суть, журналісту необхідно витратити багато часу, зібрати інформацію від різних джерел, опитати експертів, а споживачеві контенту – порівняти, як ця інформація подається в інших медіа, перевірити достовірність фото тощо. Пам'ятаймо, що готові прості рішення складних проблем можуть бути лише в маніпулятивних матеріалах та пропаганді.