



**information
matters**

Тренировъчна програма **за онлайн курсове**

Модул 3

Медийна грамотност и технологии



Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

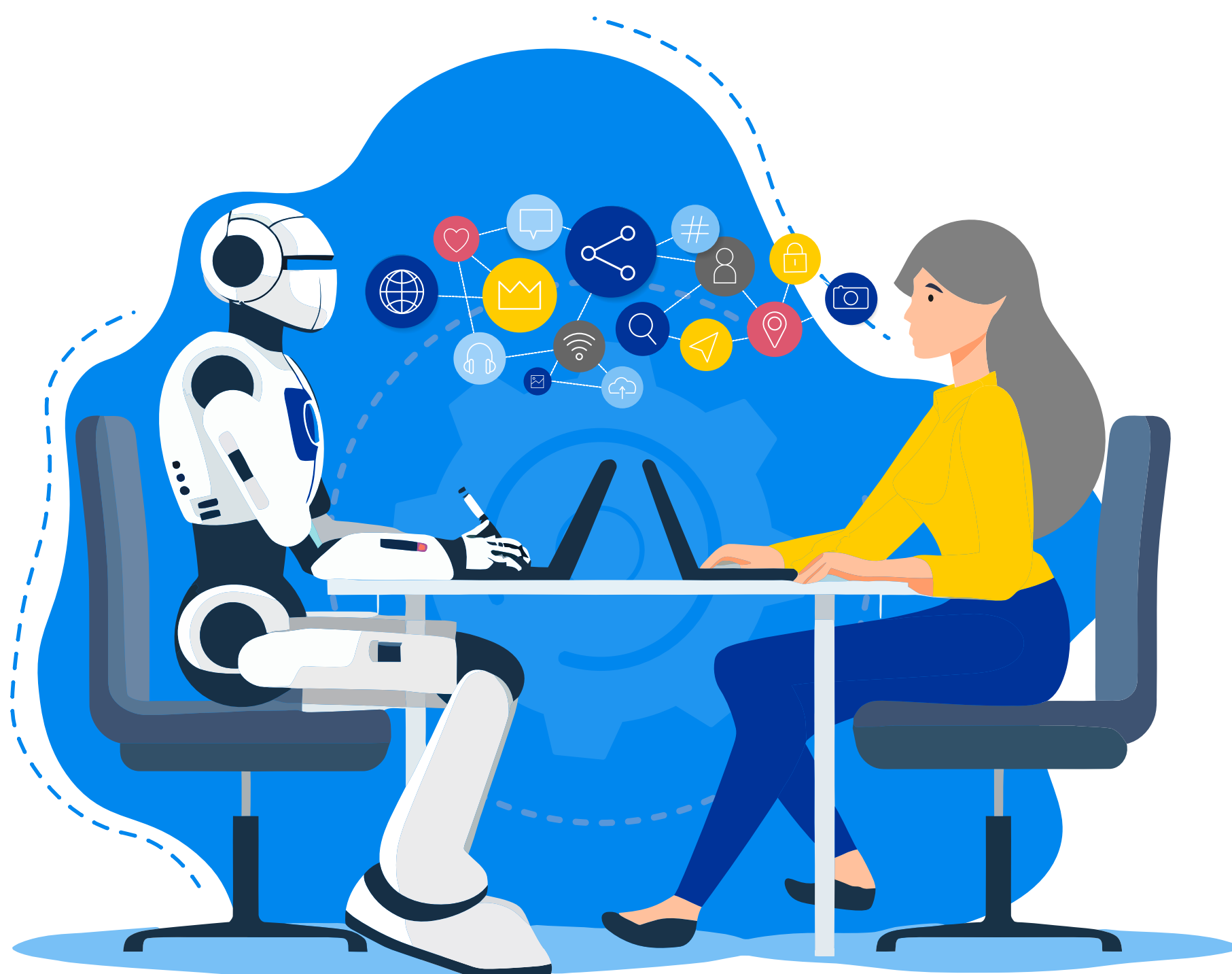
Номер на споразумението: 2022-1-BG01-KA220-ADU-000085514



**Съфинансирано от
Европейския съюз**

Съдържание

Въведение.....	3
Цел.....	7
Резултати от обучението.....	8
Ключови думи.....	8
Основни дефиниции.....	9
Ключови теми.....	10
Полезни връзки.....	11
Валидиране на модула.....	12
Оценка на модула.....	13
Дейност 1: Телефонът е повече от телефон.....	14
Цели на практиката.....	14
Материали/продължителност.....	15
Изпълнение на дейността.....	15
Въпроси за отразяване.....	15
Дейност 2: Социалните медии накратко.....	16
Цел.....	16
Инструкции.....	17
Ключови изводи.....	19
Цели на обучението.....	19
Настройки/материали/продължителност.....	19
Препоръки за изпълнение.....	20
Въпроси за отразяване.....	21
Поздравления за завършването на Модул 3!.....	22
ПРИЛОЖЕНИЕ към Модул 3.....	23
ОТГОВОРИ НА ТЕСТОВЕТЕ:.....	26



Въведение

Добре дошли в Модул 3 на нашия курс!

В него ще разгледаме темата за медийната грамотност и технологиите – как са свързани, как технологиите променят медиите и какво е необходимо, за да се чувствате по-сигурни и подготвени онлайн, докато сърфирате в интернет.

В съвременния дигитален пейзаж динамичното взаимодействие между медийната грамотност и технологиите променя начина, по който хората се ангажират с информацията и онлайн света. Тъй като технологията продължава да се развива, тя значително влияе върху медийното потребление, което налага проактивен подход към медийната грамотност, за да се осигури по-безопасно и обогатяващо онлайн изживяване.

Дефиниране на медийната грамотност:

Медийната грамотност е способността за критичен анализ, оценка и създаване на медийно съдържание. Това включва разбиране на начина, по който се изграждат медийните съобщения и въздействието, което имат върху индивидите и обществото.

Развиващи се технологии:

Технологичният напредък, разглеждан например през социалните медии, изкуственият интелект и добавената реалност, трансформира начина, по който информацията се разпространява и консумира. Медийната грамотност става решаваща за навигирането в този сложен и бързо променящ се дигитален пейзаж.

Технологията улеснява бързото разпространение на информация, позволявайки комуникация в реално време и глобална свързаност. Тази динамика оказва влияние върху начина, по който новините и другото съдържание се произвеждат, разпространяват и консумират.

Платформи като тези социалните медии дават възможност на потребителите да създават и споделят съдържание.

Медийната грамотност е жизненоважна за разграничаването на достоверни от ненадеждни източници, особено в среда, в която всеки може да допринесе за информационния поток.

Осъзнаване на поверителността:

Тъй като технологията събира огромни количества лични данни, разбирането и прилагането на мерки за поверителност стават от първостепенно значение. Медийната грамотност включва осъзнаване на цифровия отпечатък и предприемане на стъпки за защита на личната информация.

Практики за киберсигурност:

Познаването на основни практики за киберсигурност, като използване на силни пароли, разрешаване на двуфакторно удостоверяване и разпознаване на опити за фишинг, допринася за по-безопасно онлайн изживяване.

В заключение, връзката между медийната грамотност и технологията е симбиотична, като и двете страни упражняват натиск. За да по-уверени онлайн, хората трябва да култивират умения за медийна грамотност, да бъдат информирани за технологичния напредък и да възприемат отговорно онлайн поведение. Прегръщайки бъдещето внимателно, можем да се ориентираме в дигиталната сфера с устойчивост и проникателност, осигурявайки си положително и сигурно онлайн изживяване.



Цел

Фокусирайки се върху възрастните хора, резултатът от промените през последното десетилетие - свързани с навлизането на интернет и социалните медии в световен мащаб - подчерта две различни реалности. От една страна, има по-активен, здравословен поглед върху старостта с повече участие на общността. От друга страна, присъствието на цифрови технологии понякога се очертава като смущаващ и обуславящ елемент за функционалното развитие на възрастните хора, тъй като те изпитват трудности при достъпа и използването им, факт, който увеличава дигиталната пропаст между поколенията, социалното неравенство и различията в сравнение с други възрастови групи.

Резултати от обучението

До края на този модул участниците ще се запознаят с това как технологията присъства - в дома и извън него, както и какво може да се очаква в близко бъдеще - чрез анализиране на нови тенденции като сензори, интернет на нещата и въздействие на изкуствения интелект.

Ключови думи

Технологии, дигитална празнина, изкуствен интелект, социални медии, платформи, дигитални устройства, сензори, бъдещи тенденции, връзка и свързаност..



Основни дефиниции

- 1. Дефиниране на медийната грамотност:** се отнася до прилагането на научни знания за практически цели, тя обхваща широка гама от електронни устройства, софтуерни приложения и цифрови инструменти, които са предназначени да улесняват комуникацията, достъпа до информация и изпълняват различни задачи.
- 2. Технологиията** refers to the application of scientific knowledge for practical purposes, it encompasses a wide range of electronic devices, software applications, and digital tools that are designed to facilitate communication, access information, and perform various tasks.
- 3. Развиващи се технологии:** Напредъкът в технологиите (като социални медии, изкуствен интелект и добавена реалност), трансформира начина, по който информацията се разпространява и консумира. Медийната грамотност става решаваща за навигирането в този сложен и бързо променящ се дигитален пейзаж.

4. Дигиталната пропаст, известна още като дигитално разделение, се отнася до несъответствието в достъпа и използването на дигитални технологии между различни групи хора. Спрямо по-възрастните хора дигиталната пропаст може да се прояви като разлика в нивото на познаване, комфорт и владение на дигиталните инструменти и интернет между тях и по-младите поколения. Това разделение може да засегне способността на възрастните хора да участват пълноценно в дигиталните аспекти на съвременното общество.

Ключови теми

- » Разбиране за влиянието на технологиите върху индивидуалното поведение;
- » Разпознаване на нововъзникващите технологии и тяхното въздействие върху обществото;
- » Анализирание на значението на изкуствения интелект и виртуалната реалност.



Полезни връзки

Технология и качество на живот на възрастните хора по време на COVID: Качествено проучване на техния променен дигитален профил, Пол Б. Чунву

 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9408618>

Възрастните хора и мобилните технологии: фактори, които подобряват и възпрепятстват потреблението в контекста на поведенческото здраве, Алексис Куербис , Адина Муликен , Фредерик Мюнч , Алисън А. Мур, Даниел Гарднър

 <https://www.oatext.com/Older-adults-and-mobile-technology-Factors-that-enhance-and-inhibit-utilization-in-the-context-of-behavioral-health.php>

Валидиране на модула

В края на модула обучаемите ще са придобили

Знания:

Обучаемите са в състояние да

- Да разбират по-добре ролята на социалните медии в ежедневието си
- Да използват по-добре социалните медии
- Да разграничат положителните и отрицателните ефекти от социалните медии

Умения:

Обучаемите са в състояние

- Да планират използване на социални медии
- Да планират за себе си времеви график за онлайн потребление

Компетенции:

Обучаемите са в състояние

- Да планират времето си онлайн
- Да навигират и да се възползват максимално от новите възможности и функции в социалните медии.
- Да поддържат здравословна и подкрепяща онлайн среда както за себе си, така и за своите онлайн контакти.

Оценка на модула

В приложението към модула ще откриете тестове за измерване на входно и изходно ниво, с които ще можете да проследите напредъка в рамките на обучението.





Деятност 1: Телефонът е повече от телефон

Направете списък с всички неща, които съчетава един съвременен смартфон. Колко устройства са включени в него днес?

Цели на практиката:

- По-добро разбиране на ролята на устройствата в ежедневието.
- Разбиране относно нуждата на младите хора да разполагат с повече технологии.

Материали/продължителност:

- Лист хартия, химикал
- Продължителност - 60 минути:
- 10-15 минути индивидуална работа
- Споделяне и дискусия – 30-45 минути

Изпълнение на дейността:

Стъпка 1: Изброяване на различни дейности, които могат да се извършват със смартфон: четене, слушане на книги, подкасти, радио, гледане на телевизия, филми, изчисляване, превод, игри, учене, общуване и т.н.

Всяка дейност идва на различен слайд със снимка.

Стъпка 2: От участниците в обучението се иска да добавят още дейности, които познават.

Стъпка 3: Още дейности са показани като снимки и илюстрации.

Въпроси за отразяване

- Дали технологиите са само „лоши“ или „добри“?
- Можем ли да живеем днес без технологии в ръка?



Дейност 2: Социалните медии накратко

Цел

Изследване на въздействието на социалните медии върху ежедневието чрез вземане на решения за дигитална ангажираност и отразяване на последствията от тях.

Инструкции:

1. Подготовка:

- » Проектирайте виртуална среда, представяща различни аспекти от ежедневиия живот (като работа, лични взаимоотношения и свободно време).
- » Всеки играч получава герой с ежедневна рутина и различни социални медийни платформи.

2. Игра:

- » Играчите преминават през един типичен ден, срещайки сценарии, в които трябва да решат дали да се ангажират със социалните медии или не.
- » Сценариите могат да включват публикуване в лични социални профили през работно време, проверка на актуализации в социалните медии при прекарване на време със семейството, отговаряне на провокативни публикации.

3. Предизвикателства:

- » Игрите печелят точки за положителни взаимодействия, значими връзки и отговорно използване на социалните медии.
- » Въведете предизвикателства като балансиране на онлайн и офлайн дейности, справяне с дигиталните разсейвания и управление на въздействието на социалните медии върху психическото благополучие.

4. Отражение:

- » След играта предразположете участниците към дискусия за това как изборът на взаимодействие със социални медии е повлиял на ежедневието на героя им.
- » Насърчете играчите да размишляват върху ролята на социалните медии при оформянето на личните им взаимоотношения, производителността им и цялостно им благосъстояние.

Ключови изводи:

- Играчите придобиват представа за изборите, които правят по отношение на социалните медии в различни аспекти на живота.
- Играта подтиква към дискусии относно баланса между онлайн и офлайн дейности и потенциалните ефекти на социалните медии върху личния и професионалния живот.

Тази игра има за цел да подчертае нюансираната роля, която социалните медии играят при оформянето на ежедневието, и насърчава играчите да обмислят въздействието на своя дигитален избор върху цялостното им благосъстояние.

Цели на обучението:

- По-добро разбиране на ролята на социалните медии
- Разбиране на нуждата на хората да общуват и да бъдат онлайн.

Настройки/материали/продължителност

- Кратка презентация в социални медии или видео



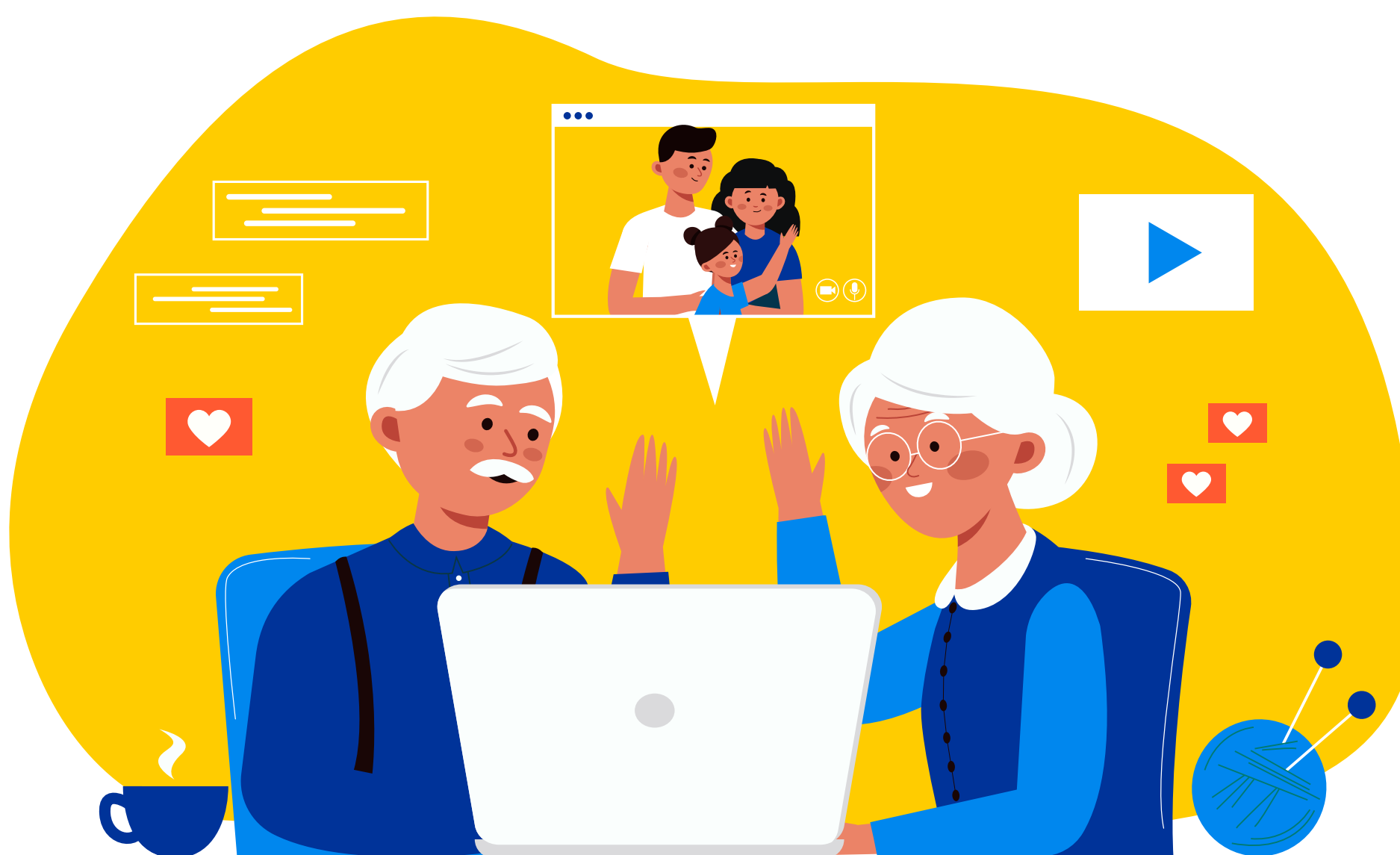
Пример: <https://www.youtube.com/watch?v=ItoTvKPhgFk>

- Споделяне и дискусия – 30-45 минути



Препоръки за изпълнение

- Осигурете възможността всеки участник да сподели опита си
- Подкрепете участниците да оформят предложения и заключения
- Напишете, за да е видимо за всички, някои основни резултати от споделеното от тях



Въпроси за отразяване

- Социалните медии само „лоши“ или само „добри“ са?
- Как можем да ограничим времето, прекарано в социалните мрежи?
- Какви са основните ползи за възрастните хора от приемането на социалните мрежи?



Поздравления за завършването на Модул 3!

Това беше урок 3. Той предостави кратък преглед на медийната грамотност и технологиите. Надяваме се, че сега се чувствате по-добре подготвени за дигиталния свят. Съветваме ви да продължите с урок 4 от нашия курс.

Късмет!





ПРИЛОЖЕНИЕ към Модул 3

Медийна грамотност и технологии

Тест за входно ниво

Въпрос 1: Кои са някои примери за нововъзникващи технологии

Въпрос 2: Как технологията влияе върху индивидуалното поведение ?

Въпрос 3: Посочете три устройства, които обикновено се вграждат в съвременните смартфони.

Въпрос 4: Изкуственият интелект има значение в различни сектори като здравеопазване, финанси, транспорт и развлечения. Той може да автоматизира задачи, да прави прогнози и да подобрява процесите на вземане на решения. Това обаче не предизвиква безпокойство относно изместване на работа и проблеми с поверителността. Моля, дайте правилния отговор.

- a. Вярно
- b. Невярно

Тест за изходно ниво

Въпрос 1: Съвременният смартфон включва камера, GPS и компас.

- a. Вярно
- b. Невярно

Въпрос 2: Кое от следните е пример за нововъзникваща технология?

- a. Телевизия
- b. Изкуствен интелект
- c. Радио
- d. Печатен вестник

Въпрос 3: Какво може да бъде едно потенциално въздействие на изкуствения интелект върху обществото?

- a. Намалена зависимост от технологиите
- b. Повишена автоматизация на работата
- c. Намален достъп до информация
- d. По-малко персонализирани потребителски изживявания

Въпрос 4: Какво е притеснително във връзка със социалните медии?

- a. Подобрена защита на поверителността
- b. Намалена свързаност
- c. Разпространение на дезинформация
- d. Ограничени възможности за комуникация

ОТГОВОРИ НА ТЕСТОВЕТЕ:

ТЕСТ ВХОДНО НИВО

Верни отговори:

Въпрос 1: Някои примери за нововъзникващи технологии включват изкуствен интелект, виртуална реалност, разширена реалност, блокчейн и интернет на нещата (IoT).

Въпрос 2: Технологиите влияят върху индивидуалното поведение, като оформят комуникационните модели, достъпа до информация, избора на развлечения и цялостния начин на живот. Може да повлияе на това как хората взаимодействат с другите, възприемат и обработват информация и вземат решения.

Въпрос 3: Три устройства, които обикновено се включват в съвременните смартфони, са камера, GPS (глобална система за позициониране) и акселерометър (за откриване на движение и ориентация).

Въпрос 4: а) Вярно

ТЕСТ ИЗХОДНО НИВО

Верни отговори:

Въпрос 1: а) Вярно

Въпрос 2: b) Изкуствен интелект

Въпрос 3: b) Повишена автоматизация на работата

Въпрос 4: c) Разпространение на дезинформация





information matters

contact@informationmatters.eu

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Номер на споразумението: 2022-1-BG01-KA220-ADU-000085514



**Съфинансирано от
Европейския съюз**