

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

(3–4 классы)

Учебник

Руководство для учителя



Centrul pentru Jurnalism Independent

Центр независимой журналистики

Ул. Щусева 53, Кишинэу, MD-2012

Тел.: (022) 234 236, 213 652

Web: www.media-azi.md, www.scoaladejournalism.md,

www.moldova-azi.md, www.mediacritica.md



МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

(3–4 классы)

Учебник
Руководство для учителя



МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ (3-4 классы): учебник и руководство для учителя разработаны Центром независимой журналистики (ЦНЖ) в рамках проекта «Укрепление свободы выражения мнений в Республике Молдова». Проект осуществлен ЦНЖ в период с марта по ноябрь 2017 года при поддержке Deutsche Welle Akademie и при финансировании Федерального министерства экономического сотрудничества и развития Германии. Учебник был создан под эгидой ЦНЖ на основании учебной программы дисциплины по выбору Медиаобразование (3-4 класс) и утвержден Министерством образования, культуры и исследований Республики Молдова приказом № 671 от 01.08.2017



Учебник разработали:

Лоретта Хандрабура, д-р филологии, доцент, КГПУ им. И. Крянгэ

Наталия Грыу, старший консультант, Министерство образования, культуры и исследований РМ

Сильвия Шпак, д-р педагогических наук, учитель, теоретический лицей им. Г. Кэлинеску

Компьютерная верстка: **Анжела Иванеси**

Редактор русской версии: **Наталья Леу**

Descrierea CIP a Camerei Naționale a Cărții

Хандрабура, Лоретта.

Медиаобразование: (3-4 классы): учебник и руководство для учителя / Лоретта Хандрабура, Наталия Грыу, Сильвия Шпак; Центр независимой журналистики (ЦНЖ). – Кишинэу: Б. и., 2018 (F.E.-P. «Tipografia Centrală»). – 140 стр.

Библиогр.: стр. 127-128 – Изд. при фин. поддержке Федерального м-ва экон. сотрудничества и развития Германии. – 1000 экз.

ISBN 978-9975-53-995-1.
37.015:659.3(075)

X 190

ЦНЖ 2018

Центр независимой журналистики

Ул. Щусева 53, Кишинэу, MD-2012

Тел.: (022) 234 236, 213 652

Web: www.media-azi.md, www.scoaladejurnalism.md,
www.moldova-azi.md, www.mediacritica.md

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
РУКОВОДСТВО ДЛЯ УЧИТЕЛЯ.....	6
Развитие медиакультуры: среда и влияние	7
Массмедиа и мультимедиа как фактор образования.....	7
Положительное и отрицательное воздействие медиа на ребенка.....	9
Медиаобразование и миссия школы	11
Нормативная база в области медиаобразования и воздействия медиа на несовершеннолетних	14
Словарь. Основные понятия	16
УЧЕБНИК. Дидактические проекты уроков	23
Модуль 1. Введение в медиа	23
Урок 1. Что такое медиа? Медиа в нашей жизни	24
Урок 2. Средства массовой коммуникации	27
Урок 3–4. История и эволюция медиа	31
Урок 5. Функции медиа	34
Модуль II. Печатные издания и интернет-издания	37
Урок 1. Газета для детей — источник информации	38
Урок 2. Газетная статья	41
Урок 3. Детский журнал — источник документирования	43
Урок 4. Алгоритм презентации журнала	46
Урок 5. Электронная книга или печатная? За и против	49
Урок 6. Читаю, думаю — становлюсь гражданином!	52
Модуль III. Телевидение и радио	55
Урок 1. Радио. Радиопередача	56
Урок 2. Искусство общения в радиоэфире: музыкальные посвящения и интервью..	59
Урок 3. Телевизор — «хозяин свободного времени» и источник информации	62
Урок 4. Познавательные и развлекательные передачи	65
Урок 5. Моя любимая передача и любимая передача моей семьи	67
Урок 6. Итоговое оценивание. Создание модели телепередачи	69

Модуль IV. Фильм	71
Урок 1. Фильм — шоу света и цвета. Из истории кино	72
Урок 2. Анимационный фильм	75
Урок 3. Документальный фильм и художественный фильм	79
Урок 4. Познавательная-воспитательная роль фильма	82
Урок 5. Презентация любимого фильма	85
Модуль V. Мультимедиа и новые медиа в жизни ребенка	87
Урок 1. Компьютер — современное средство обучения. Рациональное использование компьютера	88
Урок 2. Новые медиа и сайты для детей	92
Урок 3. Социальные сети	95
Урок 4. Личная почта и почта класса. Сетевой этикет	98
Урок 5. Виртуальные игры — между развлечением и зависимостью	102
Урок 6. Безопасность в Интернете	106
Модуль VI. Здоровье юного потребителя медиапродукции	110
Урок 1. Вред чрезмерного использования средств массовой коммуникации.....	111
Урок 2. Режим дня и медиапотребление	114
Урок 3. Манипулирование через медиа	117
Урок 4. Ловушки виртуального мира и неблагоприятные последствия для физического и эмоционального здоровья юного потребителя	121
Итоговое оценивание	123
Рекомендуемые критерии оценивания достижений учащихся учителем по дисциплине по выбору «Медиаобразование»	123
Критерии успеха учащихся по дисциплине по выбору «Медиаобразование»	124
Библиография	127
Приложение 1. Медиаобразование (3–4 класс).	
Учебная программа для дисциплины по выбору	129

Обоснование

В апреле 2014 года Центр независимой журналистики (ЦНЖ) запустил первый проект в области медиаобразования, основной частью которого были уроки по формированию медиаграмотности для учащихся различных учебных заведений страны. Обнадеживающий опыт реализации данного проекта побудил нас продолжить работу и разнообразить деятельность в этом направлении, исходя из убеждения, что любой гражданин нуждается в медиакультуре и повышении медиаграмотности.

Дисциплина по выбору *Медиаобразование* направлена на развитие навыков анализа и критического отношения к медийным сообщениям, способности отличать достоверную информацию от манипулирования ею, умения принимать решения и сотрудничать. Помимо этого, целью данной дисциплины является достижение большего понимания и рационального использования медиа учащимися, формирование сознательного и ответственного гражданина-медиапотребителя.

Настоящий учебник, *Медиаобразование* (3-4 класс), является дидактическим пособием для учителей и учащихся и представляет собой продолжение работы ЦНЖ по продвижению медиаобразования. Учебник был создан под эгидой ЦНЖ на основании учебной программы дисциплины по выбору *Медиаобразование* (3-4 класс) и утвержден Министерством образования, культуры и исследований Республики Молдова приказом № 671 от 01.08.2017.

Надеемся, что данный предмет понравится, как учителям, так и учащимся и будет способствовать лучшему пониманию ими роли массмедиа в демократическом обществе.

Благодарим Министерство образования, культуры и исследований, а также всех партнеров, принявших участие в поддержке данной инициативы, выдвинутой нашей организацией.

ЦНЖ продолжит осуществлять различные инициативы, направленные на продвижение медиаграмотности в обществе.

Центр независимой журналистики

РУКОВОДСТВО ДЛЯ УЧИТЕЛЯ



Развитие медиакультуры: среда и влияние

МАССМЕДИА И МУЛЬТИМЕДИА КАК ФАКТОР ОБРАЗОВАНИЯ

В обществе XXI века безусловно доминируют массмедиа, а в последнее время и мультимедиа, ставшие неотъемлемой частью современного мира¹. Выступающие под общим названием медиа, они постоянно проявляют себя как активные участники социальной игры, моделируя остальные подсистемы общества: политику, экономику, культуру и т.д.

Однако, посредством своих каналов связи, медиа могут выступить палкой о двух концах:

- a) Как фактор прогресса их влияние отражается на повышении качества жизни и ее культурных и социальных стандартов.
- b) Как средство господства и манипулирования² они способствуют односторонней и ослабленной реакции общественности на реалии повседневной жизни. При отсутствии медиаобразования как источника самообразования, а также без объективной интерпретации критического отношения к медиа, данные технологии представляют собой не прогресс, а рутину жизни.

В современном обществе медиа являются не только средством информирования, но и фактором образования, призванным усилить, сформировать или диверсифицировать познавательный и поведенческий опыт личности. Для формирования модели поведения и сознания в соответствии с требованиями эпохи необходимо объединять действия данной образовательной среды, а также других сред социализации и становления личности человека – школы, семьи, церкви, культурных учреждений.

Таким образом, массовая коммуникация является частью многочисленных аспектов социокультурной среды, в которой растут и воспитываются дети³. Учащиеся начальной школы, гимназий и лицеев сегодня затрачивают намного больше времени на потребление мультимедийных сообщений, в частности аудиовизуальных, нежели пять или десять лет назад. Последствия для развития их личности могут быть явными или скрытыми, прямыми или косвенными, предсказуемыми или непредсказуемыми.

Любопытство ребенка и его стремление к познанию больше не удовлетворяются в рамках класса или повседневного внешкольного опыта. Медиа становятся не только средством развлечения, но и широко открытым окном в мир со множеством соблазнов и искушений, где их часто называют словами Льюиса Мамфорда (Lewis Mumford) «окном мира». Молодежь и детей привлекает цифровая культура и технические средства массовой информации. Они все более соответствуют их интересам и представляют собой ни что иное, как игры, видеоклипы, кинематографическую продукцию, различные средства связи, такие как форумы, чаты, беседы в режиме реального времени. В связи с технологическим прогрессом⁴ диапазон медиа расширяется стремительными темпами, и, хотя, на первый взгляд, все еще остаются актуальными традиционные средства, тем не менее они совершенствуются новыми технологиями (говорящие куклы, роботы с различными интеллектуальными характеристиками и т. д.).

Связь между массмедиа, мультимедиа и процессом развития личности детей является предметом постоянного интереса для исследователей в различных областях — психологии, педагогике, журналистике и др. **Воспитательное воздействие медийной коммуникации** можно резюмировать, согласно некоторым источникам⁵, как:

- 1 Popa D. *Mass-media astăzi*. Iași: Institutul European, 2002.
- 2 *Mass-media și influența lor*. www.e-scoala.ro/comunicare/mass-media.html; Noelle-Neumann E. *Spirala tăcerii. Opinia publică - înțelesul nostru social. Teorii privind influența mass-mediei* http://edituracomunicare.ro/pdf/pdf_492.pdf?id=1500665555.
- 3 См: Delors J. *Comoara lăuntrică. Raport către UNESCO al Comisiei Internaționale pentru educație în sec. XXI*. Iași: Polirom, 2000; Mureșan P. *Învățarea socială*. București: Albatros, 1980.
- 4 Cemortan R. *Comunicarea și mass-media*. Chișinău: Tipografia Reclama SA, 2006. 142 p.; Coman M. *Introducere în sistemul mass-media*. Iași: Polirom, 2007, 96 p.
- 5 Albulescu I. *Educația și mass-media. Comunicare și învățare în societatea informațională*. Cluj-Napoca: Dacia, 2003, p. 81-122; Bandura A. "Social learning theory of identificatory processes". În: D. A. Goslin (ed.) *Handbook of socialization theory and research*. Chicago: Rona McNally, 1968, p. 142-167.

- новый познавательный опыт;
- подкрепление и обоснование базовых знаний;
- воздействие на эмоциональную сферу;
- модель поведения;
- средство социализации.

Таким образом, *воспитательное воздействие* массмедиа, о котором говорит Г. Куку в своей работе «Образование и массмедиа»⁶, играет особую роль в построении социокультурного кода личности. Содержание медийных сообщений больше влияет на то, как думают и чувствуют дети⁷ и подростки, чем на мнение взрослых. Это можно объяснить, анализируя проблематику стадий развития интеллекта у Ж. Пиаже (J. Piaget), который в своей работе «Психология интеллекта» доказывает, что умственное развитие не является результатом постоянных накоплений, но имеет поэтапный характер, и каждый этап имеет определенную структуру⁸. Подросткам, например, посвящается много медиапродукции (пресса, радио, телевидение, интернет, электронные игры). Они находятся в возрасте, когда формируются конкретные культурные отношения и навыки, увлечения и стремления, на которые выделяются значительные ресурсы доверия, времени и денег.

Таким образом, вместе со школой и другими образовательными учреждениями массмедиа и мультимедиа играют важную роль в системе образовательных факторов и оказывают дополнительное влияние на воспитание и развитие личности человека. Следовательно, они могут влиять на личность в различных аспектах:

- когнитивном (изменение представления о мире);
- аффективном (изменение или формирование чувств или взглядов);
- поведенческом (изменение способов действий людей и явления социальной мобилизации).⁹

Образовательное воздействие проявляется двумя способами: скрыто и явно. По сути, если говорить только о функциях медиа (информирование, корреляция, коммуникация и развлечение), то они включают и образовательную функцию¹⁰ через информирование, приобщение человека к культуре и его социализации. Эта функция характерна и для мультимедиа, благодаря его поливалентному действию.

Медиа предлагают спонтанные и разнородные образовательные возможности, а также используются для осуществления четкой образовательной деятельности. В связи с этим Иоан Чергит еще в 70-х годах прошлого века говорил, что «...массмедиа формируют четвертую постоянную среду жизни ребенка, рядом с семейной, школьной средой и с обычным окружением. Массмедиа не заменяют школу, но оказывают сложное влияние, являясь фундаментальным элементом отношений между человеком и окружающей его средой».¹¹

В то же время важно помнить, что первоначальное обучение в школе не даёт полных и достаточных знаний человеку на всю оставшуюся жизнь. Следовательно, помимо школьной среды, преимущественно учебной, неоспоримое образовательное воздействие оказывает и внешкольная социальная среда, которая представляет собой настоящее формирующее поле, состоящее из вышеупомянутых социальных институтов. Для самообразования в течение всей жизни человеку необходимо умело пользоваться средствами социализации и приобщения к культуре, предоставляемыми ему обществом.¹² Среди них средства массовой коммуникации выделяются своей значимостью, поскольку они предоставляют неоспоримые быстрые возможности для реализации непрерывного образования в течение всей жизни.

6 Cf: Cucu G. *Educația și mass media*. București: Licorna, 2000, p. 4-37.

7 *Детское восприятие*. 2013. http://semya.tv/vospitanie_detei/detskoe-vos/; *Влияние средств массовой информации на воспитание подрастающего поколения*. <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=443951>.

8 Piaget J. *Psihologia inteligenței*. Traducere din franceză de Dan Răutu. Ed. a 3-a. Chișinău: Cartier, 2008, p. 140.

9 McQuail D., Windahl S. *Modele ale comunicării pentru studiul comunicării de masă*. Comunicare.ro. București, 2001.

10 Petcu M. *Sociologia mass media*. Cluj-Napoca: Dacia, 2002.

11 Cerghit I. *Mass-media și educația tineretului școlar*. București: Ed. Didactică și Pedagogică, 1972, p.39;

12 Crăciun C. *Mass-media ca factor educativ*. www.c-cultural.ro/tradiții/mass-media.pdf, 2009.

ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ И ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ МЕДИА НА РЕБЕНКА

Оценка влияния средств массовой информации на людей в течение нескольких десятилетий является важным предметом для исследователей различных областей. Профессор Иоан Дрэган, директор Центра медиаисследований и новых коммуникационных технологий Бухарестского университета, координатор исследования на тему «*Представление телевизионного насилия и защита ребенка*», утверждает: «В обществе экранов и катодного поколения дети в значительной степени воспитываются в мире телевизионной реальности и виртуального общения, которые становятся их настоящей реальностью. Одним из следствий этого исторического изменения парадигмы является риск утраты осознания различия между добром и злом».

Румынские специалисты также оценили возможность массмедиа стать эффективным средством воспитания и формирования молодого поколения, обсуждая при этом как положительное, так и отрицательное воздействие их на образование. Об этом свидетельствует недавнее исследование, проведенное у нас, а также опрос общественного мнения, проведенный группой специалистов из Румынии¹³.

Если духовная база взрослых относительно кристаллизована, вследствие чего они способны критически отбирать и усваивать содержимое медийных сообщений, руководствуясь собственной сформированной системой ценностей, дети, которые находятся в процессе интеллектуального, аффективного, морального и гражданского взросления, легче поддаются влиянию в отрицательном смысле. Следовательно, необходимо учитывать двойственную природу медиавоздействия — как положительную, так и отрицательную — на людей в целом и на молодежь в частности.

Каким может быть положительное воздействие? Массмедиа и мультимедиа способствуют **социокультурной интеграции аудитории всех возрастов**, особенно детей, подростков, молодежи, в частности тем, что **помогают примерять на себя различные гражданские, семейные, культурные роли**. В то же время медиа укрепляют чувство социальной ответственности, самоотдачи, потребность в общении, культивируют стремления и идеалы. Сближение людей, оптимизация межличностных отношений, в первую очередь, а затем продвижение таких ценностей, как достоинство, справедливость, отзывчивость, порядок, свобода, демократизация культуры, укрепление демократии, также являются их положительным воздействием.

Отрицательное воздействие, как правило, проявляется в большей степени, и его еще только предстоит проанализировать с точки зрения воздействия мультимедиа на ребенка. Первое общее наблюдение отражающее мнение преподавателей, психологов и родителей — **это растущее потребление медиа среди молодежи, в основном телевидения, Интернета, музыки и в меньшей степени — соответствующих возрасту журналов и книг**. Данный вывод соответствует результатам исследований и опросов общественного мнения, проводимых за рубежом¹⁴, и приводит к осознанию того, что медиа может оказывать сильное влияние на молодых потребителей в рамках неформального образования, которое они получают из повторяющегося и значительного повседневного опыта.

Позиция получателей, потребителей медиа стала важной отправной точкой для темы нашего исследования, начатого специалистами Института педагогических наук из Бухареста¹⁵, которые провели всесторонний анализ воспитательных последствий длительного воздействия медийных сообщений. С точки зрения развития личности, медиа являются средой, с которой молодые люди постоянно себя сопоставляют, **не будучи готовыми к пониманию и использованию различий между действительностью, ее представлением и виртуальностью**. Детям и молодежи необходимо объяснять, что медиа создают образ реальности с точки зрения получения прибыли и развлечений, различных интересов и разнообразных

13 Mass-Media în Educație – Efecte Pozitive și Efecte Negative <https://ro.scribd.com/.../Mass-Media-in-Educatie-Efect...>

14 Мы не нашли молдавских социологических опросов на эту тему, а только одно исследование и результаты мониторинга вещательных организаций, проведенного КСТР по запросу юридических и физических лиц (смотрите, среди последнего, Отчет о деятельности Координационного совета по телевидению и радио Республики Молдова в 2015 году, <http://cca.md/files/RAPORT%20CCA%202015.pdf>, стр. 41) или совместно с ЮНИСЕФ и Ассоциацией независимой прессы. Мы имеем в виду мониторинг выпусков новостей в этом смысле в 2014 году. КСТР опубликовал ряд рекомендаций, которые не всегда соблюдаются.

15 *Educația informală și mass-media*. Coordonatori: Gh. Bunescu, El. Negreanu. București: Institutul de Științe ale Educației, Laboratorul Teoria Educației, 2005. <https://dorinpopa.files.wordpress.com/.../educatia-informala-si-mass-med...>

производственных правил. В своих крайних проявлениях медиа упраздняют связь с реальностью, становятся самостоятельной конструкцией — «гиперреальностью».

Пока школьники заняты сопоставлением себя с реальностью через медиа, взрослые, особенно эксперты, считают, что через медиапотребление молодые люди уходят от подлинной реальности, теряют время и, что еще хуже, не живут нормальной детской и подростковой жизнью. Медиа все чаще предлагают продукцию сомнительного качества, а именно: продвигают посредственных, вульгарных персонажей, с низким уровнем культуры, антипримеры, а также нерелевантные, банальные светские события, агрессивные темы, фильмы и игры.

За последние 50 лет составлено более 1000 отчетов, свидетельствующих об агрессивном воздействии медиа на детей. Исследования, проводимые в разных странах, подтверждают теорию о наличии тесной связи между насилием в медиа и поведением ребенка. Кроме того, выводы исследований подтверждают гипотезы специалистов в данной области, психологов и социологов: дети становятся невосприимчивыми к насилию, которое они наблюдают в реальном мире, их не беспокоит боль и страдание других людей, и со временем они начинают считать, что агрессивность — это фактическое состояние вещей, а насилие — обычная и общепринятая вещь в повседневной жизни.

В анализе, опубликованном Национальным советом телевидения и радио Румынии (НСТР) в марте 2012 года, подчеркнуто, что мультфильмы входят в число наиболее жестоких телепередач. Согласно исследованию «Представление телевизионного насилия и защита ребенка», опубликованному ЮНИСЕФ Румыния, НСТР и Центром медиаисследований и новых коммуникационных технологий при Бухарестском университете, число сцен насилия, которые наблюдают дети за один час, колеблется от 9 (на канале TVR1) до 23,4 (на PROTV).

Говоря о мультфильмах, согласно тому же исследованию, было проанализировано три канала для детей — Cartoon Network (CN), Jetix (J) и Minimax (MM) — в течение одной недели (с 5 по 11 января 2009 года), по четыре часа в день. За весь период мониторинга было отмечено **2005** актов насилия в мультфильмах на данных трех каналах. В среднем, на один канал пришлось **668** актов насилия. Самый агрессивный канал, с точки зрения «чистой» частоты, — Jetix (**852** акта); за ним следует Cartoon Network (**815** актов) и Minimax (**338** актов).

Ряд исследователей (П. Лазарсфельд, М. Л. Ле Флер и С. Болл-Рокич) доказывают наличие тесной связи между медиа и упадком морали в социальной жизни. В поддержку этого утверждения исследователи обращают внимание на антиморальные и антисоциальные акты, к которым побуждают детей, подростков и молодежь. Имеется в виду, в частности, то поведение, которое, развившись в определенном возрасте, может проявиться в их жизни. Игра *Синий кит*, распространившаяся в 2016–2017 годах, привела к тому, что несколько подростков из постсоветского пространства покончили жизнь самоубийством. Это еще раз доказывает, что потребление деструктивной медиапродукции может даже быть фатальным, если медиапространство не регулируется законодательством, с точки зрения медийной безопасности, а родители и учителя не знают ничего или знают мало о виртуальных занятиях детей.

Жан Русселе приводит и другие данные о воздействии медиа на детей и молодежь: «Некоторые дети, разочаровавшись в том, что с возрастом открыли для себя мир, отличный от того, что представляется на экранах, бунтуют и пытаются продлить привычный им вымысел в повседневной жизни. Отказываясь интегрироваться в общество, они пытаются смоделировать его под показанный им образ, и неизбежно вступают в конфликт со всеми, кто не разделяет их романтических взглядов».¹⁶ Сегодня не только телевидение и радио, но и мультимедиа можно упрекнуть в том, что они приводят к возникновению и удовлетворению ложных духовных ценностей, к сглаживанию и унификации личности, мнений и вкусов людей, поскольку постоянный поток сообщений, лишенных разнообразия, принимается без особой критики.

Относительно насилия, о котором мы уже упоминали¹⁷, агрессивности и безнравственности среди детей, большинство исследователей пришло к выводу, что их источник следует искать в первую очередь в их личных отношениях с родителями, с семьей, с группами, в которые они входят, со школой, с обществом. Именно они являются основными факторами, а медиа их лишь укрепляют¹⁸ и содействуют уменьшению восприимчивости к насилию.

В заключение можно сказать, что чрезмерное использование средств массовой коммуникации,

16 Apud *Mass-Media în Educație - Efecte Pozitive și Efecte Negative* <https://ro.scribd.com/.../Mass-Media-in-Educatie-Efect...>

17 Huesmann L.R., Eron L. *Violența la televizor*. <http://www.ucla.edu/cufrec...ne/violence/iid.htm>.

18 Drăgan J., Ștefănescu P. (coord.), Povară A., Velicu A. *Reprezentarea violenței televizuale și protecția copilului*. București: Vanemonde, 2009. <http://cna.ro/IMG/pdf/Reprezentarea-violentei-1>

особенно в определенном возрасте, а именно в период становления личности, ведет к пассивности и приземленности мышления, к поиску легких, поверхностных форм культурной информации, к уничтожению критического духа и независимости мышления, к эстетической и моральной деградации. Зависимость от медиа приносит также усталость, стресс, депрессии, снижение результативности в учебе и влияет на словарный запас молодых людей (через применение неуместных слов в посвященных им передачах, и не только) и на их поведение в целом. Зависимость, в то же время, указывает на отсутствие альтернатив и приоритетов, самоконтроля, жизненных планов, провал с точки зрения формального и неформального образования, ответственными за которое являются родители и учителя, если речь идет о детях.

Необходимо также обратить внимание еще на один момент. Образовательный потенциал, который могут предложить массмедиа и мультимедиа, осмысливается, организуется и используется взрослыми в соответствии со своими потребностями, ожиданиями и ожидаемыми преимуществами. Потребности здорового развития молодого поколения учитываются в меньшей степени или не учитываются вообще. Таким образом, оставление детей перед телевизором¹⁹ и, с недавних пор, перед компьютером²⁰, планшетом, мобильным телефоном, замена традиционного общения и досуга через прямое взаимоотношение со взрослыми членами семьи, с педагогами в школе или со сверстниками чреватые последствиями, которые обществу, школе и, особенно, семье, необходимо осознать и, с которыми необходимо бороться.

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ И МИССИЯ ШКОЛЫ

В обществе, где господствуют медиа, школа всё больше берет на себя функцию не просто передачи информации, но и её отбора, структурирования и систематизации. Вышеупомянутые исследования, в которые включены и опросы, свидетельствующие об уровне готовности преподавательского состава и учащихся к оптимальному использованию медиапродукции²¹ показывают следующее:

- **Преподаватели** знают, какое воздействие оказывают массмедиа на учеников, и признают необходимость соответствующего обучения, однако они недостаточно вовлечены и подготовлены относительно обучения рациональному использованию массмедиа/мультимедиа²². Их необходимо готовить — либо на исходном этапе обучения, либо на курсах непрерывного образования — относительно возможных дисфункций медийной коммуникации и поиска способов предотвращения и исправления нежелательного воздействия на личность учащихся.
- **Родители** знают о том, что не все телепередачи, компьютерные игры и информация из Интернета полезны детям. Однако многие из них недостаточно осознают их воздействие на ребёнка и не уделяют достаточно внимания распорядку дня детей, потребляемой ими медиапродукции, друзьям, с которыми они общаются в виртуальном пространстве.
- **Дети** не умеют выбирать телепередачи, компьютерные игры, ролики и информацию в Интернете, соответствующие их возрасту, и зачастую пользуются всем этим просто из-за отсутствия надлежащих повседневных занятий, а также руководства со стороны взрослых. Это происходит отчасти из-за преподавателей, которые не ориентируют их, отчасти из-за родителей, которых либо нет, либо они недостаточно занимаются воспитанием ребёнка, либо не имеют соответствующей подготовки, для адекватного руководства детьми с точки зрения правильного использования медиа.

19 Virgiliu Gh. *Efectele micului ecran asupra minții copilului*. București: Podromus, 2007; Gheorghe V. *Efectele televiziunii asupra minții umane*. București: Evanghelistos, 2005. 89 p.

20 Дусь Р.А. *Ребенок и компьютер* <http://semya@semya.tv>

21 Cf.: Șpac S. *Idem*, p. 86-97; *Mass-media în educație. Efecte pozitive și efecte negative*. București: Academia de Studii Economice, 2011. <https://ro.scribd.com/.../Mass-Media-in-Educatie-Efect...>; *Educația informală și mass-media*. Coordonatori: Gh. Bunesu, El. Negreanu. București: Institutul de Științe ale Educației, Laboratorul Teoria Educației, 2005. <https://dorinpopa.files.wordpress.com/.../educatia-informala-si-mass-med...>

22 Albulescu I. *Idem*. p.169-176.

Посредством сложного междисциплинарного, мультидисциплинарного и трансдисциплинарного учебно-воспитательного подхода школа должна:

- развивать критическое мышление учащихся;
- стимулировать развитие у детей способности различать и оценивать такой неоднозначный способ подачи информации, как аудиовизуальный, а также принимать то, что они читают, слышат и видят, только после критического осмысления;
- помочь учащимся усвоить критерии восприятия, иерархизации, отбора, оценки и синтеза всего, что есть качественного в информационном потоке;
- находить способы и средства противостоять желанию молодых людей использовать информацию в антиобщественных целях и т. д.

Этот подход определяет содержание нового медиаобразования, предусмотренного в том числе и в документах, разработанных и продвигаемых ЮНЕСКО с 1950 года, под названием *информационная и медийная грамотность*, вместе с другими задачами/элементами образования или новыми типами содержания — грамотность в области экологии, здоровья, демократии, равных возможностей, межкультурных отношений, семьи, экономики и др., возникшими в ответ на проблемы современного мира²³.

Таким образом, исходя из вышеизложенных аргументов, медиаобразование/медиаграмотность стали остро необходимыми. Школа должна реагировать на этот вызов более решительно, взяв на себя следующие задачи:

1. Воспитание посредством информации и предоставление инструментов культуры, необходимых для формирования учащимися собственной этики. Без ценностной компетентности, однако, нельзя сформировать медийную компетентность²⁴. Формирование медийной компетентности возможно только через максимизацию воспитательного воздействия медиапотребления и преподавание о массмедиа и мультимедиа;

2. Продвижение аналитического и систематического обучения, основанного на ценностях реальной жизни; не только информирование, но и воспитание будущих граждан, способных обучаться самостоятельно; реальное общение, в том числе социальное.

Национальные документы, такие как *Кодекс Республики Молдова об образовании (2014)*, *Стратегия развития образования на 2014–2020 годы «Образование-2020» (2014)*, разработанные Министерством просвещения Республики Молдова, также предусматривают такие общие задачи, как обеспечение устойчивого развития системы образования с целью формирования целостной, активной, социальной и творческой личности, в том числе через наилучшее использование стратегических направлений и приоритетных действий по созданию коммуникационных сетей, обмену передовым опытом, развитию цифровой компетентности в процессе обучения; обеспечение эффективного воспитания родителей и продвижение партнерства в целях образования, в том числе с массмедиа.

Следует отметить, что в специализированной литературе используются понятия **образование посредством медиа** и **медиаобразование**, которые часто считают взаимозаменяемыми. Мы подчеркиваем необходимость расширить соответствующую область, включив в нее мультимедиа и понятия **образование посредством медиа** и **медиаобразование**.

Образование посредством медиа можно толковать в узком смысле как передачи, статьи, образовательные рубрики, медиапродукция, направленные непосредственно на реализацию данной цели, например: передачи для дистанционного обучения, уроки иностранных языков, танцев, кулинарии, и др. Все это может быть включено в неформальное образование²⁵.

Обеспечению более качественного **медиаобразования** также способствуют/могут способствовать следующие аспекты:

- продвижение истинных ценностей профессионалами;

23 Guțu Vl. *Pedagogie*. Chișinău: CEP USM, 2013, p.144-168; *Educația în domeniul mass-media în mediul digital*. Recomandarea, 2009. http://europa.eu/legislation_summaries/inform.

24 Facem referință la Toma, Mircea (coord.): *Competența în mass-media. Manual pentru liceu - curs opțional*. București: Humanitas Educațional, 2004; Buteanu I., Chirițescu D., Ficeac B. et. al. *Mass-media. Manual pentru liceu*. București, 2000, p. 6-24.

25 См. Bunescu Gh., Negreanu El. *Educația informală și mass-media*. București, 2005.

- соблюдение профессиональной этики, принятие правил распространения продукции, оказывающей негативное влияние на детей и молодежь;
- сокращение влияния коммерческих интересов через продвижение некоммерческого телевидения;
- непрерывное обучение и повышение квалификации журналистов;
- увлекательные образовательные программы, подобные появлению музыки Леонарда Бернстайна;
- разъяснение и комментирование медиапродукции специалистами в данной области; и др.

Медиаобразование в узком смысле традиционно касается подготовки молодых специалистов в области массмедиа и мультимедиа для понимания ими методов создания медиапродукции.

Наша дисциплина **Медиаобразование** исходит из широкого смысла термина и предполагает **образование для понимания и рационального использования** не только традиционных массмедиа и новых медиа, но и мультимедиа в целом, а также предполагает знакомство с медийными сообщениями, их анализ, оценку и создание различными способами, в различных жанрах и формах. С этой целью применяется модель обучения, основанная на исследовании, которая поощряет людей задавать вопросы о том, что они видят, слышат и читают по телевидению, радио и в Интернете. Медиаобразование преследует цель развития медиакультуры и предоставляет людям инструменты для:

- критического анализа сообщений;
- выявления пропаганды, цензуры или дискриминации (включая мотивы подобных действий) в новостях, других аудиовизуальных передачах или в Интернете;
- понимания того, как определенные структурные аспекты (такие как распределение средств производства и модель финансирования) могут влиять на представляемую информацию.

Медиакультура является продолжением общей культуры. Преобразуя процесс потребления медийных сообщений в критическую и активную деятельность, сегодняшний школьник — завтрашний гражданин — лучше осознает потенциал медиа с точки зрения манипулирования (особенно через рекламу и методы связей с общественностью). Кроме того, обеспечивается лучшее восприятие и понимание роли, которую играют медиа в формировании определенного видения реальности.

Обеспечению качественного **медиаобразования** также способствуют/могут способствовать:

- потребление качественной продукции, направленной на воспитание общей культуры, разнообразной и компенсирующей то, что предлагают массмедиа и мультимедиа; предупреждение одностороннего восприятия и зависимости от определенной медиапродукции. Возвращение к чтению, художественному творчеству, развивающему в том числе и сострадание, гуманность, душевную теплоту;
- мероприятия, организуемые в школе, вместе со специалистами в области медиа и профильного высшего образования;
- единство социальных институтов, ответственных за воспитание молодежи (семья, школа, церковь, молодежные НПО), для совместных действий против пагубного влияния некоторых передач, публикаций, неправильной, вульгарной, оскорбительной речи;
- использование медийных и мультимедийных каналов преподавателями для формирования критического отношения к медиапотреблению;
- адекватная подготовка преподавателей и просвещение родителей о массмедиа и об их положительном и отрицательном воздействии на развитие личности.

В этом смысле, обучение родителей особенно полезно, поскольку у них есть возможность:

- ежедневно проверять, какие телепередачи смотрят дети, и при необходимости ограничивать время просмотра в пользу других повседневных занятий;
- решать вместе с детьми, в соответствии с их возрастом и интересами, какую медиапродукцию следует выбрать из всего спектра предложений;
- убедить детей в необходимости отбора медиапродукции во избежание получения информации, способной привести к нежелательному воздействию;
- смотреть передачи вместе с детьми и обсуждать просмотренное, поощряя детей высказывать собственное мнение;
- побуждать к критическому оцениванию полученной информации;
- учить детей находить другие способы развлечения и отдыха в свободное время.

Успех таких действий относительный, поскольку на них влияет целый ряд факторов: образованность родителей, степень их участия в жизни ребёнка, количество свободного времени, семейное положение и др. Поэтому задача школы - обеспечить серьезное и систематическое образование потребителей медийной информации и предоставления решений для преодоления проблем, создаваемых «параллельной школой».

Таким образом, введение в школьную программу **медиаобразования**, включая массмедиа и мультимедиа, является крайне необходимым. Это новое направление образования будет способствовать формированию и развитию способности культурного использования информации, предоставляемой печатными и интернет-изданиями, радио, телевидением, Интернетом и т.д., с учетом диверсификации и индивидуализации, что требует ответственной педагогической оценки в соответствии с социальными ценностями, как справедливо отмечают исследователи И. Бонтэш и Л. Кузнецов²⁶. Однако, по мнению уважаемого педагога С. Кристя, вместе с формированием культуры медиапотребления молодым поколением, необходимо²⁷ способствовать тому, чтобы люди всех возрастов стремились к постоянному образованию на протяжении всей жизни, которое в XXI веке стало одним из направлений деятельности по формированию/развитию личности.

Нормативная база в области медиаобразования и воздействия медиа на несовершеннолетних

А. НА ЕВРОПЕЙСКОМ УРОВНЕ

- *Резолюция Европейского парламента по медиаграмотности в мире цифровых технологий*, утвержденная в 2008 году. Медиакомпетенцией, согласно документу, должны обладать все категории людей в течение всей жизни, и она должна позволить им эффективно и творчески использовать медиа. Медиаобразование должно стать компонентом формального образования, доступным всем учащимся, а в программу подготовки педагогических кадров следует включить обязательные модули по медиаобразованию.
- *Towards Information Literacy Indicators* («На пути к показателям информационной грамотности»). Париж: ЮНЕСКО, 2008.
- *Understanding Information Literacy: A Primer* («Понимание информационной культуры: Справочник»). Париж: ЮНЕСКО, 2008.
- *European Parliament resolution of 16 December 2008 on media literacy in a digital world* (Резолюция Европейского парламента от 16 декабря 2008 года по медиаграмотности в мире цифровых технологий) (2008/2129(INI)). 16 декабря 2008, Страсбург.
- *Paris Agenda or 12 Recommendations for Media Education* (Парижская программа, или 12 рекомендаций по медиаобразованию), 2007. Парижская программа, утвержденная ЮНЕСКО, в числе двенадцати рекомендаций по медиаобразованию предусматривает интеграцию этого вида образования в начальные этапы подготовки педагогов, развитие эффективных методов преподавания новой дисциплины, мобилизацию всех заинтересованных лиц в рамках социальных услуг и услуг образования.

26 Bontaş I. *Tratat de Pedagogie*. Bucureşti: ALL Educaţional, 1996, 315 p.; Cuzneţov L. *Educaţie prin optim axiologic*. Chişinău: Primex-com SRL, 2010, 159 p.

27 Cristea S. *Fundamentele ştiinţelor educaţiei. Teoria generală a educaţiei*. Chişinău: Litera Educaţional, 2003, p.206.

- *Recommendations “Youth Media Education”* (Рекомендации «Медиаобразование молодежи»). Севилья: ЮНЕСКО, 15-16 февраля 2002.
- *UNESCO Youth Media Education Survey* (ЮНЕСКО: Исследование медиаобразования молодежи), 2001.
- *Media education. Recommendation of Council of Europe* (Медиаобразование. Рекомендации Совета Европы), 2000.
- *Медиаобразование в цифровую эпоху*. Вена, ЮНЕСКО, 1999).
- *Грюнвальдская декларация по медиаобразованию*. ЮНЕСКО, 1992.
- *New Directions in Media Education* (Новые направления в медиаобразовании), 1990.
- *Конвенция о правах ребенка, утвержденная Генеральной Ассамблеей Организации Объединенных Наций 20 ноября 1989 года* (опубликована в «Monitorul Oficial» № 314 от 13 июня 2001). Ст. 17 предусматривает: «Государства-участники признают важную роль средств массовой информации и обеспечивают возможность того, чтобы ребенок имел доступ к информации и материалам из различных национальных и международных источников, особенно к такой информации и материалам, которые направлены на содействие социальному, духовному и моральному благополучию, а также здоровому физическому и психическому развитию ребенка».

В. НА НАЦИОНАЛЬНОМ УРОВНЕ

- *Закон о защите детей от негативного влияния информации, № 30 от 07.03.2013*, в силе с 05.07.2013.
- *Руководство по эффективной журналистской практике. Защита несовершеннолетних в СМИ*, 2012.
- *Деонтологический кодекс журналиста Республики Молдова (в новой редакции)*, 2011.
- *Постановления Координационного совета по телевидению и радио:*
 - а) *О применении предупредительных знаков в телевизионных программных комплексах, № 44 от 30.03.2010 (утратило силу 24.08.2012)*
 - б) *О классификации аудиовизуальных программ с целью защиты детей, № 98 от 19.07.2012 (опубликовано в «Monitorul Oficial» № 177-180 ст. 1080, 24.08.2012)*
 - в) *О соблюдении прав и защите ребенка в аудиовизуальных программах, № 99 от 19.07.2012 (опубликовано в «Monitorul Oficial» № 177-180 ст. 1081, 24.08.2012)*
- *Кодекс телевидения и радио Республики Молдова, № 260 от 27.07.2006, ст. 6, ст. 11, ст. 12 Ст. 19 (12)*. Чтобы не причинять вреда физическому, психическому и нравственному развитию несовершеннолетних, реклама и телеторговля не должны:
 - а) эксплуатировать неопытность и доверчивость несовершеннолетних с целью спровоцировать их на покупку определенных товаров или услуг;
 - б) прямо провоцировать несовершеннолетних на оказание давления на родителей или других лиц с целью приобретения рекламируемых товаров или услуг;
 - в) эксплуатировать особое доверие несовершеннолетних к родителям, учителям и другим лицам;
 - д) необоснованно изображать несовершеннолетних в опасных ситуациях.
- *Закон о правах ребенка, № 338 от 15.12.1994.*

Словарь. Основные понятия

Адрес электронной почты — адрес, используемый для передачи сообщений в Интернете, состоящий из имени пользователя (**логин**) и имени сайта (**домен**), на котором создается электронный **почтовый ящик**.

Актёр — человек, который играет роль в фильме, на сцене или в телевизионной передаче.

Аниматор (художник-мультипликатор) — человек, создающий анимацию при помощи картинок или компьютера в процессе создания мультипликационных фильмов.

Анимация (мультипликация) — процесс съёмки последовательного движения изображения в мультипликационном фильме.

Анонс — (в прессе) небольшой текст, передающий суть одной из новостей из периодического издания. Он обычно размещается на первой странице газеты, другим шрифтом, чем тот, которым напечатана соответствующая статья. Его роль — привлечь внимание.

Аудиовизуальные СМИ — средства информации и коммуникации, основанные на слуховом и визуальном восприятии (радио и телевидение).

Аудиоконференция — виртуальный способ общения, при помощи которого осуществляется мгновенный голосовой обмен информацией с использованием телефона.

Аудитория — (в контексте средств массовой информации) люди, являющиеся читателями, слушателями, зрителями, объединённые общим интересом. По степени участия аудитория может выступать в роли зрителей или непосредственных участников. По направленности интереса — быть общей, специализированной или очень ограниченной. С географической точки зрения существует всемирная, национальная и местная аудитория средств массовой информации. Общая аудитория состоит из разных психосоциальных категорий людей, разделяющихся по социальным, половым, возрастным критериям, с различным уровнем культуры и с характеристиками, определяемыми всеми этими факторами.

Браузер, или навигатор — прикладное программное обеспечение (программа) для просмотра текста, графики, видео, музыки и другой информации, размещённой на страницах во Всемирной паутине, позволяющее также людям общаться с поставщиком информации

и друг с другом. Ещё одно определение: «Браузер — это программа для “навигации” (виртуальной) во Всемирной паутине». Поэтому вместо слова **браузер** может применяться и слово **навигатор**.



Самые быстрые браузеры — Mozilla Firefox, Chrome, Opera, Safari, Maxthon 4.4, Internet Explorer.

Ведущий — человек, читающий сопроводительный текст в средствах массовой информации или в ситуации публичной коммуникации (например, фестиваль, премьера). Ведущий пересказывает тексты, созданные другим человеком (редактором), иногда с собственными репликами, как связующий элемент между представляемыми сообщениями. Он является главным действующим лицом выпусков новостей или ведёт телевизионные конкурсы.

Видео+аудио, или видеоконференция — современная технология телекоммуникации, когда несколько человек, находящиеся в разных местах, могут участвовать в конференции/обсуждении при помощи системы, состоящей из компьютеров, видеокамер и телефонной сети.

Газета — печатное периодическое издание, чаще всего ежедневное, выходящее в виде больших листов, в котором публикуются материалы о различных текущих событиях.

Джойстик — приспособление в виде рычага (рукоятки, штурвала) для ручного управления движением курсора по экрану дисплея (монитора). Используется главным образом в компьютерных играх.

Документальный фильм — кинематографическая продукция, основанная на документах и исследованиях, которая представляет реальные факты и интересные сведения из жизни с целью информирования зрителя.

Документирование — поиск информации, который предполагает изучение различных источников и инструментов информирования, этапы углубления знаний. Предусматривает применение методов интеллектуальной работы и является частью научно-исследовательской деятельности или деятельности по созданию медиапродукции.

Журнал — периодическое издание в форме книги или газеты, которое выходит раз в неделю, раз в месяц, раз в квартал или раз в год, как правило, регулярно. Журнал может быть специализированным или эклектичным (разностилевым) и охватывает все жанры прессы. Выходящие большим или маленьким тиражом, на общие или научные темы, содержащие различные рубрики и иллюстрации, журналы охватывают все сферы деятельности и пользуются успехом еще с XVIII века. Коллекции журналов хранятся в библиотеках, где ими можно воспользоваться в качестве документальных источников, даже если они более не публикуются. Журналы являются отличными документами для воссоздания социальной жизни каждой эпохи.

Игровая приставка — интерактивный компьютер, предназначенный исключительно для виртуальных игр.

Интервью — жанр публицистики в форме беседы двух человек, представляющий собой чередование вопросов и ответов на определенную тему. Главным действующим лицом интервью является журналист, который следит за последовательностью диалога, позволяя своему собеседнику высказывать свое мнение (говорить о воспоминаниях, делать заявления), направляя или расставляя акценты в беседе.

Интернет — крупная информационная сеть, созданная при помощи компьютера. Слово «Интернет» происходит от частичного соединения двух английских слов: «interconnected» = «связанные между собой» и «network» = «сеть». Интернет считается основным вектором «новых медиа», «социальных медиа», а также основным средством создания виртуального пространства, являясь одним из главных элементов анализа новых медиа в связи с виртуальностью.

Таким образом, Интернет является единой сетью компьютеров и других устройств с компьютерными адресами, связанных между собой и работающих скоординировано, благодаря стандартному набору протоколов передачи данных. Часто понятия Интернет и Всемирная паутина (WWW — World Wide Web) воспринимают как одно и то же. Однако это разные вещи, так как WWW — это одно из приложений Интернета (как и электронная почта, например). WWW — это система взаимосвязанных гипертекстовых документов, доступ к которым осуществляется через

Интернет. **Веб** (от английского *web*, в смысле «паутина») — *система, делающая возможным доступ к Интернету*.

Интернет-пользователь — человек, пользующийся различными приложениями Интернета, принимающий и «потребляющий» информацию из социальных медиа.

Информационные технологии — совокупность средств, процессов, методов, операций и т.п., используемых для сбора, хранения, обработки и использования информации.

Информация — первоначально это сведения, передаваемые людьми устным, письменным или другим способом (с помощью условных сигналов, технических средств и т. д.). С середины XX века термин «информация» превратился в общенаучное понятие, включающее обмен сведениями между людьми, человеком и техникой, техникой и техникой; обмен сигналами в животном и растительном мире; передачу признаков от клетки к клетке, от организма к организму (например, генетическая информация); одно из основных понятий кибернетики.

(*Большой энциклопедический словарь, 2000*)

Кинокритик — человек, который описывает фильмы вскоре после их появления на экране, рецензирует их, пишет о содержании, персонажах и сюжете фильма в целом. Кинокритики, однако, выходят за пределы этого поверхностного уровня, анализируя сценарий, режиссерскую и актерскую работу, а также технические детали съемки, редакции и монтажа.

Кинолюбитель — человек, увлекающийся кинофильмами и часто посещающий киносеансы.

Клавиатура — устройство с клавишами, выполняющее определенные функции, которое служит для передачи команд пользователю компьютеру.

Клип — короткий ряд мультимедийных, анимационных или видеоизображений, играющих иллюстративную, рекламную и др. роли. Клип может сопровождать какую-либо песню или рекламу.

Ключевой кадр — часть пленки анимационного фильма, представляющая собой полное изображение рисунка.

Компьютер — электронное устройство, оснащенное памятью и многочисленными средствами анализа и обработки информации.

Компьютерная мышь — устройство, управляемое вручную, которое передает команды

пользователя компьютеру перемещением графического курсора по экрану. Название устройству было дано из-за его сходства с мышью.

Личная информация — совокупность данных, включая фамилию, имя, дату и год рождения, возраст, домашний адрес, номер телефона, имена членов семьи, фотографии и т.п. конкретного человека.

Логин — имя учетной записи, с помощью которого человек определяет себя в интернет-среде.

Манипулирование — действие, посредством которого социального субъекта (человека, группу, сообщество) побуждают мыслить и действовать в соответствии с интересами инициатора, а не с его собственными интересами, при помощи методов убеждения, которые преднамеренно искажают правду, оставляя впечатление свободы мышления и решения. Влияние на общественное мнение различными средствами (пресса, радио, телевидение), при помощи которых, не прибегая к ограничениям, людям навязывается определенное поведение и ощущение того, что они действуют в соответствии со своими собственными интересами.

Манипулятор — 1. человек, который, пользуясь специальными техниками, влияет на других людей, использует их в своих корыстных целях; 2. внешнее устройство компьютера, при помощи которого пользователь дает команды и взаимодействует с объектами на экране (например, мышь, джойстик).

Масса — «огромное количество людей, не знающих друг друга, не находящихся в пространственной близости, не общающихся друг с другом, не имеющих общих ценностей и целей, которых связывает только одно — потребление некой культурной продукции, широко распространяемой при помощи современных технологий».

(Coman M. *Introducere in sistemul mass-media*. Iași, 1999)

Масса — огромное количество людей, не знающих друг друга и не общающихся между собой; не проживающих в одной зоне; не разделяющих общие ценности, верования, убеждения и цели; не однородных с экономической, социальной, культурной, религиозной и др. точек зрения; связанных исключительно потреблением одной медиапродукции (передаваемой по различным каналам). По мнению Денниса Маккуэйла (Denis McQuail), масса

— это «совокупность зрителей, читателей и слушателей», характеризующаяся рассеиванием и анонимностью.

(Адаптировано по Toma Mircea (coord.), *Competență în mass media*. București, 2004)

Массмедиа (также **средства массовой информации, медиа**) — термин, означающий совокупность современных технических средств информации и влияния на общественное мнение, включая радио, телевидение, прессу, издательства, Интернет (новые медиа) и пр. Относительно синонимично выражению **массовая коммуникация** (в смысле сообщения и процессы коммуникации) и **средства коммуникации** (инструменты коммуникации, технические средства передачи сообщений).

Термин **массмедиа** сформировался из сочетания англо-саксонского слова «mass» в смысле «масса» и латинского «media» в смысле «средства», «носитель передаваемых средств». Следовательно, массмедиа в целом определяются как «технические носители, служащие для передачи сообщений группе лиц».

При помощи этих средств устанавливается коммуникация между создателем сообщения и получателем. Выражение **опосредованная коммуникация** применяется, поскольку этот инструмент позволяет одному или нескольким отправителям передавать информацию одному или нескольким получателям. Другими словами, опосредование касается «технических носителей, включающихся в коммуникацию между отправителем и получателем».

Массовая коммуникация — «любая форма коммуникации, в которой сообщения публичного характера адресованы широкой аудитории, опосредованно и односторонне, с использованием какой-либо технологии вещания». Сегодня односторонний характер ослабляется попытками поддержания взаимодействия между участниками коммуникации через обратную связь.

(Van Cuilenburg. *Știința comunicării*. București, 1998)

Массовая культура — термин, определяющий «не культуру масс или культуру, предназначенную для потребления масс, а тот факт, что она лишена как рефлексивного характера, так и тонкости “высокой” культуры социальной, культурной и академической элиты, а также простоты и конкретности народной культуры традиционного общества».

Последствием **массовой культуры** является стандартизация продукции, упрощение

содержания, устранение интеллектуальных аспектов в пользу аффективных (эмоционально-окрашенных) атрибутов, доступности и экономической оценки, т. е. прибыли. Она ориентирована на предпочтения «среднего человека» (Adolphe Quetelet). По этой причине некоторые теоретики предпочитают такие понятия, как **методы коллективного распространения, каналы коллективного распространения** вместо понятия **массовая культура**.

(Адаптировано по Coman M. *Introducere în sistemul mass-media*. Iași, 1999)

Мегафон — устройство в виде рупора для усиления звуков человеческого голоса и придания им нужного направления, применяется для передачи сообщений на расстоянии; усилитель звука, при помощи которого режиссер дает указания актерам и всей команде на съемочной площадке.

Медиа — технические средства создания, записи, копирования, тиражирования, хранения, распространения, восприятия информации и обмена ее между субъектом (автором медиатекста) и объектом (массовой аудиторией). Пресса, радио, телевидение как средства массовой информации; массмедиа.

Медиапотребление — количество полученной информации и время, проведенное человеком в медиaprостранстве.

Микрофон — устройство, превращающее звуковые вибрации в электрические колебания, применяемое в кинематографии, телевидении, радио и телекоммуникациях.

Модератор — 1. человек, ведущий общение между группой людей в конкретной ситуации (дебаты, встреча за круглым столом, передача с несколькими участниками). Модератор направляет обсуждение, сглаживает конфликты, когда они превышают приемлемые пределы, формулирует выводы. Он действует как посредник между участниками, а также между участниками и публикой. 2. пользователь на общественных сетевых ресурсах, который чаще всего следит за соблюдением правил в конкретных темах или разделах сайтов, соцсетей и т.д.

Монитор — экран, на котором отображается текст, изображения, фильмы; контрольный элемент телекоммуникационного устройства, на котором отслеживается изображение, захватываемое камерой.

Мультимедиа — приложение, которое при помощи компьютера сочетает текст, звук,

статические изображения, видео и анимацию в сложном сообщении, предназначенном для передачи информации или для развлечения. Новейшие мультимедиа — интерактивные. Например, мультимедийная энциклопедия иллюстрирует различные явления, облегчая поиск информации, детализацию некоторой информации, трехмерную визуализацию, позволяя пользователю путешествовать по виртуальному миру, периодически останавливаясь или выбирая задачи.

Новые медиа — результат конвергенции (сближения, слияния) традиционной медиасистемы (телевидение, радио, печать), телекоммуникаций, цифровой технологии и компьютерных информационных систем. Они включают персональные компьютеры, телетекст, систему видеорегистрации, видеотекст, кабельное телевидение, телекоммуникационные спутники, системы для телеконференций и видеоконференций, передачу голосовых сообщений, систему передачи по факсу, телевидение высокой чёткости, мобильную телефонию, интерактивное телевидение, CD-ROM, DVD, обмен мгновенными сообщениями, искусственный интеллект, трехмерную графику и виртуальную реальность.

(Адаптировано по Dobrescu P. *Prolegomene la o posibilă istorie a comunicării*. București, 2003)

Номер — (в прессе) идентичные выпуски одного периодического издания («в сегодняшнем номере местной газеты»). Некоторые газеты могут выпускать несколько номеров в один день, с различными разделами, в местных, провинциальных изданиях. Существуют международные издания, выходящие на разных языках, с элементами, имеющими отношение к стране, для которой и в которой выпускается соответствующий номер (например, журнал *National Geographic România*). По случаю праздников или особо важных событий выпускаются специальные номера издания, с дополнительным тиражом.

Общественное мнение — совокупность знаний, убеждений и переживаний, выражающаяся с относительно большой интенсивностью членами одной группы или одного сообщества по отношению к предмету, представляющему существенное социальное значение.

(Словарь социологии)

Обязательные сцены — типичные сцены, которые зрители ожидают увидеть в фильмах определенного жанра.

Опосредованная коммуникация — коммуникация, осуществляемая при помощи телефона, компьютера, планшета, используемых как инструменты посредничества между малочисленными группами людей. Эта форма коммуникации также именуется виртуальной, и может быть нескольких видов: видеоконференция, аудиоконференция, чат, электронная почта.

Отправитель — человек, группа или организация, роль которых заключается в передаче сообщения получателю по коммуникационным каналам (электронной почте, телевидению, радио, мобильному телефону и т.д.). Отправителем, как правило, является группа профессионалов (журналисты газет, ТВ и радио), производящая сообщения, но им может быть и непрофессионал, передающий виртуальные сообщения.

Передача — массовая коммуникация, которая осуществляется в определенной форме, по определенной программе, с определенной целью (информационной, образовательной, культурной, аналитической), длится определенное время и передается по радио или телевидению. В ней задействован продюсер, автор и постоянные участники / гости. Она может состоять из одной или нескольких рубрик, быть постоянной или приуроченной к определенному событию (например, новостные, развлекательные, культурные, музыкальные передачи).

Поисковая система — компьютерная система, предназначенная для поиска информации. Для поиска информации пользователь формулирует поисковый запрос. Работа поисковой системы заключается в том, чтобы по запросу пользователя найти документы, содержащие ключевые слова или слова, как-либо связанные с ключевыми словами. При этом поисковая система генерирует страницу результатов поиска.

Самые популярные поисковые системы — Google, Yahoo, Baidu, Bing, Ask, Aol, Яндекс и др. Пользователи отдадут предпочтение Google, который может помочь найти не



только сайты, но и изображения, местоположение, книги и многое другое при помощи многочисленных

фильтров. Существует и такой вариант этой поисковой системы, как Google Scholar, который концентрируется на научных материалах, обзор которых провели исследователи и/или преподаватели. Google Scholar идеален для тех, кто пишет научную работу или ищет материалы для дебатов.

Получатель (адресат) — любая группа людей, характеризующаяся общими взглядами, а также стабильностью социальных идей и ценностей, на которую направлено сообщение, передаваемое отправителем. В русском языке существует несколько терминов, определяющих тех, кто получает сообщения через медиа (потребители сообщений): публика, аудитория, читатели, радиослушатели, телезрители.

Посвящение — почтительный, лестный текст, написанный автором на экземпляре, передаваемом человеку по собственной инициативе или по просьбе покупателя. Авторы пишут посвящения по случаю презентации новой работы. Посвящение, подписанное известной личностью, увеличивает ценность экземпляра. Многие посвящения бывают шаблонными, особенно, когда к автору обращаются незнакомые люди. Как правило, в таких случаях он ограничивается автографом (подписью). В истории книги есть много крупных, дифирамбических посвящений, предназначенных князьям, покровителям, академикам. Этот жанр с начала XIX века до наших дней развился и у румын. Такая коммуникация часто бывает формальной, без наличия реальных межличностных отношений. Иногда посвящение бывает оригинальным, изобретательным, смешным, с использованием цитат, игры слов, аллюзии.

Популярность — успех, распространенность среди публики. Быть популярным — значит быть хорошо принятым публикой.

Пресса — часть СМИ, совокупность периодических печатных, а также электронных изданий, предназначенных для массового читателя: газет, журналов, сборников, альманахов — массовые периодические издания (газеты, журналы).

(Большой энциклопедический словарь, 2000)

Программа — план действий (в том числе коммуникативных), систематизированный по определенным критериям и намерениям (программа спектакля, радио- или телепередачи, визита, встречи), а также сама радио- или телепередача.

Радио — одно из средств массовой коммуникации. Слово «радио» означает как приемник, так и саму технологию, основанную на передаче радиоволн (радиовещание) в открытой или частной системе (радиолубительство, практикуемое с применением частных станций вещания, не имеющее экономических или культурных целей). Сообщество радиолубителей сформировалось в период между 1912 годом и Первой мировой войной. С 1920 года в США некоторые радиостанции начали выпускать передачи для широкой публики. Как средство массовой коммуникации радио начало развиваться с 1921 года.

Радиовещание — трансляция звуковых передач при помощи радиоэлектронных волн. В Румынии первая трансляция для общественности состоялась в 1920 году. Радиовещание развилось в начале 20-го века в результате целого ряда открытий и изобретений.

Развлечение — легкое, приятное времяпрепровождение, не предполагающее интеллектуальных усилий или сложности. Массы и элиты ценят разнообразие форм развлечений, соответствующих различным потребностям. Массмедиа и сфера культуры предлагают широкий спектр развлечений: статьи, передачи, конкурсы.

Редактор — должность в печатных изданиях и в аудиовизуальных СМИ. Автор письменных и устных сообщений (новостей, комментариев, интервью), который также при необходимости обрабатывает материалы, полученные от репортера или от информационных агентств. Данная должность существует и в издательском деле (литературный редактор).

Редакция — группа людей, выполняющих редакционные функции. В издательствах и газетах существуют специализированные редакции (политическая, спортивная, культурная), служба технической редакции, служба коррекции, распространения и т.д. Редакцией называется и место, где работают редакторы (например, «позвонить в редакцию»).

Режим дня — порядок организации деятельности человека в течение дня, с точки зрения чередования и дозирования по времени.

Реклама — коммуникация в форме убеждения и побуждения, роль которой заключается в изменении отношения получателей к приобретению определенного товара или услуги, заявленные качества которых являются реальными.

(O.Guinn, T.Allen)

Рекламный ролик — короткий материал рекламного характера, передаваемый по радио или телевидению.

Реплика — любое предложение, фраза, слово или словосочетание, включенные в сценарий, которые актер произносит в фильме, по телевидению, по радио или со сцены.

Репортер — должность в периодических изданиях, на радио и телевидении. Репортер собирает информацию и делает записи на местах событий, сообщая о происходящем объективно (относительно) или субъективно.

Сайт — место, где размещается полезная информация (тексты, изображения, звуки, программы) в какой-либо сети, как правило, в Интернете.

Сетевой этикет — правила поведения, общения в Сети, т. е. в Интернете.

Смысловое содержание медиaproдукции — совокупность идей, позиций, эмоций и переживаний, воспринимаемых получателем (читателем, радиослушателем, телезрителем и т.д.) в связи с темой, которую освещает медиaproдукция (фильм, передача, музыкальное произведение, реклама, статья и т.д.).

Статья — сочинение, в котором автор сообщает информацию политического, социального, научного и др. характера. Независимо от своего размера, статья представляет точку зрения редакции (редакционная статья), определенные принципы (программная статья, публикуемая в первом номере нового издания) или развивает тему в форме новости или репортажа. Статья может быть описательной или аналитической.

Телевидение — техника передачи на расстояние движущихся изображений и звука. Это средство массовой коммуникации появилось как «приложение» радио и приобрело автономность в основном после Второй мировой войны.

Телевизор — устройство для приема и воспроизведения телевизионных передач, используемое сегодня для развлечения, обучения и получения информации. Технологический прогресс превратил телевизор в сложный аппарат, который может быть подключен к Интернету и передавать трехмерные изображения. Первый цветной телевизор был произведен компанией Toshiba в 1959 году, а с 1960 года он поступил в продажу.

Телесуфлёр — устройство или приложение к камере, которое показывает реплики для

человека, выступающего в шоу или в телепередаче. Новейшие телесуфлёры представляют собой экраны под камерой, на которых передаются реплики, сценические указания и т.п.

Титры — надписи в начале и в конце фильма, указывающие имена задействованных актёров и различных специалистов, участвовавших в его создании, информацию о музыке к фильму, о местах съёмок и о различных технических службах.

Ток-шоу — вид радио- и телепередачи, в которой два или более человек обсуждают заданную тему (от английского **talk** = «говорить», **show** = «представление»). Такие передачи бывают информационными, аналитическими, дискуссионными или развлекательными. В них участвует один модератор и один или несколько гостей, приглашаемых постоянно или по случаю какого-либо события, которые обсуждают более или менее определенную тему. К беседе могут по телефону подключаться другие люди, компетентные или сведущие в определенной теме. Зрители/слушатели могут высказываться при помощи SMS-сообщений, а подборка таких сообщений публикуется в бегущей строке. Иногда публика голосует/отвечает на вопросы, и во время передачи ответы (ДА/НЕТ) пересчитываются и представляются в виде графиков и статистики.

Форум — дискуссионная группа в Интернете, состоящая из пользователей, которых объединяют общие интересы.

Функция — предназначение определённого элемента системы, определяющее её поддержание и развитие (например, функция электронной почты – получение и пересылка электронных сообщений)

Хранить данные — действие по хранению информации в памяти компьютера, ноутбука, на диске или на флеш-накопителе USB.

Художественный фильм — кинематографическая продукция, представляет, как правило, вымышленную историю с вымышленными героями и является источником развлечения для зрителя.

Целевая аудитория — категория получателей, предпочитающих определённый вид медиапродукции.

Чат — средство обмена сообщениями по компьютерной сети в режиме реального времени, а также программное обеспечение, позволяющее организовывать такое общение.

Чтение — акт коммуникации, заключающийся в приеме письменного сообщения. Пассивный или активный, в зависимости от того, как читатель воспринимает коммуникацию. Этот акт может быть невербальным (чтение про себя) или вербальным (чтение вслух для человека, который по какой-либо причине не может читать; коллективное чтение). Коллективное чтение практиковалось в обществе, где было мало грамотных людей, и получило своё развитие в общественной жизни XIX века.

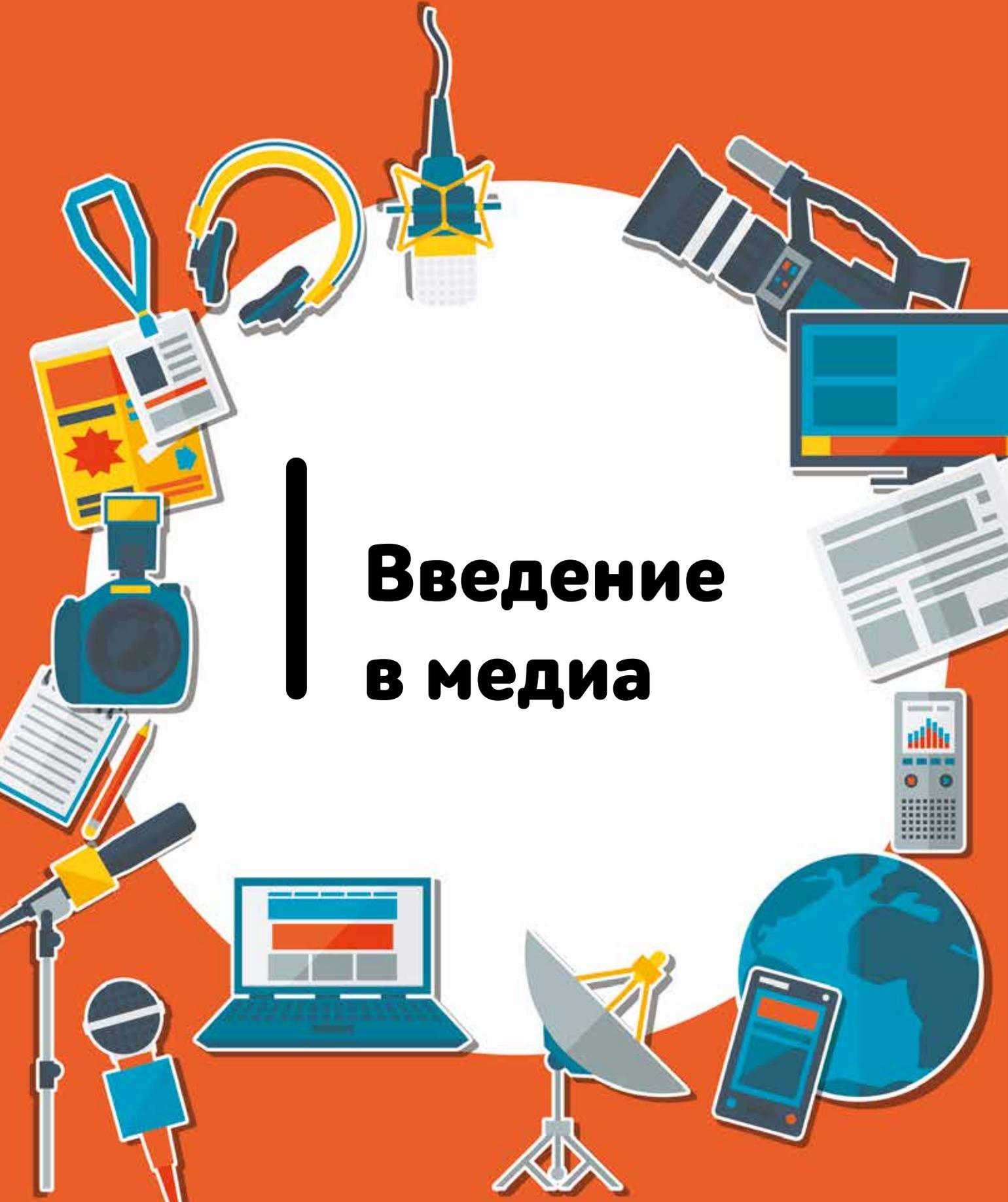
Экран — основа из различных материалов (ткани, стекла, бумаги) для демонстрации изображений. От этого слова происходит еще одно — экранизация, т. е. создание фильма по мотивам литературного произведения, сценарий которого в целом, с большей или меньшей точностью, следует структуре текста.

Электронная книга — 1. (**e-book**) Цифровой аналог книги, напечатанной на бумажном носителе. Её можно читать на компьютере (с использованием CD-ROM), с экрана некоторых мобильных телефонов или специальных устройств для чтения, стационарных или портативных, а также в Интернете. Цифровой электронный файл, содержащий текст и изображения соответствующей книги, а иногда и видеоклипы; 2. (**e-reader**) Устройство, предназначенное для чтения книг в электронном формате, которое вмещает большое количество информации. Его можно использовать для чтения не только электронных книг, но и газет, журналов, и даже вебсайтов.

Электронная почта — технология и служба по пересылке и получению электронных сообщений (текстов, документов, изображений) между пользователями компьютерной сети. Между отправлением и получением сообщения может пройти некоторое время.

УЧЕБНИК

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПРОЕКТЫ УРОКОВ



Введение в медиа

Урок 1

ЧТО ТАКОЕ МЕДИА? МЕДИА В НАШЕЙ ЖИЗНИ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приёмы и техники:** фронтальное обсуждение, дневник «Знаю — хочу узнать — узнал», тематическое обсуждение со взрослыми
- **Материальные ресурсы:** компьютер/ноутбук с подключением к Интернету, рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, парная, групповая

Ключевые слова и понятия

- Средства массовой информации / СМИ / массмедиа / медиа
- Межличностная коммуникация
- Массовая коммуникация
- Опосредованная коммуникация
- Отправитель и получатель

Источники информации

- <https://ro.wikipedia.org/wiki/Mass-media>
- <http://study.com/academy/lesson/what-is-mass-media-definition-types-influence-examples.html>

ВЫЗОВ



- ⊙ Представь себе, каким был бы день без информации?! Включаешь радио, а там... всего лишь тишина. Включаешь телевизор, но экран остается черным и беззвучным. Хочешь узнать из Интернета, что происходит в мире, но в ответ получаешь постоянную «ошибку подключения». Даже страницы газет и журналов пусты. Или их вообще нет...
 - а. Что представляют собой все предметы, о которых говорится выше?
 - б. Какое место они занимают в нашей жизни?
 - с. Что бы ты еще хотел узнать о них?

ОСМЫСЛЕНИЕ



А. Блок информации и идей

- ⊙ Внимательно прочти информацию. Отметь галочкой («✓») то, что ты уже знаешь, а знаком плюс («+») – то, что для тебя стало новым. Пользуйся простым карандашом, чтобы потом стереть записи. Относись к учебнику бережно!

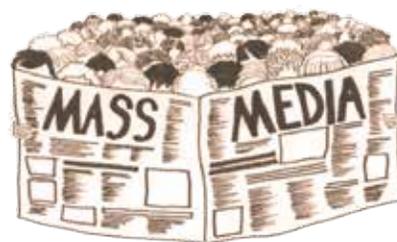
Определение

Массмедиа – это основное средство связи, которое используется для того, чтобы донести информацию до широкой общественности.

Значение понятия

К массмедиа (средствам массовой информации, СМИ, медиа) относятся газеты, радио, кинематограф, телевидение, с недавних пор и Интернет, т. е. термин охватывает все средства, передающие информацию для большой массы потребителей.

Слово **массмедиа**, или **медиа**, происходит из английского языка – от выражения «mass media», используемого во множественном числе и означающего



«средства массовой информации/коммуникации». Данное выражение укоренилось почти во всех языках мира. С недавних пор слово «медиа» используется и в единственном числе, когда речь идет об определенном периодическом печатном издании, телеканале (например, медиа X не соблюдает журналистскую этику).

Понятие «медиа» имеет несколько значений:

- 1) **метод или совокупность (сочетание) методов**, при помощи которых сообщения создаются или передаются мгновенно по определенному каналу к терминалу (принимающему устройству, экрану);
- 2) **совокупность сообщений**, создаваемых при помощи такого метода;
- 3) **совокупность организаций**, производящих или обрабатывающих такие сообщения.

Формы общения через СМИ



Как правило, общение между двумя и более людьми происходит устно, напрямую, без применения технологических средств для установления связи между ними. Эта форма **общения или коммуникации** – лицом к лицу – называется **межличностной**.

Медийная коммуникация основана на не прямой связи между **отправителем** и **получателем**. Те, кто создают и передают письменные сообщения (газеты, журналы, книги), аудиосообщения (радио), аудиовизуальные сообщения (телевидение, Интернет), называются отправителями. Отправителем, как правило, является группа людей (журналистов, работающих в печатных изданиях, на телевидении или на радио), которые и производят сообщения.



Получатель или принимающая сторона, – это один человек или группа людей, которые получают сообщение (слова, предложения и фразы, изображения, звуки), тот / те, кто слушает, смотрит что-то: аудитория, публика, читатель, радиослушатель, телезритель.

Медийная коммуникация бывает двух видов: **опосредованная и массовая**.



Опосредованная коммуникация осуществляется при помощи новых технологий, таких как телефон, компьютер, планшет или другие гаджеты, подключенных к Интернету. Всё это – инструменты связи между небольшими группами людей.



Данная форма **коммуникации** также называется **виртуальной коммуникацией** или **онлайн-коммуникацией**. В чате, например, или по **электронной почте** мы общаемся виртуально.

Массовая коммуникация осуществляется при помощи радио, телевидения, газет, журналов, книг и т.д., которые передают сообщения большой аудитории людей.

Запомни!

Неправильно говорить «средства массмедиа». Принять такие формы высказывания: **массмедиа**, **СМИ**, **средства массовой информации** и **средства массовой коммуникации**.

Новые слова

Чат — беседа, происходящая в Интернете, с мгновенной (или почти мгновенной) передачей сообщений.

Мгновенный — происходящий внезапно и быстро, моментально.

Опосредованный — происходящий через посредника, т. е. при помощи чего-либо или кого-либо.

Гаджет — небольшое устройство, техническая новинка, предназначенная для облегчения жизни человека.

В. Практические упражнения

- **Прослушайте фрагмент радиопередачи «Детский час» («Ora copiilor»), перейдя по ссылке <http://trm.md/ro/ora-copiilor>.**
 - a. Укажите, какой вид коммуникации был использован.
 - b. Определите, кто в данном случае является отправителем и кто – получателем.

РЕФЛЕКСИЯ



- **Разделитесь на три группы. Проанализируйте особенности и влияние различных форм и видов коммуникации: первая группа – межличностной коммуникации, вторая группа – опосредованной коммуникации, третья группа – массовой коммуникации.**
 - a. Обсудите положительные и отрицательные стороны каждой формы коммуникации.
 - b. Используйте текст и изображения, представленные выше.
 - c. Сформулируйте вывод о том, какая форма коммуникации чаще всего присутствует в вашей жизни.

РАСШИРЕНИЕ



- **Поговори с родителями, братьями, сестрами, дедушками и бабушками о массмедиа и о формах коммуникации.**
 - a. Какую форму коммуникации предпочитают члены твоей семьи? Почему?
 - b. Какая из этих форм наиболее надежна и заслуживает доверия больше всего? Почему?

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Число текстовых сообщений, отправляемых и получаемых каждый день по всему миру, превышает численность населения Земли (7,3 миллиарда).
- ◆ Номер вызова службы спасения во всем мире – 112. Этот номер можно набрать, даже если кнопки телефона заблокированы. Запомни этот номер!
- ◆ Первый отчетливый телефонный разговор состоялся в марте 1876 года в Бостоне, штат Массачусетс, США, когда Александр Белл позвонил своему помощнику, находившемуся в другой комнате, и сказал: «Мистер Ватсон, зайдите, я хочу вас видеть!» Знаменитая фраза ознаменовала начало бесконечной череды телефонных разговоров. Патент на изобретение принадлежит Александру Грэму Беллу, который преобразовал человеческий голос в электрические импульсы, а импульсы – обратно в голос.

Урок 2

СРЕДСТВА МАССОВОЙ КОММУНИКАЦИИ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приёмы и техники:** мозаика, метод РОП (размышляй, обсуждай, представляй), практическое применение, фронтальное обсуждение, групповой проект
- **Материальные ресурсы:** компьютер/ноутбук с подключением к Интернету, рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, парная, групповая

Ключевые слова и понятия

- Печатные периодические издания
- Интернет-издания
- Интернет
- Аудиовизуальные СМИ
- Мультимедиа

Источники информации

- <http://www.creeaza.com/didactica/comunicare-si-relatii-publice/Mijloace-de-comunicare-media851.php>
- <http://www.e-ziare.ro/index.php?z=continut&j=10>
- <http://www.itsybity.ro/enciclopedie-zimitot/mijloace-de-comunicare-televiziunea/>

Вызов



- **Рассмотри изображение.**
 - О чем оно говорит?
 - Аргументируй свое мнение.



Осмысление



А. Блок информации и идей

- **Внимательно прочтите информацию.**
 - Сформируйте команды по 4 человека. Изучите в своей команде один из вопросов темы.
 - Средства массовой коммуникации: печатные периодические издания и интернет-издания
 - Классификация изданий
 - Аудиовизуальные СМИ
 - Что такое Интернет? Что такое мультимедиа?
 - Запомните информацию, чтобы поделиться ею с одноклассниками.

Средства массовой коммуникации

Основные средства массовой коммуникации (в зависимости от передаваемых сообщений) — это **печатные периодические издания, интернет-издания и аудиовизуальные СМИ.**

Средства массовой коммуникации представляют собой совокупность (сочетание) способов передачи сообщений, направленных на очень большое количество людей.

Самое большое влияние на людей оказывает телевидение. Оно работает с изображением, а новости сменяют друг друга так быстро, что у телезрителя нет времени на обдумывание и формирование собственного мнения. В отличие от телевидения, в печатных и интернет-изданиях можно вернуться к прочитанному тексту, чтобы лучше его понять или переосмыслить.

В зависимости от степени новизны и сложности различают:

- ✓ **традиционные средства массовой коммуникации** (печатные газеты и журналы, радио);
- ✓ **современные средства массовой коммуникации** (телевидение, интернет-издания, сеть Интернет, мультимедийные комплексы).

Печатные периодические издания и интернет-издания

Печатные периодические издания включают в себя газеты и журналы. Их роль заключается в том, чтобы сообщать обществу о последних событиях в стране и за рубежом. Они бывают в бумажном и в электронном виде. Некоторые издания, такие как *Unimedia Moldova*, *Portalul de Știri nr. 1 din Moldova*, *Diez. Știri pentru tineri* и другие, имеют только электронную версию, поэтому их еще называют электронными газетами и журналами.



У интернет-изданий больше преимуществ, чем у печатных. Они содержат архив новостей, репортажей, пресс-релизов (информационных новостей об организации), аудиоматериалы, статистику, которые невозможно разместить в газете. В то же время они более доступны и дешевле.



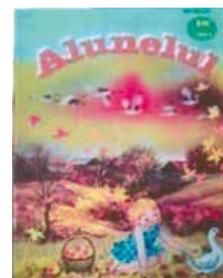
Газеты, выходящие каждый день, называются **ежедневными**. Для газет и журналов, выходящих еженедельно, также используется термин периодические издания или **периодика**.

Классификация изданий по типу информации

В зависимости от предлагаемой информации, издания делятся на:

А. Специализированные информационные издания, такие как:

- ✓ пресса для детей и подростков (*журналы Micul Prinț, Alunelul, Florile Dalbe, В гостях у сказки, Кузя*);
- ✓ спортивная пресса (*Sport-Curier*);
- ✓ периодические издания для женщин (*Aquarelle, Avantaje, Вкусно и просто*);
- ✓ периодические издания о культуре (*Literatura și Arta, Sud-Est, Русское слово*), об экономике (*Ziarul Financiar, Economist, Business class*) и другие.



В. Научно-технические периодические издания:

- ✓ научные журналы (*Curierul medical, Revista de Istorie a Moldovei, Limba Română, Электронная обработка материалов*);
- ✓ технические журналы (*Fizica și Tehnologiile Moderne, Știință & Tehnică*) и другие.

Аудиовизуальные СМИ



Аудиовизуальные СМИ основаны на восприятии получателем звука и изображения одновременно. Информация в данном случае передается при помощи радио или телевидения. Аудиовизуальная коммуникация осуществляется при помощи разнообразных знаков, сигналов, текста, звуков, сведений или сообщений.

С развитием технологий в сфере сотовой телефонной связи появилось «мобильное радио» и «мобильное телевидение», которые можно слушать и смотреть на экране телефона или планшета при помощи интернет-приложений.



Что такое Интернет?

Интернет — это огромная сеть компьютеров, которая связывает миллионы более мелких сетей по всему миру. К сети Интернет можно подключить все виды компьютеров, а также новейшие телевизоры, смартфоны и планшеты.

Сегодня Интернет — настоящий параллельный мир, в котором:

- ✓ публикуется информация, представляющая интерес для общества, в виде текста, изображений и звуков на страницах, называемых «сайты»;
- ✓ существует электронная почта (e-mail), передача файлов с данными, чаты, видео, телефония и видеотелефония, радио и телевидение;
- ✓ можно выполнять банковские операции, продавать материальные и интеллектуальные товары, организовывать видеоконференции или дискуссионные группы на определенные темы (форумы, чаты).

Запомни!

Все средства массовой коммуникации в комплексе образуют мультимедиа.

Что такое мультимедиа?

Мультимедиа (мульти — несколько; медиа — средства) — это информация, которая одновременно передается в разных формах, таких как текст, графика, фотографии, анимация, звук, видеоклипы и т.д.



Мультимедиа также включают:

- ✓ аудио CD
- ✓ видео DVD
- ✓ электронные книги
- ✓ видеоигры
- ✓ электронные поздравления и т.д.

Новые слова

Социализация — овладение знаниями и навыками, необходимыми для общения и взаимодействия с другими людьми.

Сайт — место расположения в компьютерной сети, как правило, в Интернете, полезной информации (тексты, изображения, звуки, программы)

В. Практические упражнения

- ⦿ **Найди соответствия и соедини стрелками названия и типы телеканалов:**

EuroSport	научный
National Geographic	музыкальный
Publika	спортивный
Minimax	новостной
Busuioс	мультипликационный

РЕФЛЕКСИЯ



- ⦿ **Работая в парах, заполните таблицу, используя информацию данного урока, а также из других источников.**

Тип медиа	2-3 основные характеристики	Классификация (виды)	Примеры
Печатные периодические издания			
Интернет-издания			
Аудиовизуальные СМИ			
Интернет			
Мультимедиа			

РАСШИРЕНИЕ



Групповой проект

- ⦿ **Работая в командах, выберите любое детское электронное издание по своим интересам из тех, что указаны ниже, или же какое-либо другое:**

<http://www.piticlic.ro/ro/piticlic>

<https://www.dragamea.ro/>

<http://www.lumea-copiilor.ro/>

- a. внимательно изучите издание;
- b. ознакомьтесь с его рубриками;
- c. уточните тип информации, которую оно содержит;
- d. объясните пользу такой информации;
- e. чем отличается электронное издание от печатного;
- f. представьте издание одноклассникам так, чтобы им захотелось его прочесть.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Для печати периодических изданий ежегодно используется около 500 миллионов тонн бумаги.
- ◆ Радиоволны передаются по воздуху и могут проходить сквозь большинство предметов, не содержащих металл, в том числе через тело человека.

Урок 3-4

ИСТОРИЯ И ЭВОЛЮЦИЯ МЕДИА



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приёмы и техники:** граффити, экскурсия по галерее, групповой проект, тематический анализ
- **Материальные ресурсы:** большие листы бумаги, маркеры, скотч, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, парная, групповая

Ключевые слова и понятия

- Печать
- Звукозапись
- Кинематография
- Радио
- Телевидение
- Мобильный телефон

Источники информации

- <http://mediacritica.md/ro/ru-din-ce-este-compusa-mass-media/>
- <http://www.reincarcarecartus.ro/istoriatiparului.html>
- www.scientia.ro/stiinta-la-minut/istoria-ideilor-si.../1404-nasterea-radioului.html
- https://ro.wikipedia.org/wiki/Istoria_televizunii

Вызов



- Со временем массмедиа значительно развились. Задумывался ли ты когда-нибудь о том, как в прошлом передавались последние новости и информация? Обсуди это с одноклассником/одноклассницей.
 - Вспомните, какие средства коммуникации возникли первыми и что вы знаете из истории их появления.
 - Из каких источников или от кого вы узнали данную информацию?

Осмысление



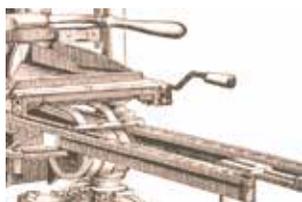
А. Блок информации и идей

- Внимательно прочтите краткую историю возникновения и развития медиа.

История медиа начинается с «древних» печатных изданий —, которые появились более 550 лет назад благодаря печатному станку – изобретению немецкого металлурга **Иоганна Гутенберга**. Сегодня, с новейшими моделями «умных» телефонов – смартфонов, развитие медиа продолжается.

Давайте рассмотрим в цифрах и событиях, как развивались средства массовой информации, и как это изменило мир.

Печать



1450 год. Это время, когда Европа узнала, что такое **печать**, хотя китайцы использовали ее аналог еще с 594 года н. э. Они же изобрели бумагу. Печатное слово облегчило передачу информации.

По данным исследований, с 1500 года до настоящего времени было выпущено более 9 000 000 книг!

Наряду с книгами, также были изданы **брошюры, газеты, журналы**.

Звукозапись

Конец XIX века. Хотя кажется, что воспроизведение звуков старо как мир, история гласит, что **звукозаписи** чуть больше одного века.

И здесь технологии развивались достаточно быстро. Так, **грампластинки** – потрясающее изобретение конца XIX века, сегодня интересуют только коллекционеров антиквариата. Частью истории становятся также магнитная лента, кассеты, дискеты, картриджи, CD и DVD.



Кинематография

28 декабря 1895 года. **Киноиндустрия** также довольно молода. Первый «официальный» киносеанс состоялся в Париже 28 декабря 1895 года. Здесь Луи и Огюст Люмьер представили короткую киноленту под названием «*Выход рабочих с фабрики Люмьер*».



Луи Люмьер считается также первым оператором «новостей». В июне 1895 года он снял спускавшихся с парохода участников фотоконгресса в городе Невель-на-Соне. Так стало возможным появление «выпуска новостей», «документального фильма» и «репортажа», а также киномонтажа.

Радио

Начало XX века. Первое десятилетие XX века ознаменовалось появлением **радио**. Благодаря электромагнитным волнам, оно позволило передавать информацию на большие расстояния.



Первым, кто отправил голосовое сообщение с помощью радиоволн, был Реджинальд Фессенден в 1900 году. В следующие десятилетия радио развивалось молниеносно. В последние годы новые рекорды ставит **цифровое радио**.

Телевидение

Первая половина XX века. Через 500 лет после «революции Гутенберга» человечество оказалось перед лицом нового изобретения, навсегда изменившего картину мира, – **телевидением**.



Если в 1936 году Олимпийские игры в Берлине транслировали в общественных местах в шести городах Германии, то в 1952 году коронацию королевы Елизаветы II смотрело уже более 20 миллионов телезрителей. Это было первым событием, переданным в прямом телевизионном эфире в нескольких странах Европы и ретранслированным в США, а также первой возможностью для всей планеты участвовать в одном общем мероприятии.

Количество телевизоров также увеличивалось год за годом, достигнув одного миллиона в 1952 году в Великобритании и 60 миллионов в 1964 году в частных домах в США. К сожалению, изобретение, начавшее свой путь как самый мощный информационный инструмент, вскоре стало и самым мощным оружием манипулирования и дезинформации в мире.

Интернет

Вторая половина XX века. Как и другие «коллеги» по информационному прогрессу, **Интернет** прошел долгий путь исследований, за которым последовал настоящий взрыв мирового масштаба. Идея сети, которая сделала бы возможным общение между пользователями, сидящими за разными компьютерами, возникла в США еще в 1950–1960 годах. В 1969 году впервые были подключены между собой



компьютеры из четырех американских университетов. В 1984 году количество компьютеров, подключенных к глобальной сети, достигло 1000, а в 2017 году – 3,2 миллиарда, тогда как население Земли составляет около 7,3 миллиардов человек.

В наши дни из всех средств массовой информации Интернет является самым быстрым и доступным способом распространения своей продукции.

Мобильный телефон

Конец XX столетия. Изначально маленькое устройство под названием **мобильный телефон** было разработано для того, чтобы иметь возможность связаться с родственниками и друзьями из любого места, не будучи зависимыми от проводов.



Менее чем за два десятилетия он стал незаменимым «аксессуаром», который позволяет круглосуточно подключаться к информационному потоку со всего мира. Кроме того, сегодня мобильный телефон – не просто средство связи. Теперь это смартфон, то есть «умный» телефон. Он – и диктофон, и фотоаппарат, и видеокамера, и инструмент для подключения к Интернету, просмотра фильмов и прослушивания радионовостей, и GPS-навигатор и многое другое.

(Текст адаптирован с сайта Центра независимой журналистики, [Mediacritica.md](http://mediacritica.md), рубрика Азбука прессы)

Новые слова

Антиквариат — старинные ценные предметы.

Молниеносно — чрезвычайно быстро, стремительно; мгновенно.

РЕФЛЕКСИЯ



● **Работая в группе, подключитесь к игре *Media Erudit*, тема 2, История прессы, по адресу <http://mediacritica.md/mediaerudit/>**

- Расположите значки на линии времени в соответствии с этапами развития медиа.
- Завершите упражнение, установив значки в хронологическом порядке.

РАСШИРЕНИЕ



● **Работая в парах, изучите дополнительную информации из различных источников о каком-либо средстве массовой коммуникации, а именно:**

- более подробную информацию о его развитии, курьёзы;
- изменения, которые произошли в обществе и в нашей жизни благодаря данному средству;
- его использование, доступность сегодня.

● **Включите информацию в свой портфолио и используйте ее на других уроках. Поделитесь ею с одноклассниками, друзьями, семьей.**

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Крушение «Титаника» стало боевым испытанием для беспроводной телеграфии – изобретения итальянца Гильермо Маркони. Благодаря ему, с корабля, находившегося в опасности, смогли передать сигнал тревоги проплывающим недалеко судам. Отсутствие беспроводного телеграфа позволило бы «Титанику» исчезнуть бесследно, включая тех людей, кому удалось спастись. Все бы решили, что пароход погубило что-то вроде Бермудского треугольника.
- ◆ Радио потребовалось 38 лет, чтобы достичь 50 миллионов пользователей. Facebook набрал 200 миллионов пользователей менее чем за год.

Урок 5

ФУНКЦИИ МЕДИА



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приёмы и техники:** краткое изложение в парах, практическое применение, рассуждение с аргументами, тематический анализ
- **Материальные ресурсы:** рабочие карточки, флипчарт, маркеры
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, парная, групповая

Ключевые слова и понятия

- Информация
- Развлечение
- Образование
- Пропаганда
- Мнение

Источники информации

- http://referat.clopotel.ro/Mass_media_functii_si_disfunctii-14688.html
- [Presa scrisă și lecția \(goo.gl/px8xdb\)](http://goo.gl/px8xdb)
- <https://www.usab-tm.ro/.../Maria%20Palicica%20-%20Presa%20scrisa%20si%20lectia...>

ВЫЗОВ



● Рассмотрите рисунок.

- Какую основную мысль он передает?
- Приведи аргументы того, что между человеком и средствами массовой информации существует связь. Какова их роль в нашей жизни?



ОСМЫСЛЕНИЕ



А. Блок информации и идей

- Внимательно прочтите информационный текст. Работая в парах, кратко изложите информацию каждого пункта.

Функции медиа

Отношения между медиа и человеком можно назвать интерактивными. Медиа ежедневно «пересказывают» события, привлекая общее внимание, переживания, реакцию общества на различные ситуации, которые происходят в нашей стране и по всему миру. Они, как говорил Льюис Мамфорд, «широко открытое окно в мир, с множеством соблазнов, искушений и проблем, которое часто называют «окном мира»».

Медиа играют важную роль в обществе, выполняя следующие функции:

- ✓ информирование;
- ✓ формирование общественного мнения;
- ✓ реклама;
- ✓ развлечение;
- ✓ обучение и т. д.



1. Функция информирования

Медиа собирают, обрабатывают и распространяют разные виды информации, полезной не только для наших повседневных потребностей, но и спо-

собной помочь в принятии решений, оценках и дальнейших действиях (киноафиша или программа театральных спектаклей, культурные и спортивные мероприятия, информация о профилактике болезней, предупреждении пожаров или дорожно-транспортных происшествий).



2. Функция формирования общественного мнения

Мнение представляет собой информацию в виде суждения, точки зрения, заявления разных людей на определённую тему, передаваемую через медиа. Когда данную информацию получает очень большое количество людей, формируется **общественное мнение**.

3. Функция рекламы

Медиа рекламируют товары, услуги, информацию и пр., за что получают источники финансирования. Реклама, в свою очередь, нас информирует, но в то же время влияет на наши дальнейшие действия.

4. Функция развлечения

Развлечения занимают первое место среди всего, что предлагают медиа, поскольку наиболее востребованы публикой. Они удовлетворяют потребность в отдыхе, расслаблении, удовольствии, воображении и фантазиях.

Развлечения предлагаются в разных формах:

- ✓ комиксы;
- ✓ интерактивные игры и конкурсы;
- ✓ сериалы;
- ✓ спортивные передачи;
- ✓ музыкальные шоу и т.д.



5. Функция обучения

Медиа способствуют передаче культурного наследия и облегчают индивидуальное и коллективное обучение. Функция обучения осуществляется косвенно — через всю информацию, передаваемую СМИ и напрямую — через определённую продукцию, такую как:

- ✓ популяризация науки (передача *Teleenciclopedia*, каналы *Animal Planet*, *Discovery*, *National Geographic*);
- ✓ программы дистанционного обучения, при помощи которых учащиеся готовятся к экзаменам;
- ✓ передачи и издания для детей;
- ✓ циклы изучения иностранных языков.

В. Практические упражнения

• Работайте в группах. Внимательно прочтите информацию.

- a. Определите тип информации в каждом предложенном тексте.
- b. Аргументируйте свое мнение.
- c. Сравните свои ответы с ответами других групп.



Ученые изобрели аккумулятор, который может работать вечно

Жизнь людей может полностью измениться благодаря тому, что ученые Университета Ирвин в Калифорнии изобрели аккумулятор, который может работать вечно. По словам специалистов, его можно заряжать сотни тысяч раз, при этом он не потеряет своей автономности.

Группа O-zone даст концерт и в Кишиневе. Когда она «вернется домой»?



Вслед за новостью о том, что группа O-zone воссоединилась и даст концерт в Бухаресте, пришла еще одна новость — ребята приедут и в Кишинев. Об этом сообщил Радун Сырбу, один из членов группы, на своей странице в Facebook.

В настоящее время дорожное движение в Кишиневе парализовано. Какие улицы следует избегать, чтобы не стоять в пробках?



На данный момент не зафиксировано дорожно-транспортных происшествий, препятствующих движению на дорогах, но плотный поток транспорта наблюдается:

- в секторе БУЮКАНЬ:
 - кольцевая развязка на перекрестке улиц Каля Ешилор — Ион Крянгэ — бульвар Штефан чел Маре;
- ул. М. Витязул — в сторону бульвара Штефан чел Маре;
- ул. В. Лупу — в сторону ул. В. Белински.

РЕФЛЕКСИЯ



- Прочти утверждение Льюиса Мамфорда (Lewis Mumford): *«Медиа — это широко открытое окно в мир, со множеством соблазнов, искушений и проблем, которое часто называют «оком мира».*
 - a. Прокомментируй высказывание. Приведи аргументы, составив текст объемом полстраницы.
 - b. Используй сведения из блока информации и идей.

РАСШИРЕНИЕ



- Проанализируйте в группе один из выпусков газеты или журнала для детей по выбору (печатного или онлайн).
 - a. Выберите примеры изображений и рубрик, подтверждающие функции медиа.
 - b. Уточните, информация какого вида там представлена, и обсудите ее пользу.
 - c. Представьте ваши примеры всем у классу.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ♦ Влияние медиа было замечено впервые во время Первой мировой войны. Если до этого гражданское население не участвовало в войне, на этот раз средства массовой информации удалось максимально мобилизовать людей, поддержать их боевой дух и убедить вступить в армию.

Печатные издания и интернет-издания



Урок 1

ГАЗЕТА ДЛЯ ДЕТЕЙ — ИСТОЧНИК ИНФОРМАЦИИ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приёмы и техники:** метод РОП, график Т, практическое применение
- **Материальные ресурсы:** детские газеты *Florile dalbe*, *Scara spre cer*, *Tribuna copiilor*, рабочие карточки
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, парная, групповая

Ключевые слова и понятия

➤ *Детская газета*

➤ *Журналист*

➤ *Редактор*

Источники информации

➤ <http://documents.tips/documents/tipologia-ziarelor.html>

Вызов



- **Рассмотри изображения. Отметь газеты, которые тебе известны.**

- a.* Какую роль они играют в твоей жизни?
- b.* Почему ты их читаешь?



- c.* Какие другие детские газеты ты знаешь? Напиши их названия ниже.

Осмысление



А. Блок информации и идей

- **Внимательно прочти текст. Узнай интересные факты о газете как об источнике информации и социализации.**



Что такое ГАЗЕТА?

Ты уже знаешь, что газета — это периодическое (как правило, ежедневное) издание, в котором печатаются последние новости и информация из всех сфер деятельности (науки, культуры, искусства, спорта, музыки).

Человек, который работает в редакции газеты, журнала или постоянно сотрудничает с ними, называется **корреспондент, репортер, журналист**.

Характеристики печатных детских газет

- ✓ Они печатаются на бумаге;
- ✓ содержат яркие иллюстрации;
- ✓ предлагают богатую информацию;
- ✓ способствуют продвижению молодых талантов;
- ✓ на них можно подписаться на определённый период;
- ✓ они предлагают скидки постоянным читателям.

Преимущества чтения газет

У тебя, наверное, была возможность убедиться в том, что газеты являются ценным источником информации и, следовательно, знаний.

Кроме того, чтение газет помогает найти новых друзей благодаря общим интересам. Вместе вы можете комментировать новости и высказывать своё мнение по определённым темам. У вас есть возможность привлекать других детей к различным культурным, спортивным или волонтерским мероприятиям.

Это лишь некоторые из преимуществ, которые предлагают детские газеты.



Структура газет

У газеты есть внешняя структура, которая включает первую и последнюю страницу, и внутренняя структура — все остальные страницы.

Первая страница состоит из следующих элементов:

- ✓ **статья, открывающая номер**, которая обычно размещается сразу под названием газеты, слева или по центру;
- ✓ **краткое содержание газеты** (справа от статьи или над названием газеты, так называемые анонсы);
- ✓ **фотография**, очень выразительная, относящаяся к первой статье номера или представляющая важные последние новости;
- ✓ **актуальные новости**, поступившие в редакцию в последний момент перед выпуском номера.

Последняя страница обычно содержит утилитарную или развлекательную информацию, например:

- ✓ репортажи, заметки о путешествиях;
- ✓ анекдоты, кроссворды, ребусы;
- ✓ международные новости;
- ✓ фотографии и т. д.

Некоторые издания игнорируют идентичность (общую тематику) данной страницы.

Внутри газета организована тематически: по страницам и по разделам.

Интернет-газета

Интернет-газета — это электронное издание, у которого часто бывает и печатная версия.

У такой газеты есть ряд преимуществ:

- ✓ может обновляться в течение всего дня;
- ✓ включает видеозаписи и меню, которое помогает просматривать информацию разных разделов;
- ✓ доступна широкой аудитории читателей;
- ✓ экономична, потому что не требует дополнительных затрат на бумагу и распространение.

Таким образом, интернет-газета является экологически чистым продуктом, потому что спасает от вырубки леса. Единственное условие — нужно знать, как получить доступ к онлайн изданию и иметь подключение к Интернету.

➔ <https://nieonline.com/detroit/yak.cfm>

➔ <http://4kids.org/>

➔ <http://www.robinage.com/>



Новые слова

Анонс — заголовок, написанный крупными буквами на первой странице газеты (сообщающий о важной новости). Короткий текст в начале статьи, в котором содержится основная мысль этой статьи.

Утилитарный — полезный, имеющий практическое применение, прикладной.

Идентичность — свойство кого-либо или чего-либо оставаться самим собой; свойство сохранять свои индивидуальные характеристики.

В. Практические упражнения

- Выберите одну из детских газет — *Florile dalbe*, *Scara spre cer*, *Tribuna copiilor* — и вместе с одноклассником/одноклассницей изучите ее структуру.
 - Обратите внимание, какие рубрики и структурные элементы, включает в себя данная газета. Внимательно прочтите информацию, которая вызвала ваше любопытство.
 - Расскажите всему классу о возможностях данного источника информации.

РЕФЛЕКСИЯ



- Работайте в группах. Опишите одну из перечисленных газет, заполнив График Т, исходя из утверждения: *Газеты положительно влияют на детей.*
 - Используя информацию из справочного текста, проиллюстрируйте положительное влияние газет, а именно: информирование и социализация.
 - Заполните график на большом листе бумаги.
 - Представьте результат вашей работы одноклассникам, аргументируя свои мысли примерами.
 - Дополните график самыми интересными идеями своих одноклассников.
 - Сформулируйте вывод.



РАСШИРЕНИЕ



- Проведите опрос, чтобы узнать:
 - сколько членов вашей семьи, знакомых, друзей, одноклассников подписано на газеты и журналы;
 - какие газеты / журналы они читают;
 - как часто они их читают;
 - что побуждает их читать газеты и журналы.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- Газета (ежедневная газета) во второй половине XIX века стала гигантом среди печатных средств массовой информации и сохранила свои позиции в начале третьего тысячелетия.
- Первая ежедневная газета появилась в 1660 году в Германии, в городе Лейпциг — в то время крупном торговом и ремесленном центре, и называлась она *Leipziger Zeitung*. В этой первой ежедневной газете мира публиковались преимущественно новости, и выходила она до 1921 года.

Урок 2

ГАЗЕТНАЯ СТАТЬЯ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приёмы и техники:** коллективное обсуждение, метод РОП, моделирование
- **Материальные ресурсы:** детские газеты *Florile dalbe*, *Scara spre cer*, *Tribuna copiilor*
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, парная, групповая

Ключевые слова и понятия

- *Статья*
- *Новость*
- *Репортаж*
- *Описательный*
- *Аналитический*

Источники информации

- <http://www.scribub.com/jurnalism/ELEMENTELE-UNUI-ARTICOL54845.php>

Вызов



- Изучите газеты, выложенные на столе.
 - Назовите заголовок текста, который привлек ваше внимание.
 - Аргументируйте свой выбор.

Осмысление



А. Блок информации и идей

- Внимательно прочтите справочный текст.

Что такое СТАТЬЯ?

Полагаю, ты не раз задумывался об этом. Так вот, статья — это издательский материал, в котором автор представляет информацию из разных сфер деятельности: культура, образование, экономика, политика, общество, наука и другие.

Хорошая статья соответствует нескольким критериям успеха:

- ✓ заголовок, заставляющий задуматься;
- ✓ привлекательное изображение;
- ✓ актуальная тема.

Этапы написания и структура статьи

1. Выбор темы и заголовка.
2. Документирование (сбор информации) и выбор 2–3 источников.
3. Составление простого плана идей.
4. Изложение основных идей темы согласно плану.
5. Редактирование текста.



Во вступлении сообщается о том, что послужило поводом или основанием для написания статьи.

В разделах представляются факты, мысли в порядке их важности.

Выводы включают обобщения, заключения, идеи и т. д.

Новые слова

Документирование — поиск, сбор информации, важных подробностей по определенной теме.

Запомни!

Точность написания статьи, основанная на достоверных фактах, является основным профессиональным качеством серьёзных и уважаемых журналистов, изданий.

В. Практические упражнения

- Вернитесь к газетной статье, выбранной в начале урока.
 - a. Определите, каким критериям успеха она соответствует.
 - b. Отметьте структурные элементы данной статьи.

РЕФЛЕКСИЯ



- Работайте в группах. Объясните, что больше всего вас привлекает в написании газетной статьи:
 - a. возможность искать, собирать и изучать информацию;
 - b. возможность комментировать и высказывать мнение по отношению к определённым вопросам, событиям;
 - c. возможность привлекать и объединять читателей для совместной деятельности.

РАСШИРЕНИЕ



- Напиши газетную статью, раскрыв основную мысль данного высказывания:

Мне не безразличны люди, которые находятся в трудном положении: я знаю, что могу им помочь!

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ♦ В Китае исследователи Пекинского университета изобрели первого робота-журналиста, способного создавать тексты для публикаций. Робот, которому дали имя Сяо Нань, написал для издания Southern Metropolis Daily статью о событии, которое должно было состояться в Гуанчжоу, третьем по величине городе в Китае. Текст из 300 иероглифов был создан за одну секунду! По словам исследователей, робот пока не в состоянии брать интервью, так как он не умеет реагировать на иронию или сарказм, а также оценивать мнение своего собеседника. Таким образом, в настоящее время не может быть и речи о том, чтобы полностью заменить журналистов роботами. Тем не менее, в будущем робот-репортер может оказаться незаменимой поддержкой для СМИ.

Урок 3

ДЕТСКИЙ ЖУРНАЛ— ИСТОЧНИК ДОКУМЕНТИРОВАНИЯ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приёмы и техники:** направляемое обсуждение, обучение через открытие, проект
- **Материальные ресурсы:** детские журналы: Мурзилка, Alunelul, „a” MIC, Tropotel și Tropotica, Puișorul curios, Noi, Spiriduşii; рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, групповая

Ключевые слова и понятия

➔ Печатный журнал

➔ Интернет-журнал

➔ Концепция

Источники информации

- ➔ http://www.familia.md/ro/info/children/up_to_1_year/publicatiile_perioadice_copii/default.aspx
- ➔ <https://www.dragamea.ro/>
- ➔ <http://www.lumea-copiilor.ro/arhiva/arhiva.php>

Вызов



- ⊙ **Рассмотри изображения. Отметь журналы, которые ты читаешь.**

- Кто посоветовал тебе их читать?
- Подписан ли ты на какой-нибудь журнал?
- Какие рубрики тебе нравятся больше всего?



Осмысление



А. Блок информации и идей

- ⊙ **Внимательно прочти справочный текст.**

Что такое ЖУРНАЛ?

Вы уже знаете, что журнал — это периодическое издание. Вы также заметили, что он может быть напечатан в виде книги или газеты. Журналы публикуются еженедельно, ежемесячно, ежеквартально или ежегодно. Они могут выходить большим или маленьким тиражом, на популярные или

научные темы, содержать различные рубрики и иллюстрации, охватывать все сферы жизни. Журналы пользуются успехом с XVIII века

Коллекции журналов хранятся в библиотеках. Они представляют собой важные документы для воссоздания общественной жизни каждой эпохи.

Журнал, как и газета, имеет особую структуру. Он содержит следующие элементы:

ОБЛОЖКА I	ВНУТРЕННИЕ СТРАНИЦЫ (тексты, иллюстрации, сноски, примечания)	ОБЛОЖКА II
1. НАЗВАНИЕ ЖУРНАЛА 2. ИЛЛЮСТРАЦИЯ НА ОБЛОЖКЕ 3. ПЕРИОДИЧНОСТЬ (номер выпуска, месяц, год)		1. ФОТОГРАФИИ, ПОСВЯЩЕНИЯ, ПОЗДРАВЛЕНИЯ 2. ИНФОРМАЦИЯ О КОЛЛЕКТИВЕ РЕДАКЦИИ 3. КОНТАКТНЫЕ ДАННЫЕ

Виды журналов

Мы привыкли к печатным журналам. С недавних пор, благодаря новым технологиям, появляется все больше интернет-журналов. И печатные, и цифровые журналы охватывают различные области и сферы интересов:



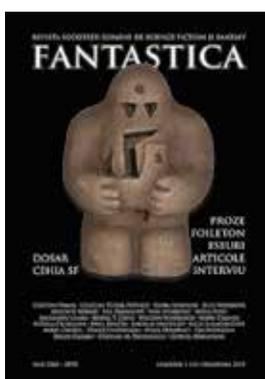
беллетристика



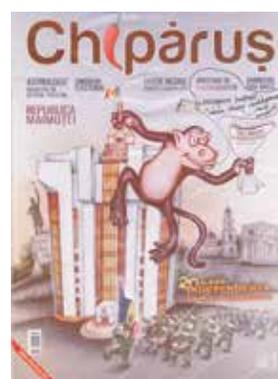
техника



искусство



научная фантастика



юмор и отношения

Интернет-журналы и печатные журналы представляют собой «трибуну», с которой можно рассказать о различных вопросах, темах, которые обсуждают твои сверстники или которые ты считаешь полезными.

Новые слова

Концепция — основная мысль, точка зрения; способ понимания и толкования каких-либо явлений в мире, в природе, в обществе.

Беллетристика — художественная литература.

В. Практические упражнения

- Выберите и перейдите по ссылке на сайт одного из детских интернет-журналов („a”MIS <http://amic.radog.md/>, Мурзилка <https://murzilka.org/>)
 - Изучите его структуру.
 - Пронаблюдайте за разделами и содержанием журнала.
 - Внимательно прочтите информацию, которая вызвала ваше любопытство.

РЕФЛЕКСИЯ



- Работайте в группах. Определите 3-4 сильные стороны печатного журнала и интернет-журнала.

РАСШИРЕНИЕ

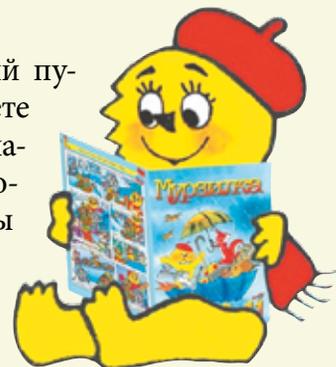


- Разработай концепцию журнала. Работай самостоятельно.
 - Выбери сферу интересов.
 - Предложи оригинальное название.
 - Соблюдай структурные элементы журнала.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- «Мурзилка» — ежемесячный литературно-художественный журнал для детей от 6 до 12 лет, который публикуется в России. По данным официального сайта Книги рекордов Гиннеса был признан детским изданием с самым длительным сроком существования. Первый номер вышел 16 мая 1924 года, и с тех пор выпуск журнала не прекращался, даже во время войны. Всего до 28 декабря 2010 года вышло **1015** номеров.
- Символ журнала — это Мурзилка, желтый пушистый герой в неизменном красном берете и шарфике, часто изображаемый с фотоаппаратом. Персонаж Мурзилка, любимый многими и сегодня, был создан таким, каким мы его привыкли видеть, в 1937 году. До тех пор Мурзилку изображали в виде обычного дружелюбного щенка.



Урок 4

АЛГОРИТМ ПРЕЗЕНТАЦИИ ЖУРНАЛА



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приёмы и техники:** алгоритм, «Рейтинг журналов», анкета
- **Материальные ресурсы:** детские журналы: Мурзилка, Весёлые картинки, Alunelul, „a” MIC, Tropoțel și Tropoțica, Puișorul curios; рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, парная, групповая

Ключевые слова и понятия

➤ Алгоритм

➤ Критерии

➤ Презентация

Источники информации

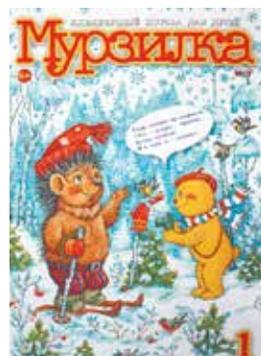
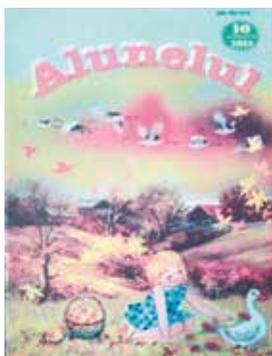
➤ <http://amic.radog.md/>

➤ http://www.familia.md/ro/info/children/up_to_1_year/publicatiile_periodice_copii/default.aspx

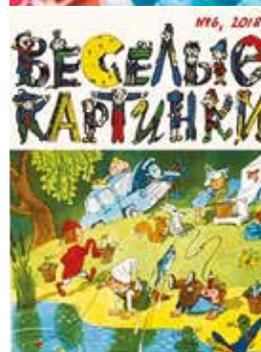
Вызов



- Выбери три понравившихся тебе журнала.
- Составь *Рейтинг журналов*.



1	
2	
3	
4	
5	
6	





А. Блок информации и идей

- Внимательно прочтите и постарайтесь запомнить алгоритм и критерии презентации журнала.

Что такое АЛГОРИТМ?

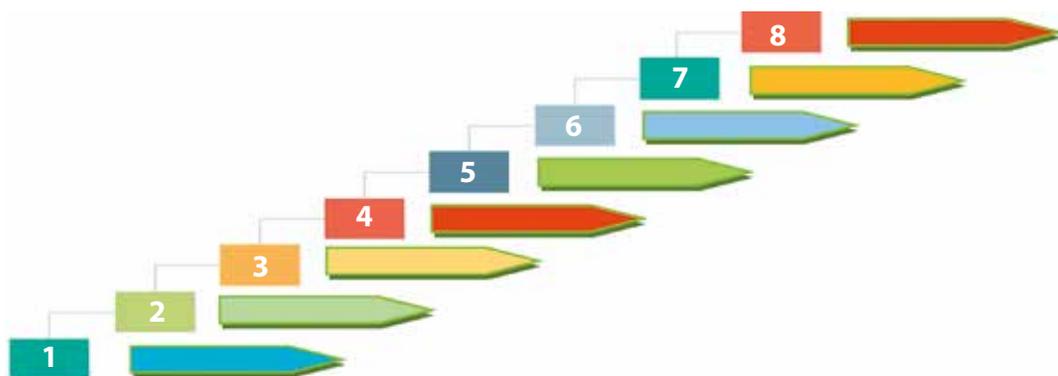
Вы, наверное, встречали это слово и на других занятиях в школе, особенно на уроках математики. Алгоритм — это определенная последовательность действий (например, правила счета).

Презентация журнала тоже выполняется по алгоритму. Давайте познакомимся с ним!

Каждый день вы пользуетесь критериями обучения, для достижения успеха. Это условия, на основании которых вы оцениваете сами себя и своих одноклассников. Итак, слово **критерий** означает *правило, точку зрения, принцип, на основании которого оценивается, насколько кто-то или что-то соответствует предъявленным требованиям.*

Алгоритм презентации журнала

- Сообщи название журнала.
- Представь данные о редакторе, редколлегии.
- Укажи, к какой сфере интересов он относится.
- Перечисли основные рубрики.
- Расскажи о важных идеях, представленных в материалах журнала.
- Уточни подробности об использованном стиле и средствах выразительности (изображения, цвета, текст).
- Расскажи, что думаешь о журнале и какие чувства он у тебя вызывает.
- Сформулируй выводы и собственное мнение о журнале.



Запомни!

*Ты журнал умело представляй,
Алгоритм при этом соблюдай.
И тогда читатель твой журнал возьмёт,
С интересом обязательно прочтёт.*

В. Практические упражнения

- Выберите не глядя карточку с названием одного из известных детских журналов.
 - Представьте журнал, следуя предложенному алгоритму.
 - Обсудите всем классом, на каком школьном предмете может пригодиться информация из этих журналов.

РЕФЛЕКСИЯ



- Составь рекламный текст, отметив в нём лучшие черты любимого журнала. Пусть твоя реклама вдохновит одноклассников на его прочтение.

Вот несколько «волшебных» выражений, которые помогут тебе:

- ✓ Современный школьник читает...
- ✓ Только из этого журнала ты узнаешь...
- ✓ Я прочел/прочла несколько очень интересных журналов о...
- ✓ Открой и ты для себя радость чтения качественного журнала: занимательного, интересного, захватывающего, полного цвета и музыки, которую способны услышать только лучшие ...

РАСШИРЕНИЕ



- Внимательно прочти вопросы анкеты. Отметь простым карандашом подходящие варианты ответов. Отвечай честно.

1. Где тебе нравится читать журналы?
 a) в классе; b) дома; c) в парке;
 d) в библиотеке; e) в других местах.
2. Читаешь ли ты журналы в свободное время в школе? Да Нет
3. Что тебе больше нравится в журналах? a) рисунки и фото;
 b) текст.
4. Ты обсуждаешь прочитанное с друзьями? Да Нет
5. Чтение журналов тебе кажется интересным занятием? Да Нет
6. Ты часто не дочитываешь начатый журнал? Да Нет
7. Может ли компьютер заменить тебе чтение? Да Нет
8. Сколько времени в неделю ты посвящаешь чтению?
 1 час 2 часа 3 часа
9. Чтение журналов для тебя - это:
 a) увлечение b) способ провести свободное время
 c) обязанность d) помощь в учёбе
10. От чего ты отказываешься, когда решаешь почитать?
 a) от игр; b) от телевизора; c) от друзей; d) от компьютера.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ *Florile Dalbe* — еженедельный познавательно-воспитательный и литературно-художественный журнал для детей и подростков. Он выходит в форме газеты и издаётся в Кишинэу на румынском языке. Ранее это издание выходило под названием «*Tânărul leninist*» («Юный ленинец») (1941–1990). В нём юные таланты со всей Республики Молдова могли напечатать свои работы.
- ◆ Большинство бессарабских писателей публиковали свои первые литературные произведения именно в этом журнале. Многие художники размещали здесь свои первые рисунки и эскизы. С этим периодическим изданием сотрудничали такие писатели, как Григоре Виеру, Ливиу Дамиан, Архип Чуботару, Виктор Телеукэ.

Урок 5

ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА ИЛИ ПЕЧАТНАЯ? ЗА И ПРОТИВ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приёмы и техники:** направляемое обсуждение, диаграмма Венна, практическое применение
- **Материальные ресурсы:** цифровые книги, компьютер с подключением к Интернету, e-reader, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, групповая

Ключевые слова и понятия

➔ Электронная книга ➔ E-book ➔ E-reader ➔ Цифровые информационные источники

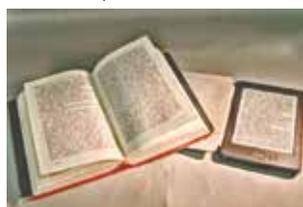
Источники информации

- ➔ <http://www.arenamall.ro/cartea-digitala-vs-cartea-traditionala/>
- ➔ <http://ea.md/cartile-tiparite-sau-cele-electronice/>
- ➔ <http://editura.liternet.ro/ebooks/vdincamagarusul/vdincamagarusul.html>
- ➔ <http://editura.liternet.ro/carte/317/Charles-Way/Craiasa-Zapezii.html#>

Вызов



- ⦿ Назови предметы, изображённые на снимках. Что между ними общего?



Осмысление



А. Блок информации и идей

- ⦿ Внимательно прочти справочный текст.

Что такое электронная книга?

Электронная книга, или **e-book** (от английского «electronic book») — это цифровой файл, который содержит текст и иллюстрации какой-либо книги, а иногда и видеоклипы. Электронные книги можно читать с персональных компьютеров, ноутбуков, планшетов, смартфонов. Специальное устройство, которое помогает читать цифровые книги, тоже называется **электронная книга**, или **e-reader**.

Интересно отметить, что, в зависимости от модели, электронные книги сравнимы по весу с традиционной книгой, но, в отличие от нее, e-reader хранит в памяти намного больший объем информации (сотни романов). Кроме того, многие такие устройства могут использоваться для чтения не только книг, но и газет, журналов, и даже сайтов.

Преимущества ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГИ

- 👍 Она дешевле книг, печатаемых на бумаге;
- 👍 ее можно читать без дополнительного источника света, регулируя подсветку устройства;
- 👍 ее можно хранить (и не только одну, а сотни книг!) на одном специальном устройстве или планшете;



ее можно скачивать и читать бесплатно;
она облегчает поиск произведений, которые редко встречаются в бумажном варианте;



она сохраняет леса от вырубки.

Недостатки ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГИ



На ее страницах невозможно делать заметки;
она может оказаться недоступной, если батарея устройства разрядится;



устройство для чтения электронных книг стоит довольно дорого;



в электронной книге ни один автор не сможет поставить автограф.



Преимущества ТРАДИЦИОННОЙ КНИГИ



Печатную книгу нельзя по ошибке «стереть» одним щелчком компьютерной мыши;



можно воспользоваться закладкой, чтобы легко найти страницу, на которой ты остановился (в электронных книгах при перезапуске устройства эту страницу можно потерять);



можно делать заметки или подчеркивать понравившиеся фразы;



у нее нет батареи, так что она не разрядится;



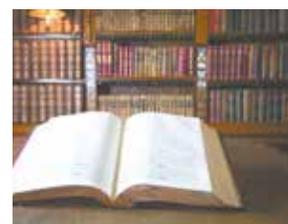
ее можно дать почитать близким людям любого возраста;



она может стать семейной реликвией;



большая библиотека украсит любой дом.



Недостатки ТРАДИЦИОННОЙ КНИГИ



Ее невозможно читать вечером или ночью без источника света. Он может мешать окружающим;



она дороже электронной версии;



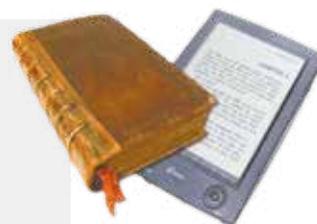
бумага изнашивается со временем или желтеет и приобретает запах старого, однако это лишь придаёт ей ценность;



есть редкие книги, которые можно найти и почитать только в библиотеке.

Запомни!

И у одного, и у другого вида книг есть свои преимущества. Некоторым людям технологии кажутся более удобными, другие предпочитают запах и тепло традиционной книги.



В. Практические упражнения

- **Разделитесь на две группы: сторонники традиционной книги и сторонники электронной книги.**

а. Прочтите любой рассказ из книги Виктора Драгунского «Денискины рассказы» в электронном формате и в печатном виде.

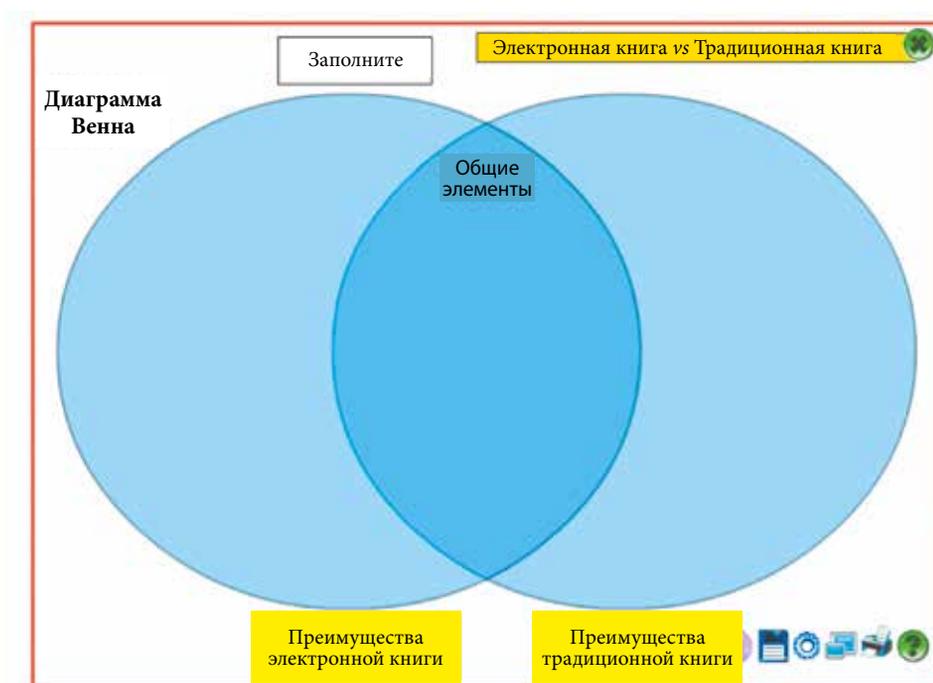
- b. Сравните ощущения, испытанные при чтении традиционной и цифровой версии.
- c. Расскажите о возможностях, которые дают оба способа чтения.

РЕФЛЕКСИЯ



☉ **Посмотрите видео** <https://www.youtube.com/watch?v=RRDSj62tlvQ>

- a. Определите преимущества и недостатки электронной книги и традиционной книги.
- b. Подумайте, что общего в значении электронной и традиционной книги в жизни человека.
- c. Заполните диаграмму Венна, пользуясь информацией из справочного текста и основной мыслью просмотренного видео.



РАСШИРЕНИЕ



☉ **Прочти книгу *Дети дельфинов* автора Тамары Михеевой в электронном формате** <http://lifeinbooks.net/что-почитай/deti-delfinov-tamara-miheeva/>

- a. Расскажи о прочитанном членам своей семьи.
- b. Поделись впечатлениями о прочитанной книге с одноклассниками.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Размер самой большой в мире книги — 3 метра. В ней 304 страницы.
- ◆ Самая старая книга в Европе находится в Греции. Ей 2000 лет.

Урок 6

ЧИТАЮ, ДУМАЮ – СТАНОВЛЮСЬ ГРАЖДАНИНОМ!



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приёмы и техники:** ось ценностей, тематический анализ, карточка чтения
- **Материальные ресурсы:** листы бумаги большого формата, флипчарт, фломастеры
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, парная, групповая

Ключевые слова и понятия

➔ Гражданин

➔ Думаю

➔ Размышляю

Источники информации

➔ <https://dozadesucces.ro/de-ce-trebuie-sa-citesti-sau-cum-cartile-ne-influenteaza-personalitatea/>

➔ <https://ru.scribd.com/doc/52355389/Model-de-analiza-a-unei-carti-pentru-copii>

Вызов



● Рассмотрите изображение.

- Выбери средства информации, которыми ты пользуешься чаще всего.
- Расположи их на оси ценностей по степени применения в своей жизни.
- С какой целью ты их используешь (для получения информации, организации свободного времени, социализации)?
- Какую функцию выполняют все эти средства? Аргументируй свой ответ.



Осмысление



А. Блок информации и идей

● Внимательно прочти стихотворение. Вспомни права детей. О каком из них говорит автор Наталья Леу?

*Быть невеждой очень плохо,
Нужно к знаниям стремиться.
Только знания помогут
В жизни многого добиться.*

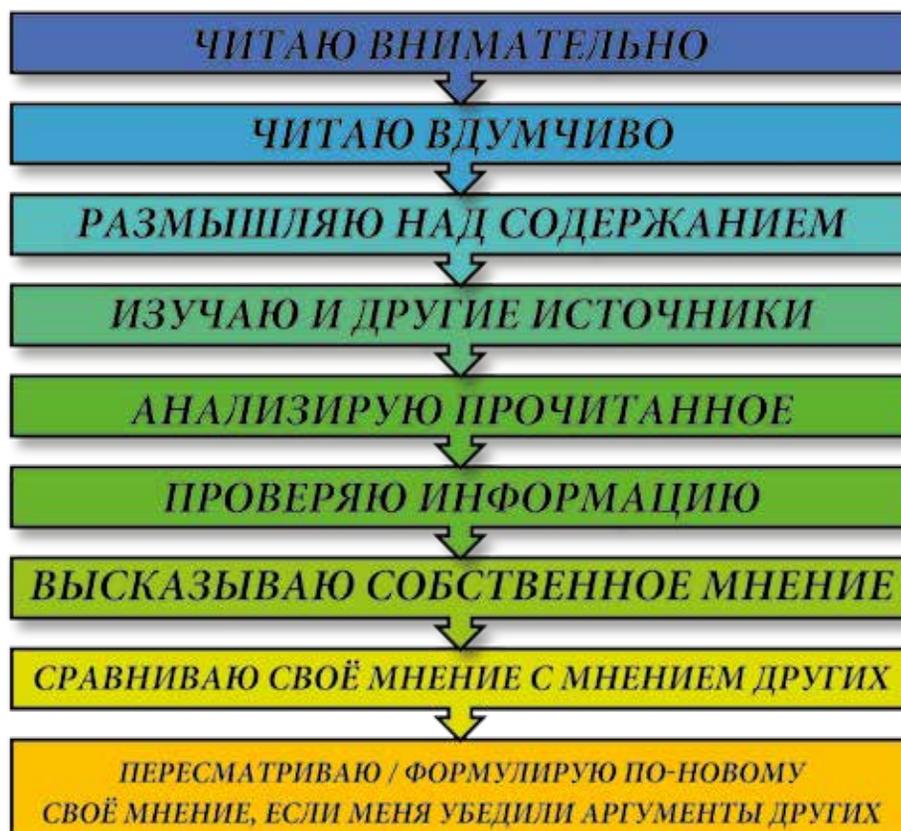
*Пользуйся печатным словом,
Телевизором, кино,
Не забудь про свой компьютер.
Это не запрещено!*

*Тот, кто знает – он достойный
В жизни путь всегда найдёт.
Информация к успеху
Человека приведёт!*

• **Давай обсудим!**

- a. О чем говорится в стихотворении?
- b. Какие средства информации в нем перечислены?
- c. Как автор описывает информированного человека?

Важные ПРАВИЛА о том, как быть информированным человеком



Запомни!

Любая информация для чего-то нужна.
Вот почему так важно всегда задумываться о прочитанном.
Только читая внимательно и вдумчиво, становишься активным гражданином!

В. Практические упражнения

• **Внимательно прочти текст.**

Для урока познания мира ученикам нужно было подготовить информацию о полярном медведе. Анна-Мария взяла в библиотеке энциклопедию, которую посоветовала учительница. Листая книгу, ей показалась интересной информация о перелетных птицах, и она выбрала самые важные и интересные факты об этом. Но на уроке девочка получила плохую оценку. Почему?

- a. Поразмышляй о прочитанном. Каким источником информации воспользовалась Анна-Мария?
- b. Какого правила работы с текстом придерживалась Анна?
- c. Дай Анне-Марии 3–4 совета для правильного отбора информации.
- d. Сформулируй вывод о том, какова роль информации в нашей жизни.

РЕФЛЕКСИЯ



- **Работайте в группах. Подготовьте сообщение на тему *Бабушки и дедушки тоже могут быть источником информации.***
 - a. Поделитесь информацией, которую вы слышали из рассказов дедушек и бабушек.
 - b. Вспомните, как они рассказывали вам сказки в раннем детстве.
 - c. Прочтите одноклассникам свое сообщение, соблюдая правила презентации.
 - d. Дополните сообщение новыми идеями, высказанными одноклассниками.
 - e. Аргументируйте свои мысли.

- **Выбери по желанию источник информации (книгу, журнал, газету). Заполни простым карандашом *Карточку чтения:***
 - a. Запиши краткое содержание прочитанного текста.
 - b. Перечисли эмоции, чувства, которые ты испытал/а во время чтения.
 - c. Подумай об основной мысли прочитанного.
 - d. Запомни идеи, которые ты считаешь важными, чтобы поделиться ими с одноклассниками.
 - e. Соблюдай правила информированного человека.

РАСШИРЕНИЕ



КАРТОЧКА ЧТЕНИЯ

(адаптировано по образцам из Книги для чтения для 4-го класса, авторы Т. Никулча, М. Марин)

Дата _____

Ученик/Ученица _____



Заголовок прочитанного источника (журнала/газеты/книги) _____

Создатель / Автор / Главный редактор _____

Краткое содержание _____

Эмоции/чувства, испытанные во время чтения _____

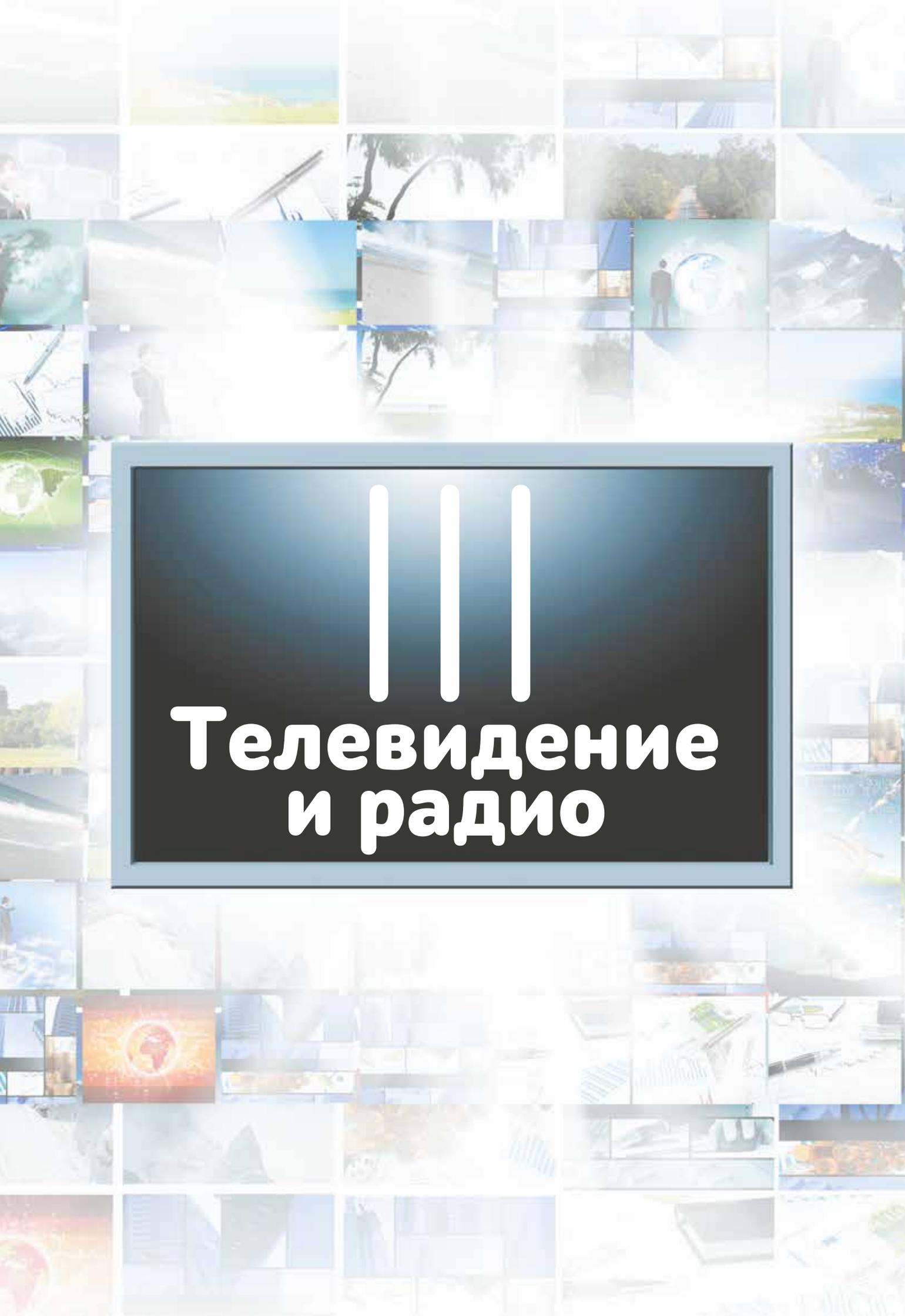
Основная мысль прочитанного _____

Ценные идеи прочитанного _____

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Чтобы граждане были активными и информированными, Евросоюз установил европейский день школ, когда вручаются премии за лучшие сочинения, поделки и рисунки, созданные детьми на определенную тему. Так, при помощи СМИ дети изучают различную информацию, участвуют в важных мероприятиях, готовятся стать активными и информированными гражданами.



Телевидение
и радио

Урок 1

РАДИО. РАДИОПЕРЕДАЧА



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** направляемый диалог, ролевая игра, техника «Светофор»
- **Материальные ресурсы:** компьютер, телефон, радио, цветные карточки, рабочая карточка
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, групповая

Ключевые слова и понятия

➔ Радио

➔ Передача

➔ Радиослушатель

➔ Аудитория

Источники информации

➔ <http://www.itsybitsy.ro/>

➔ <http://www.creeaza.com/didactica/comunicare-si-relatii-publice/jurnalism-presa/PRODUCTIA-EMISIUNILOR-RADIO851>

ВЫЗОВ



○ Рассмотрите изображение.

- Вспомни, что было изучено по теме *История и эволюция медиа*.
- О каких изображенных предметах мы говорили ранее?



ОСМЫСЛЕНИЕ



А. Блок информации и идей

- Внимательно прочти справочный текст, используя цветные карточки: зеленая — понял/а, желтая — у меня есть некоторые вопросы, красная — не понял/а, мне нужна помощь.

Радио

Ты уже знаешь, что радио — одно из средств массовой информации. Слово «**радио**» обозначает как предмет — радиоприемник, так и технологию, основанную на передаче радиоволн и называемую **радиовещанием**.



Радио обращается непосредственно к **радиослушателю**. Вероятно, ты замечал, что это мобильная среда, которая сопровождает нас практически везде: в школе, на пляже, в парке, на работе, дома, по дороге, куда бы мы ни направлялись.

До недавнего времени радио было средством, лишенным визуальной составляющей (слушатели не видели того, кто находится у микрофона). Однако в последние годы некоторые радиопередачи транслируются и в Интернете, так что теперь слушатели могут их еще и смотреть.

С другой стороны, следует учитывать, что удачно подобранные слова могут создать в сознании слушателя намного более яркие образы, чем если бы была возможность зрительного контакта.

Радиопередача

Передача — это **медиапродукт** радио или телевидения, который транслируется с определенной целью (информирование, воспитание, культура, обсуждение) в течение определенного времени.

Передача может включать одну или несколько рубрик, выходить регулярно или однократно. В зависимости от тематики и содержания можно выделить новостные, развлекательные, культурные, музыкальные, спортивные и другие передачи.

Возможно, ты ни раз спрашивал себя: «Кто и как делает радиопередачи?» Как правило, в подготовке участвует целая команда, в которую входят директор или продюсер, репортеры, редактор, ответственный за выпуск передач, музыкальный редактор, режиссер передачи.

Они действуют как настоящая команда, в которой каждый выполняет свою роль:

- ✓ **директор станции** совместно с ответственным за выпуск программ решает, какими будут передачи и кому они будут адресованы;
- ✓ **дежурный репортер** собирает информацию, пользуясь телефоном, Интернетом или отправляясь на место событий;
- ✓ **репортеры, специализирующиеся в определенной области**, отправляются на места событий и делают записи по теме;
- ✓ **редактор** разрабатывает сценарий передачи на основе материалов, собранных репортерами;
- ✓ **ответственный за выпуск передачи** утверждает окончательный вариант, дорабатывает его на завершающем этапе, а иногда и ведет передачу;
- ✓ **музыкальный редактор** подбирает музыкальное сопровождение;
- ✓ **режиссер** передачи обеспечивает ее проведение с технической точки зрения.

Запомни!

Репортеры работают как в печатных изданиях, так и в аудиовизуальных СМИ. Они собирают информацию и делают записи о происходящих событиях, рассказывая о них объективно.

Этапы создания радиопередачи



Новые слова

Однократный — происходящий один раз, по случаю одного определенного события, в определенных обстоятельствах.

Владелец предприятия — человек, которому принадлежит предприятие, фирма, мастерская.

Делать записи — записывать, отмечать, делать заметки.

Аудитория — в аудиовизуальных СМИ — количество радиослушателей или телезрителей определенного канала или станции.

В. Практические упражнения

- При помощи компьютера или смартфона зайдите на сайт www.trm.md и подключите радиостанцию «Радио Молдова». Выберите из предложенной программы две передачи для детей.

РЕФЛЕКСИЯ



- Вместе с одноклассником/одноклассницей подготовьте мини-интервью для радио на тему *Любимые игры*.
 - Распределите роли.
 - Сформулируйте 3–4 вопроса и ответа на заданную тему.

РАСШИРЕНИЕ



- В течение одной недели слушай 2–3 радиопередачи для детей на «Радио Молдова» или «Детском радио».
 - Составь и заполни карточку по данному примеру:

№	Название радиопередачи	Дата и время выхода в эфир	Запомнившаяся информация	Основная мысль
1.				
2.				
3.				

- Обсуди услышанную информацию с семьей.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- Первоначально радиостанции вещали только в ночное время, транслируя в основном музыку и развлекательные передачи. Иногда это были концерты, стихи и речи известных личностей. В 30-е годы XX века число радиослушателей достигло рекордного показателя именно благодаря разнообразию программ. Среди них были музыкальные посвящения и интерактивные конкурсы (с непосредственным участием радиослушателей).

Урок 2

ИСКУССТВО ОБЩЕНИЯ В РАДИОЭФИРЕ: МУЗЫКАЛЬНЫЕ ПОСВЯЩЕНИЯ И ИНТЕРВЬЮ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приёмы и техники:** ролевая игра, дневник «Знаю — Хочу знать — Узнал», метод РОП, «Волшебный микрофон», прослушивание, обсуждение
- **Материальные ресурсы:** компьютер с подключением к Интернету, радио
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, парная

Ключевые слова и понятия

- Радиоэфир
- Интервью
- Посвящение
- Респондент

Источники информации

- https://www.radionoroc.md/emisiuni/despre/dedicatii_la_pachet
- <http://www.radioplai.md/dedicationshttp://trm.md/ru/o-melodie-pentru-tine/>
- <http://felicitaricuziuadenastere.blogspot.md/>

Вызов



- ⊙ Работа в парах: ролевая игра *Знаменитости*

Распределите роли (репортер радиостанции и местная или зарубежная знаменитость).

- Разыграйте диалог, задавая вопросы и отвечая на них.
- Подумайте, какие эмоции вы испытали, когда задавали вопросы или отвечали на них.
- Сделайте вывод, какие правила общения вы соблюдали в ходе диалога.

- ⊙ Что вам известно об искусстве общения в радиоэфире? Заполните первые две рубрики таблицы:

ЗНАЮ	ХОЧУ ЗНАТЬ	УЗНАЛ / УЗНАЛА



- ⦿ Внимательно прочтите текст.

Искусство общения в радиоэфире

Общение в радиоэфире основывается на умении репортера слушать. Собеседник должен чувствовать, что репортер его внимательно слушает. Иначе, он может решить, что его не поняли.

Хорошо, если репортер внимательно смотрит на собеседника, иногда подавая знаки одобрения, слегка кивая головой.



Репортер не должен никому передавать микрофон, а тот, у кого берут интервью, не должен настаивать на этом!

Важно знать, что иногда репортер может тактично поправить собеседника, если тот допустил определённые ошибки в речи.

Что такое интервью?

Диалог между журналистом/репортером и собеседником на радио- или телепередачах называется «**интервью**». Эта форма общения присутствует в большинстве передач. Она является самым эффективным средством получения информации и передачи её публике, особенно на радио, где сказанное слово наиболее значимо.

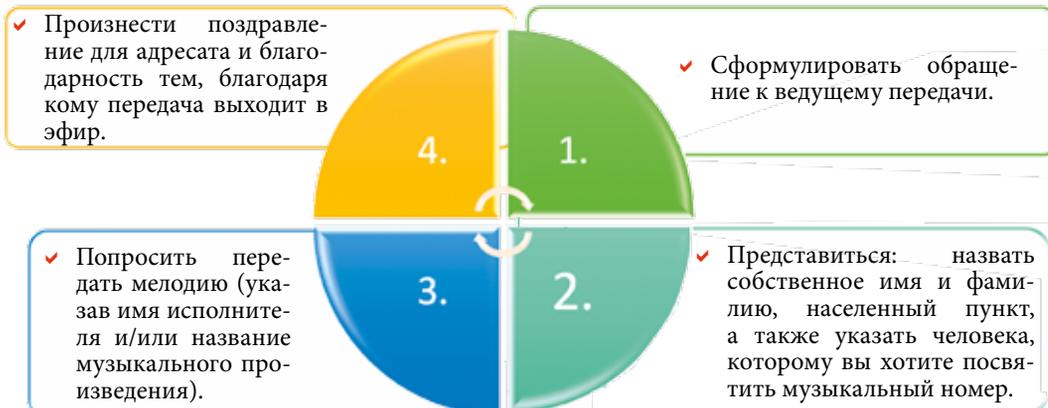
Таким образом, интервью представляет собой беседу, в ходе которой журналист задает вопросы одному человеку или ряду лиц, чтобы узнать их мнение, получить информацию или объяснения, позволяющие лучше понять определенный факт, ситуацию.

Как сделать музыкальное посвящение?

Музыкальные посвящения — это добрые пожелания, адресованные дорогим людям по случаю определенных событий, обычно семейных. В рамках теле- или радиопередачи звучит просьба о том, чтобы передать кому-либо музыкальное произведение. Такие посвящения помогают радиослушателям чувствовать себя ближе к людям, которые им дороги, сокращают расстояния между ними.



Чтобы сделать музыкальное посвящение на телевидении или радио, необходимо:



Новые слова

Изъян — несовершенство, повреждение, недостаток. То, чего не хватает, чтобы что-то или кого-то можно было считать полным, совершенным.

Модератор — человек, который ведет, направляет дискуссию, обсуждение, встречу за круглым столом и формулирует выводы. Также это пользователь Интернет, который чаще всего следит за соблюдением правил в конкретных темах или разделах сайтов, соцсетей.

Сдержанный — умеющий сдерживаться, ограничивающий себя в речи и в действиях; тот, кто ведет себя скромно, тактично, не беспокоя других.

Респондент — человек, отвечающий на вопросы в анкете или во время интервью.

В. Практические упражнения

- Прослушайте несколько музыкальных посвящений на радиостанции Radio Noroc. <https://www.radionoroc.md/emisiuni/despre-dedicatii-la-pachet>
 - a. Обсудите в парах, соблюдались ли правила общения в радиоэфире во время музыкального посвящения.
 - b. Определите изъяны и предложите правильный на ваш взгляд вариант.

РЕФЛЕКСИЯ



- Заполни последнюю рубрику таблицы *Знаю — Хочу знать — Узнал*.

РАСШИРЕНИЕ



- Работая в парах, напишите музыкальное посвящение для дорогого вам человека (мамы, папы, бабушки, дедушки, одноклассника, друга, учителя и т.д.).
 - a. Представьте свою работу, имитируя диалог между человеком, делающим посвящение, и ведущим радиопередачи.
 - b. Проанализируйте всем классом.



ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Метод интервью использовался задолго до появления печати. Его часто применяют в различных науках. Установлено, что для слушателя убедительнее всего звучит информация, полученная непосредственно от первоисточника, так как она является самой достоверной.
- ◆ На радио интервью используется намного чаще, чем в других средствах массовой информации, так как один голос у микрофона вызывает ощущение монотонности, а появление другого голоса приносит новизну, привлекая внимание слушателей.

Урок 3

ТЕЛЕВИЗОР — «ХОЗЯИН СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ» И ИСТОЧНИК ИНФОРМАЦИИ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** свободные ассоциации, двойной дневник, управляемый диалог, управляемое чтение
- **Материальные ресурсы:** телевизор, телепередачи для детей, рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная

Ключевые слова и понятия

- Телевизор
- Пульт дистанционного управления
- Телезритель

Support informational

- <http://www.tvmd.info/2013/07/gurinel-tv.html>
- <http://www.tvmd.info/2012/09/noroc-tv-online.html>

Вызов



- ⦿ **Рассмотри рисунок.**
 - Какие слова-ассоциации ты можешь предложить к данному рисунку?
 - На концах лучей напиши телеканалы, которые ты знаешь.



Осмысление



А. Блок информации и идей

- ⦿ **Внимательно прочтите советы психолога Михаэлы Стериан и сделайте записи в таблице *Двойной дневник*.**

«Хочешь найти новых друзей или путешествовать по всему миру? Нет ничего проще! Возьми в руки пульт — и телеэкран перенесет тебя в любую точку мира, став виртуальным самолетом или попутчиком. Телевизор, создает новую реальность, он — часть нашей жизни, ему отведено место в нашей душе. Поколение наших бабушек и дедушек называло его «малым

экраном», потому что он был создан как повторение «большого экрана», на котором показывали фильмы в кинотеатрах.

Телевизор удовлетворяет наше желание быть хорошо информированными в мире, полном событий, и в обществе, где правят новости и многочисленные средства связи. Спортивные мероприятия и соревнования на телеэкране приносят нам радость побед или горечь поражений, воспитывают в нас уважение к великим чемпионам и восхищение ими. Художественные и документальные фильмы, театральные постановки входят в наш дом с помощью телевизора, неся с собою весь мир, целую вселенную.

С другой стороны, зрелище, полное звука, цвета, света, захватывает зрителя, часто заставляя терять ощущение реальности и чувство времени. Поэтому, если смотреть все подряд, без разбора, можно говорить о телевидении как о «повседневной мании».

Вот почему надо быть умным зрителем, пользоваться средствами массовой информации рационально и не позволять телевизору стать «хозяином твоего свободного времени».

(Текст адаптирован по книге *Invitație la educație*, авторы: Сильвия Маринеску, Родика Динеску, стр.125)

Новые слова

Мания — образ, мысль, постоянно преследующая кого-то; сильное влечение, пристрастие к чему-либо.

Приложение — добавление к какому-либо предмету, его продолжение или дополнение; вкладыш; приложение к изданию.

В. Практические упражнения

- Заполни таблицу на основании прочитанного текста.



Двойной дневник

Фраза или слово, которые привлекли внимание	Почему эта фраза или слово привлекли внимание, какие вызвала чувства
1. _____ _____ _____ _____ _____	
2. _____ _____ _____ _____ _____	

РЕФЛЕКСИЯ



- Внимательно прочти текст. Затем ответь на вопросы.

Молитва ребенка

«Господи, сегодня я прошу тебя о чем-то особом. Преврати меня в телевизор, чтобы я мог занять его место. Я хочу жить так, как живет в моем доме телевизор. Хочу иметь особенное место и собирать семью вокруг себя.

Хочу, чтобы меня принимали всерьез, чтобы я был в центре внимания, чтобы меня слушали не перебивая. Хочу чувствовать к себе особое внимание, такое, которое уделяют телевизору, когда в нем что-то не работает. Хочу составить компанию папе, когда он уставший приходит с работы, и чтобы мама не игнорировала меня, а проводила время со мной, когда ей одиноко и грустно. Хочу, чтобы родители иногда, оставляли в стороне все свои дела и проводили время со мной.

Господи, я не прошу многого, всего лишь жить, как телевизор!»

- a.* Как ты думаешь, испытывают ли другие дети те же чувства, что и автор текста?
- b.* Что бы ты сказал родителям этого ребенка?
- c.* Какую роль играет телевизор в вашей семье?
- d.* Можно ли сказать, что телевизор — «хозяин» твоего свободного времени?
- e.* Какие передачи тебе нравится смотреть?



РАСШИРЕНИЕ



- Напиши письмо в адрес Национального телевидения М1.

- a.* Перечисли основные детские передачи, которые ты смотришь.
- b.* Предложи передачи, которые тебе бы хотелось видеть на этом телеканале.
- c.* Расскажи о своих ожиданиях.
- d.* Выскажи благодарность коллективу телеканала за работу над созданием детских программ.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Телевидение появилось как «приложение» к радио и стало самостоятельным, главным образом, после Второй мировой войны. Первые страны, проводившие работы по испытанию и развитию телевидения, были Великобритания, США, Франция и Германия. Это было до 1945 года. Именно этот год считается годом «настоящего старта».

Урок 4

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ И РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕДАЧИ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** мозговой штурм, чтение с заданиями, просмотр передач, эвристическая беседа
- **Материальные ресурсы:** компьютер с подключением к Интернету, рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** индивидуальная, групповая

Ключевые слова и понятия

➤ *Передача*

➤ *Познавательный*

➤ *Развлечение*

Источники информации

➤ <http://trm.md/ru/ring-star/ring-star-emisiune-din-05-martie-2017/>

➤ <http://trm.md/ro/erudit-cafe/erudit-cafe-emisiune-din-20-mai-2017/>

➤ <http://www.discovery.ro/program-tv/animal-planet/>

Вызов



- Сопоставь изображения-символы с тематикой передачи.

СПОРТ

НОВОСТИ

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

ОБРАЗОВАНИЕ

ДЕТИ



- Назови примеры передач по каждой категории.
- Выбери одну программу и расскажи, что ты чувствуешь при ее просмотре.

Осмысление



А. Блок информации и идей

- Внимательно прочти справочный текст о программах для детей.

Передачи для детей можно разделить на:

А. Обучающие/образовательные или познавательные передачи, - которые состоят из таких рубрик, как: *Что? Где? Когда?*, *Хочу быть...*, *Полезное чтение*, *Это интересно* и др.



В. Развлекательные передачи, цель которых — представлять информацию весело и занимательно, в виде игры. Они не предполагают наличие партнера или заранее установленных правил и в большей

степени рассчитаны на воображение человека. В основе любого медийного развлечения — ожидание того, чем закончится история. Зрителям предлагается сделать вывод о себе или о других людях в совершенно лёгкой форме.



ЧТО ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ДЕТСКАЯ ПЕРЕДАЧА



Запомни!

Массмедиа и отрасли культуры предлагают различные возможности для развлечения: статьи, передачи, конкурсы.

Новые слова

Познавательный — 1. относится к познанию; 2. помогает познавать, содержит много полезной информации, расширяет знания.

Развлечение — легкое, приятное времяпрепровождение, не предполагает интеллектуальных усилий или сложности.

В. Практические упражнения

- Посмотрите передачу *Magazinul copiilor*, перейдя по ссылке <http://trm.md/ro/magazinul-copiilor/magazinul-copiilor-emisiune-din-10-iunie-2017/>

После просмотра передачи обсудите следующие вопросы:

- Какая это передача по своему типу?
- Какие рубрики она содержит?
- Какие моменты произвели на тебя особое впечатление?

РЕФЛЕКСИЯ



- Разделитесь на две команды. Составьте список тем для:

- познавательных передач — 1-я команда;
- развлекательных передач — 2-я команда.



Примечание! Предлагаемые темы должны быть связаны со школьными темами, изученными на различных уроках в этом учебном году.

РАСШИРЕНИЕ



- Обсуди с друзьями, членами семьи и одноклассниками их любимые передачи.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- Телепередача *Povestea de seară* («Вечерняя сказка») — единственная познавательно-развлекательная передача для детей в Молдове, которая выходит ежедневно в одно и то же время. Передача представляет собой сказку, с элементами театра и мультфильмами. Ваши бабушки, дедушки и родители знают эту программу под названием «Спокойной ночи, малыши!».

Урок 5

МОЯ ЛЮБИМАЯ ПЕРЕДАЧА И ЛЮБИМАЯ ПЕРЕДАЧА МОЕЙ СЕМЬИ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** чтение по картинке, эвристическая беседа, тематический анализ, аргументирование
- **Материальные ресурсы:** анкеты, рабочие карточки
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная

Ключевые слова и понятия

➔ Шоу

➔ Семья

➔ Ведущий передачи

Источники информации

➔ <http://www.digi24.ro/emisiuni/jurnal-pentru-copii>

➔ <http://www.tvrplus.ro/emisiune-in-curtea-bunicilor-4564>

➔ <https://antena1.ro/next-star>

➔ <http://a1.ro/junior-chef/>

Вызов



⦿ Внимательно рассмотри фотографии.

- Узнал ли ты какую-нибудь передачу?
- Почему ты ее смотришь?



Осмысление



А. Блок информации и идей

⦿ Внимательно прочти данный *Тематический анализ*.

Wow Kids — развлекательная программа, появившаяся в Молдове недавно, которая привлекла внимание как детей, так и их родителей. В ней можно познакомиться с самыми творческими, изобретательными и талантливыми детьми из Республики Молдова и не только.

Цель шоу состоит в том, чтобы представить зрителям новое поколение талантов из числа детей. Ведущая — Людмила Бэлан, известная как «тетя Людмила» из передачи *Povestea de seară* («Вечерняя сказка»).

На передачу для участия приглашают детей от 3 до 14 лет, чьи таланты проявляются в самых разных областях: танец, живопись, актерское мастерство, музыка, спорт, точные науки, география, астрономия, робототехника, фокусы, дрессировка и др.

Такие детские передачи, как *Wow Kids*, могут смотреть все члены семьи, от мала до велика. Так они общаются и проводят свободное время вместе, с пользой и с удовольствием.

В. Практические упражнения

- ⦿ Опиши свою любимую передачу на примере прочитанного текста, используя выделенные слова как план презентации.

РЕФЛЕКСИЯ



- ⦿ Заполни анкету.



№	Название передачи	Знаю	Не знаю	Смотрю		
				Часто	Редко	Никогда (причина)
1.	<i>Povestea de seară, TVM1</i>					
2.	<i>Părinți și copii, TVM1</i>					
3.	<i>Ring Star, TVM1</i>					
4.	<i>Magazinul copiilor, TVM1</i>					
5.	<i>Oglinda copiilor, Gurinel TV</i>					
6.	<i>Știri pentru copii, ProTV</i>					
7.	<i>Magic english, Disney Channel</i>					
8.	<i>Голос-Дети, Prime.md</i>					

- ⦿ Дополни таблицу другими телепередачами, которые ты смотришь.

9.						
10.						
11.						

Примечание: Учитель обобщит данные анкет, представит и проанализирует их на родительском собрании.

РАСШИРЕНИЕ



- ⦿ Обсуди с членами своей семьи программу телепередач.

- a. Выберите телепередачу, которую вы хотели бы посмотреть.
- b. Посмотрите ее вместе и поделитесь впечатлениями.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Программа «Jurnal pentru copii» («Детский журнал») на сегодняшний день – лучшая телепередача для детей в Румынии. В декабре 2013 года она получила Гран-При (главный приз) в категории «Передачи для детей». Журнал ведет 9-летняя Мируна – самая молодая румынская журналистка. Кроме ценной информации, которая обогащает общую культуру детей, передача привлекает зрителей своими интервью, которые девочка проводит с «большими людьми» и знаменитостями из Румынии.

Урок 6

ИТОГОВОЕ ОЦЕНИВАНИЕ. СОЗДАНИЕ МОДЕЛИ ТЕЛЕПЕРЕДАЧИ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** «звездный взрыв», моделирование, направляемый диалог
- **Материальные ресурсы:** телевизор, телепередачи для детей, карточки для самооценки, флипчарт
- **Формы организации:** индивидуальная, парная, групповая

Ключевые слова и понятия

➔ Моделирование

➔ Производство

Источники информации

- ➔ <http://trm.md/ru/ring-star/ring-star-emisiune-din-05-martie-2017/>
- ➔ <http://trm.md/ro/erudit-cafe/erudit-cafe-emisiune-din-20-mai-2017/>
- ➔ <http://www.discovery.ro/program-tv/animal-planet/>

Вызов



- ⦿ Сформулируй вопросы для одноклассников, используя ключевое слово «передача».



- ⦿ Какие интересные идеи из ответов одноклассников ты запомнил?

Осмысление



А. Блок информации и идей

- ⦿ Внимательно рассмотри таблицу. Запомни этапы создания передачи.

Этап 1	• Объявление названия передачи
Этап 2	• Обоснование выбора названия передачи
Этап 3	• Определение длительности передачи
Этап 4	• Разработка проекта передачи
Этап 5	• Распределение ролей между участниками

Этап 6	• Подготовка различных видов деятельности (инсценировки, чтение стихов, песни, танцы, интервью)
Этап 7	• Изготовление необходимых материалов и средств (одежда, канцелярские принадлежности, игрушки, инструменты)
Этап 8	• Продвижение передачи через объявления, афиши, рекламу
Этап 9	• Презентация передачи зрителям (одноклассникам, родителям, детям в детском саду)
Этап 10	• Документирование/запись представленного

В. Практические упражнения

- **Работая в группе (по 6–8 человек), придумайте и смоделируйте телепередачу.**
 - a. Распределите роли и задачи между всеми участниками.
 - b. Разработайте проект передачи.
 - c. Представьте передачу зрителям - одноклассникам.

РЕФЛЕКСИЯ



- **Работая самостоятельно, заполни карточку самооценки. Нарисуй по одному смайлику для каждого утверждения, если согласен с ним:**
 - a. Я участвовал в разработке проекта передачи.
 - b. Я исполнил возложенную на меня роль.
 - c. Я использовал слова и выражения, соответствующие содержанию.
 - d. Я четко и ясно выражал свои мысли.
 - e. Я аргументировал свое мнение.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

 5-4	 3-2	 1
<i>Очень хорошо</i>	<i>Хорошо</i>	<i>Достаточно</i>

РАСШИРЕНИЕ



- **Представьте результаты передачи на доске объявлений.**
 - a. Напишите репортаж о созданной передаче.
 - b. Поделитесь с родителями положительными моментами передачи.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ♦ У Национального телевидения богатая история создания передач для детей (художественно-публицистические, развлекательные, воспитательные). В конце 1990-х годов существовало десять программ для детей. После усовершенствования всех передач, их сократили и упростили: остались только *Povestea de seară* («Вечерняя сказка») для дошкольников, тележурнал *Magazinul copiilor* («Детский журнал») и передача-конкурс *Ring Star*.



IV

Фильм

Урок 1

ФИЛЬМ — ШОУ СВЕТА И ЦВЕТА. ИЗ ИСТОРИИ КИНО



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** ролевая игра, чтение с вопросами и объяснениями, просмотр фильма, эвристическая беседа, линия времени
- **Оборудование:** компьютер с подключением к Интернету, рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** индивидуальная, групповая

Ключевые слова и понятия

- Кинематограф
- Кинолюбитель
- Немое кино
- Звуковое кино
- Цветное кино
- Актер

Источники информации

- <http://novapolaris.ro/dictionar-cinematografic>
- <http://docshare04.docshare.tips/files/28064/280649539.pdf>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Xr-N3fSo62w>

ВЫЗОВ



● Ролевая игра

Работайте в группах. Вытяните одну из карточек и постарайтесь передать смысл пословицы без слов!

Предлагаемые пословицы:

- ✓ Когда двое дерутся, выигрывает третий.
- ✓ За двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь.
- ✓ Воду, ветер и людскую молву не остановить.
- a. Обсудите, насколько легко/тяжело вам было донести свою мысль до зрителей.
- b. Что помогло зрителям вас понять?

ОСМЫСЛЕНИЕ

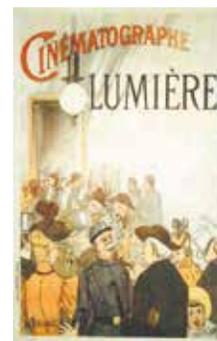


А. Блок информации и идей

● Внимательно прочти текст об истории кино.

Показ первого фильма — рождение кинематографа

Кино появилось в далеком 1895 году, когда два француза, братья Люмьер, представили на большом экране свой первый фильм *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* («Выход рабочих с завода Люмьер в Лионе»). Изобретатели создали чудо-машину, которая показывала движущиеся изображения, и назвали ее «**кинематограф**». Именно так называли и первые залы, где демонстрировали кино. Сегодня этим словом обозначают всю деятельность по созданию фильмов.



Чуть раньше, в 1888 году, благодаря великому изобретателю, Томасу Эдисону (1847–1931) появился на свет и был запатентован **кинетоскоп** – прибор для показа движущегося изображения. Правда его мог смотреть

только один человек («кинотеатр» для одного). Он также изобрел перфорированную пленку для записи изображений. Таким образом, изобретения Эдисона вдохновили братьев Люмьер на изобретение кинематографа. Фильм, созданный ими, длился всего 45 секунд и показывал выход рабочих из ворот завода. Несмотря на многочисленные споры, именно 28 декабря 1895 года, день первого платного киносеанса, остался в истории как день рождения киноискусства. Публика пришла в восторг и восхищение от идеи движущихся изображений. Только представьте себе, как были поражены первые зрители! Ведь до того времени живопись, скульптура или фотография были статичными изображениями!

Первая революция — немое кино



Фильм братьев Люмьер был беззвучным и короткометражным. В дальнейшем стали работать над созданием более продолжительных фильмов, которые представляли уже какую-нибудь историю. **Немое кино** сопровождалось фоновой музыкой, как правило, фортепианной, но в нем не было речи. Из-за отсутствия слов актеру приходилось передавать весь смысл жестами и мимикой... и это было великое искусство!



Вы, несомненно, слышали о Чарли Чаплине (1889–1977), знаменитом английском актере и режиссере. Он прославился своим уникальным актерским талантом именно в немом кино.

Вторая революция — звуковое кино

В 1927 году в Нью-Йорке состоялся показ фильма *The Jazz Singer* («Певец джаза»), который стал первым **звуковым фильмом**. Он был выпущен компанией Warner Bros. и представлял собой запись, где персонажи обменивались репликами, и звучали их песни. В Румынии этот фильм был показан два года спустя, в 1929 году. После появления звуковых фильмов, немое кино начало уходить в историю, меньше привлекая внимание публики.

Третья революция — цветное кино

Следующей новинкой для **кинолюбителей** — людей, увлеченных кино, — стало появление **цветного кино**, до тех пор фильмы были черно-белыми. Считается, что первый цветной фильм был создан Жоржем Мельесом (1861–1938) в 1902 году. Он назывался *Le voyage dans la lune* («Путешествие на Луну»), и был раскрашен вручную. Это первый научно-фантастический фильм в истории кинематографа, основанный на романах писателя Жюль Верна.



Запомни!

Кинематограф обязан своим появлением многим изобретателям и деятелям культуры.

Новые слова

Патентовать — официально признавать чье-либо право на изобретение, авторство.

Уникальный — единственный в своем роде, неповторимый, исключительный.

В. Практические упражнения

- ⦿ Посмотрите фильм *The Lion's Cage* («Клетка льва»), перейдя по ссылке <https://www.youtube.com/watch?v=79i84xYelZI>. После просмотра обсудите:
 - a. Сколько персонажей играет в фильме?
 - b. В какую трудную ситуацию попадает главный герой?
 - c. Что в фильме вызывает смех?
 - d. Как герои передают свои эмоции и то, что они хотят сказать?
 - e. Насколько важна музыка в этом фильме? Аргументируй.

РЕФЛЕКСИЯ



- ⦿ Работайте в командах. Расположите на линии времени важные даты и события в истории развития кинематографа.

например:
1888



изобретение кинетоскопа (Томас Эдисон) →

РАСШИРЕНИЕ



- ⦿ Поговори с друзьями, членами своей семьи и одноклассниками об их любимых фильмах.
 - a. Узнай у каждого из них название любимого фильма, когда примерно он был снят, и имя актера, играющего главную роль.
 - b. Составь для портфолио список лучших фильмов и дополняй его в течение всего года.

ЭТО ИНТЕРЕСНО...

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Сразу после своего появления фильмы стали очень популярными, особенно среди представителей среднего класса. Аристократы же, как правило, не ходили в кино, а продолжали посещать театр, считая его более возвышенным.

Урок 2

АНИМАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** дидактическая игра, эксперимент, просмотр фильма, эвристическая беседа
- **Материальные ресурсы:** компьютер с подключением к Интернету, рабочие карточки, цветные карточки, тетрадь, карандаши, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, групповая

Ключевые слова и понятия

- Жанр кино
- Анимационный фильм
- Анимация
- Обязательные сцены
- Ключевой кадр
- Аниматор

Источники информации

- <http://webcultura.ro/primul-desen-animat-romanes/>
- <https://www.historia.ro/sectiune/general/articol/o-vizita-succinta-in-lumea-tehnicilor-de-animatie>
- <https://www.youtube.com/watch?v=FcCedRHjuOc>

Вызов



● Дидактическая игра

Работайте в группе.

- Напишите или нарисуйте на цветной карточке имя любимого персонажа мультфильма.
- Подпишите карточку, затем сомните ее в комок.
- По команде учителя киньте комок в класс.
- Каждый ученик должен поймать комок другого ученика. Узнав имя одноклассника/одноклассницы, которому принадлежит этот комок, он должен попытаться описать его, сравнив с персонажем, указанным на бумаге, не называя при этом его имени.
- Ученик, угадавший, кого описывают, принимает эстафету и следующим описывает попавшегося ему одноклассника.



Пример: *Мой одноклассник быстрый и умный, как персонаж ..., потому что ...*

Осмысление



А. Блок информации и идей

● Внимательно прочти текст об анимационном кино.

Жанры кино

Чтобы удовлетворить ожидания каждого кинолюбителя, крупные кинокомпании разнообразили предлагаемую продукцию и изобрели разные **жанры кино**. Для каждого жанра есть определенные **обязательные сцены**, типичные для него, которые зрители ожидают увидеть. Основными жанрами кино с точки зрения достоверности содержания являются **документальные** и **художественные фильмы**. К этим двум основным категориям присоединяются **анимационные фильмы**, которые также называются

мультфильмами. В документальных фильмах представлены интересные сведения о реальных событиях и людях. В отличие от них в художественных фильмах представлены вымышленные истории с воображаемыми персонажами.

Из истории анимационного кино

Первый анимационный фильм был создан в далеком 1890 году французом Шарлем-Эмилем Рейно. Фильм назывался *Pauvre Pierrot* («Бедный Пьеро») и рассказывал о печальной истории любви. <https://www.youtube.com/watch?v=A4FrX3-XUyY>

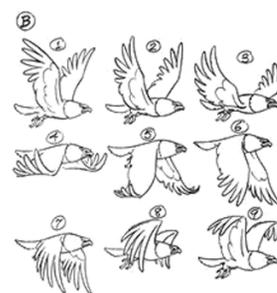


Первый румынский мультфильм, который сохранился до нашего времени, назывался *Harlea* («Ханля») (1927). Герой этого фильма — персонаж румынского фольклора. <https://www.youtube.com/watch?v=rc2IYDAT8qM>

Как создаются анимационные фильмы?

Задумывались ли вы, как создаются мультфильмы? Конечно, любому ребенку интересно было бы это узнать. Это очень кропотливый труд: каждое движение анимированного персонажа занимает десятки часов работы!

Расскажем об этом подробнее. Художник создает ключевые кадры — полноценные рисунки, изображения, которые являются частью будущего мультфильма. Процесс съемки последовательного движения изображения называется анимацией. Слово «анимированный» означает «наполненный жизнью», «оживленный», потому что в анимационных фильмах «оживают» неподвижные изображения, и это выглядит как настоящее волшебство! Самый простой анимационный фильм можно создать, скомбинировав не менее 24 таких изображений в 1 секунду!



«Мария, Мирабела» — фильм, вошедший в историю

В 1981 году румынский режиссер Ион Попеску-Гопо снял фильм «Мария, Мирабела», к которому сам написал сценарий. В этом великолепном фильме актеры — живые люди — взаимодействуют с мультипликационными персонажами: лягушонком Кваки, светлячком Скиперичем и бабочкой Омиде! Важно знать и о том, что стихи к этому замечательному фильму написал поэт Григоре Виеру, а музыку сочинил маэстро Евгений Дога.

<https://www.youtube.com/watch?v=FcCedRHjuOc> — на румынском языке

<https://www.youtube.com/watch?v=lc3faWGVZ9U> — на русском языке



Уолт Дисней — самый известный художник-мультипликатор

Уолт Дисней (1901–1966) — самый известный художник-мультипликатор, или аниматор (тот, кто создает анимационные фильмы). Он является создателем компании **Walt Disney Company** — «фабрики» мультфильмов, которая приносит миллиарды долларов прибыли. Благодаря своим идеям и творчеству, Уолт Дисней 61 раз номинировался на премию «Оскар» и 22 раза завоевывал эту награду! Самый известный из придуманных им персонажей — Микки Маус.



В. Практические упражнения

ШАГ 1

Посмотрите видеоурок в Интернете, перейдя по ссылке

https://www.youtube.com/watch?v=yapO9_C4zfQ.

Обратите внимание на то, как можно создать небольшой мультфильм.

ШАГ 2

После просмотра разделитесь на команды по 3–4 человека.

ШАГ 3

Выберите животное или другой персонаж и попробуйте создать небольшой мультфильм, нарисовав кадры, как показано в видеоуроке.

ШАГ 4

Попробуйте снять движение и показать его на экране. Можете использовать свой мобильный телефон.

Поздравляем — вы создали мультфильм!

РЕФЛЕКСИЯ



Давайте решим математическую задачу!

- Зная, сколько кадров нужно для показа одной секунды анимационного фильма, посчитайте, сколько картинок должен нарисовать художник для мультфильма, который будет длиться 15 минут.
- Сформулируйте вывод об особенностях работы художников, создающих мультфильмы.
- Какие навыки и умения нужны, чтобы стать успешным художником-мультипликатором?



Прочитайте стихотворение 6-летней девочки Налбалдян Милены. Дополните его именами персонажей любимых всеми мультфильмов. Ты можешь пользоваться словами для справок.

«Про мультфильмы»

*Я не знаю, кто и как
Изобрел мультфильмы,
Но без них сейчас никак
Жить бы не смогли мы.*

*Без смешариков смешных,
Ёжика с _____,
Без мартишек озорных
И слона с тигрёнком.*



_____, Шапокляк,
Волк и шустрый зайчик,
Винни-Пух и _____,
Кеша-попугайчик,



Кот _____, пес Барбос,
Поросёнок _____,
Малыш, _____, Фрекен Бок,
Славный добрый _____...

Если б кто-то мультики
Не придумал первым,
Их бы выдумать пришлось
Мне самой, наверное!



Слова для справок: Карлсон, Лисёнок, Фунтик, Чебурашка, Лунтик, Пятачок, Матроскин.

РАСШИРЕНИЕ



- **Рассмотри картинку, на которой изображены популярные персонажи мультфильмов, созданных компанией Уолта Диснея.**

- а. Выбери одного персонажа и посмотри мультфильм о нём вместе со своей семьей.
- б. Чему можно научиться у этого персонажа?



ЭТО ИНТЕРЕСНО...

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Первоначальное имя, выбранное для Микки Мауса, было Мортимер.
- ◆ На создание персонажа Ариэль Уолта Диснея вдохновила сказка «Русалочка» Ганса Христиана Андерсена.
- ◆ Героиня полнометражного анимационного фильма «Храбрая сердцем» (2012) стала не только символом мужества, но и, благодаря своим необычным рыжим волосам, вдохновила многих на создание костюмов для праздника Хэллоуин. Многие девушки-подростки стали подражать ее стилю.



Урок 3

ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ФИЛЬМ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** кластер, метод самостоятельных открытий, сравнительный анализ, просмотр фильма, эвристическая беседа
- **Материальные ресурсы:** компьютер с подключением к Интернету, рабочая карточка, флипчарт, самоклеящаяся бумага для заметок
- **Формы организации:** фронтальная, парная, групповая

Ключевые слова и понятия

➔ Художественный фильм

➔ Документальный фильм

Источники информации

➔ <https://www.youtube.com/watch?v=jAQPSHvNB4A>

➔ http://filmepentruliceeni.ro/uploads/lectii/Lectia_2.pdf

Вызов



- Вспомните, какой фильм было создан и показан в кинотеатре первым?
- Что означает слово «анимационный»?
- Соедините названия фильмов с соответствующими жанрами:

Ледниковый период (2012)

*Суперсооружения древности:
Великая пирамида* (2010)

Титаник (1996)

Документальный фильм

Художественный фильм

Анимационный фильм

Осмысление



А. Блок информации и идей

- Вспомните названия художественных фильмов, которые вы смотрели вместе с семьей в последнее время.



- Объясните на примере одного из фильмов, почему вы выбрали для просмотра именно его.

РЕФЛЕКСИЯ



- Работая в парах, напишите на стикере (бумаге для заметок) по два аргумента в пользу художественного и документального фильма.
- Обсудите предложенные ответы. Определите две характеристики, общие для художественного фильма и документального.



РАСШИРЕНИЕ



- В кругу семьи или с друзьями посмотри документальный фильм о диких животных на канале National Geographic в YouTube.
- Выбери 3 интересных факта, чтобы рассказать о них одноклассникам.



ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ♦ Национальное географическое общество (англ. National Geographic Society) — одна из крупнейших научных и образовательных организаций США, цель которой заключается в изучении и защите окружающей среды планеты Земля. Общество было основано 27 января 1888 года в Вашингтоне.
- ♦ Телеканал National Geographic — американский телеканал, который ежедневно транслирует многочисленные научно-популярные документальные фильмы производства Национального географического общества США. Кроме того, канал National Geographic Kids предлагает онлайн в YouTube разнообразные документальные фильмы о мире животных, полезные для подготовки домашних заданий.
<https://www.youtube.com/watch?v=jAQPSHvNB4A>

Урок 4

ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РОЛЬ ФИЛЬМА



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** мозговой штурм, чтение с заданиями, просмотр фильма, эвристическая беседа
- **Материальные ресурсы:** компьютер с подключением к Интернету, рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, групповая

Ключевые слова и понятия

➤ Целевая аудитория

➤ Познавательно-воспитательная роль фильма

Источники информации

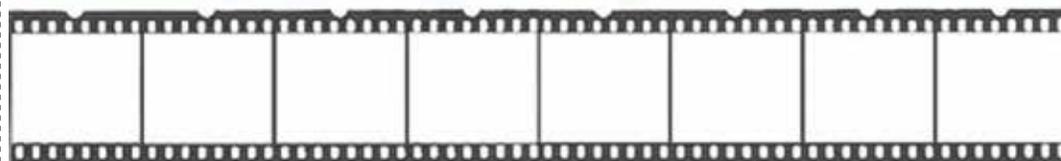
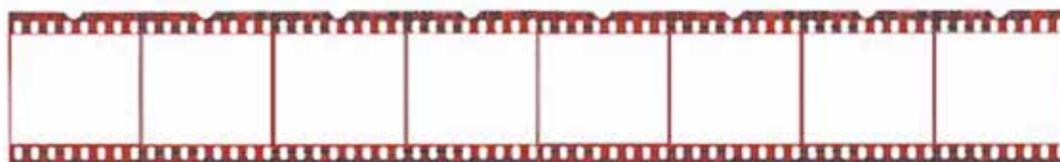
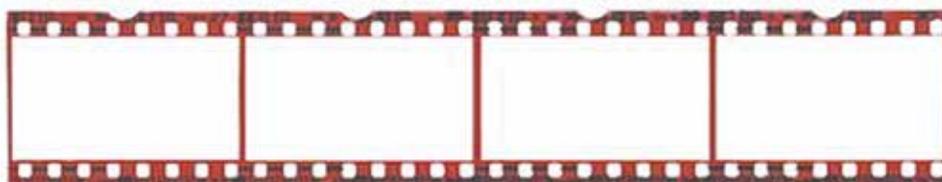
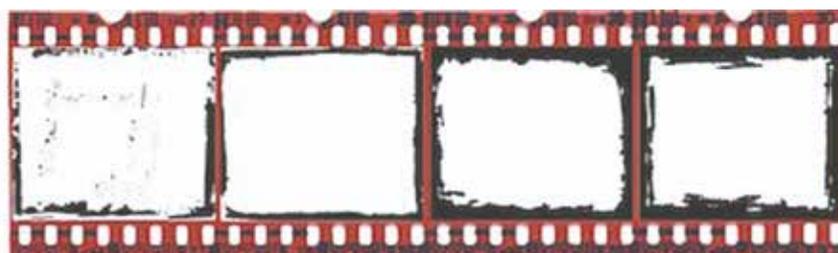
➤ <https://www.onf.ca/animation/>

➤ <http://education.francetv.fr/>

Вызов



- ⦿ В первых четырех кадрах напишите названия художественных, документальных и анимационных фильмов, которые вы смотрели.
 - В следующих двух кинолентах напишите словосочетания и слова об этих фильмах.
 - В последней ленте отметьте эмоции, которые вы испытывали при их просмотре.





А. Блок информации и идей

- **Внимательно прочтите текст о воспитательной роли фильмов. Отметьте для себя отрывки, в которых сказано, какие качества можно развить, благодаря просмотру фильмов.**

Фильм и его потребитель

Каждый художественный, документальный или анимационный фильм содержит в себе определенное послание для того, кто его смотрит. Он должен быть захватывающим, непредсказуемым и сохранять к себе любопытство и живой интерес зрителя.

Фильмы могут снимать на самые различные темы: семья, школа, спорт, история, путешествия, подводный мир, мир животных, научные открытия и т. д. В каждом возрасте есть свои предпочтения в той «магии», которую создают режиссеры, постановщики, художники, композиторы, актеры и другие члены команды по производству кино. Категория зрителей, предпочитающих определенный тип фильмов, называется **целевой аудиторией**. То, что остается в сознании зрителя после просмотра, — идеи, эмоции, переживания — составляет **смысловое содержание** фильма.

Волшебная сила фильма

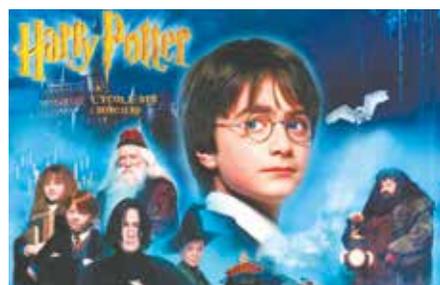
Запомни **«7 волшебных функций»** фильма.

1. Посмотрев фильм, ты можешь совершить путешествие во времени и в пространстве. Вместе с любимыми персонажами можно полететь на Луну, перенестись в эпоху динозавров или познакомиться с умными роботами из будущего!
2. Посмотрев фильм, ты можешь взглянуть на мир другими глазами. Рассказчик, внимательный к деталям, поможет стать тебе более информированным.
3. Посмотрев хороший фильм, ты будешь плакать или смеяться вместе с героями. Фильм научит тебя, как стать лучше, или, наоборот, как быть плохим!
4. Посмотрев интересный фильм, ты узнаешь что-то новое. Ты будешь задаваться вопросами и искать ответы на них. Фильм подтолкнет тебя к открытиям!
5. Посмотрев фильм, ты захочешь стать похожим на героев фильма или, наоборот, решишь, что не хочешь быть таким как они. Фильм предлагает, как примеры для подражания, так и антипримеры!
6. Посмотрев фильм, ты будешь легче понимать некоторые моменты реальной жизни, наблюдая за героями, узнаешь, как вести себя в разных ситуациях.
7. Благодаря фильмам, ты развиваешь свой эстетический вкус. Ты учишься ценить искусство: живопись, музыку, танец, поэзию, так как все это есть в фильмах.



В чем заключается воспитательная сила фильмов?

В этих **«7 волшебных функциях»** заключается **познавательно-воспитательная роль фильма**, или пережитый нами урок. Фильм учит нас так же, как и наблюдения в повседневной жизни, общение с семьей, с друзьями, чтение книг или посещение школы. Благодаря фильмам мы учимся различать добро и зло.



В. Практические упражнения

- Определите любые две волшебные функции одного из фильмов, записанных на киноплёнке в начале урока.
- Сформулируйте основную мысль фильма. Как вы ее понимаете?

РЕФЛЕКСИЯ



- Посмотрите одну серию мультфильма «Маша и медведь».

<https://www.youtube.com/watch?v=JISHVm9O-Qc>

- Обсудите в парах основную мысль мультфильма.
- Как вы оцениваете поведение медведя?
- Какой образец поведения показывает Маша?
- Как вы думаете, это хороший пример для воспитания? Аргументируйте.
- Запишите свои идеи на карточках и представьте их классу.
- Сформулируйте вывод.



РАСШИРЕНИЕ

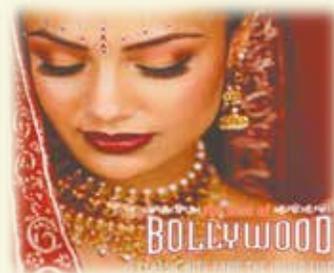


- Обсудите в кругу семьи значение цифр и других знаков, которые показывают на экране во время просмотра фильма (например, число «12» в круге или латинские буквы «AP»).
- Вместе с семьей определите несколько важных правил выбора и просмотра фильмов.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ В ответ на популярность американской киноиндустрии Голливуд, в Индии возник Болливуд. Это забавное название получилось от названий городов Бомбей и Голливуд. Говорят, индийским продюсерам оно не нравится, хотя уже укоренилось во всем мире.



Урок 5

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ЛЮБИМОГО ФИЛЬМА



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** форсированные ассоциации, чтение с заданиями, просмотр фильма, эвристическая беседа, проблематизация (нахождение проблем, источников затруднений с целью их разрешения)
- **Материальные ресурсы:** компьютер с подключением к Интернету, рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, групповая

Ключевые слова и понятия

➤ Кинокритик

➤ Титры

Источники информации

➤ <http://cinema-documentar.ro/dictionar/>

Вызов



- **Рассмотри фото.**
 - а. Что на нем изображено?
 - б. Что объединяет книги и фильм?
 - в. Определи три общие черты, характерные для этих важных источников знаний.



Осмысление



А. Блок информации и идей

- **Внимательно прочти текст о презентации фильма и отметь для себя отрывки, которые относятся к этапам презентации.**

Книга и фильм – хорошие друзья: многие киносюжеты взяты из книг, а некоторые книги появились на свет благодаря успеху фильмов. Качественный фильм, как и хорошая книга, становится частичкой нас, после его просмотра. Мы уже знаем, что фильм имеет свою воспитательную ценность для того, кто его смотрит. Люди, определяющие ценность книги, называются **литературными критиками**, а те, кто определяет ценность фильма, – **кинокритиками**.



Каждый из нас может стать кинокритиком. Для этого необходимо соблюдать несколько важных шагов.

В первую очередь нужно обратить внимание на информацию, представленную в начале и в конце фильма, то есть на **титры**, и выяснить следующие моменты:

- а. название фильма;
- б. кинокомпания, создавшая его;

- c. режиссер;
- d. актеры, сыгравшие главные роли;
- e. год, когда был снят фильм.

Другой важный момент – **жанр фильма** – его вы должны определить самостоятельно: анимационный, документальный или художественный. Вывод следует подтвердить аргументами: почему ты считаешь, что фильм, например, документальный?



После просмотра фильма можно перейти к последнему этапу его презентации, а именно к его **познавательно-воспитательной роли**. Представляя фильм, необходимо упомянуть следующее:

- a. Самые важные детали, касающиеся темы и сюжета фильма: о чем повествуется в фильме?
- b. Кто является героем фильма?
- c. Чем он занимается?
- d. Какие трудности пытается преодолеть?
- e. Как он их преодолевает?
- f. Какие качества помогли ему в этом?
- g. Чему можно научиться у этого героя?



Запомни!

Для презентации фильма необходимо:

- представить информацию из его титров;
- обосновать жанр фильма;
- аргументировать его познавательно-воспитательную роль

В. Практические упражнения

- ⦿ **Работайте в командах. Составьте алгоритм презентации фильма в виде оригинальной схемы или карты.**

РЕФЛЕКСИЯ



- ⦿ **Работайте в командах. Распределите между собой задания и, пользуясь алгоритмом презентации, представьте анимационный фильм «В поисках Немо», созданный компанией Pixar Animation Studio в 2003 году. Вы можете выбрать другой мультфильм. Главное – это раскрыть три важных этапа презентации любого фильма.**



РАСШИРЕНИЕ



Групповой проект

- ⦿ **Создайте комиксы (рассказы в картинках), иллюстрируя историю кино, жанры кино и самые важные, на ваш взгляд, фильмы последнего десятилетия.**

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ За всю историю Американской киноакадемии трилогия «Властелин колец» (2001 – Братство Кольца; 2002 – Две крепости; 2003 – Возвращение короля) получила рекордное количество премий «Оскар» в самых различных номинациях.
- ◆ Статуэтка «Оскар» выполнена в виде рыцаря, опирающегося на меч. Пять кругов катушки киноленты, на которой стоит рыцарь, представляют единство между актерами, режиссерами, продюсерами, сценаристами и техниками. Вес статуэтки – 3,5 кг, а рост – почти 34 сантиметра!

Урок 1

КОМПЬЮТЕР — СОВРЕМЕННОЕ СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ. РАЦИОНАЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРА



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** направляемое обсуждение, форсированные ассоциации, чтение с вопросами и пояснением, техника «5 «почему?»», проблематизация
- **Материальные ресурсы:** компьютер/ноутбук с подключением к Интернету, рабочие карточки, большие листы бумаги, фломастер, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, групповая

Ключевые слова и понятия

- Компьютер
- Монитор

- Системный блок
- Мышь

- Принтер
- Сканер

Источники информации

- <https://www.youtube.com/watch?v=ev-99L1rUu0> (ролик «Как включить компьютер?»)
- <https://www.youtube.com/watch?v=4C4TRlpA8gQ> (ролик «Где используются компьютеры?»)

Вызов



- ⦿ **Вспомните, где именно в школе используются компьютеры? В каких целях они используются? У кого есть доступ к ним?**
 - В каких ситуациях ты пользуешься компьютером? Как часто ты пользуешься компьютером для учебы?
 - На каких уроках учитель пользуется компьютером чаще всего?
 - Для подготовки каких уроков ты используешь компьютер? Вспомни несколько конкретных ситуаций.

- ⦿ **Работа в командах Форсированные ассоциации**

Ученики делятся на две команды. На большом листе бумаги, команды записывают быстрые, спонтанные ассоциации для слов компьютер и школа.

- Найдите общие элементы для слов «компьютер» и «школа».



Осмысление



А. Блок информации и идей

- ⦿ **Внимательно прочтите текст.**

Компьютеры стали неотъемлемой частью повседневной жизни. Сегодня никто не может представить себе, как наше общество существовало бы без них. Первый компьютер был изобретен в 1940 году. Он был внушительных размеров и занимал целое помещение! Сегодня технологии развиваются стремительно, и компьютеры при меньших размерах становятся все более сложными

и многофункциональными: Это ноутбуки, iPad, смартфоны, iPhone, электронные книги и т.д. Компьютер, словно по волшебству, помогает бороздить просторы Интернета и находить любой ответ на множество вопросов.

Персональный компьютер (ПК) — это машина для обработки данных и информации. Вот наиболее важные элементы ПК:

- ✓ **Клавиатура** — устройство с клавишами, выполняющими определенные команды.
- ✓ **Монитор** — экран, который отображает тексты, изображения, фильмы.
- ✓ **Системный блок** похож на «чемоданчик», где находятся основные компоненты компьютера, благодаря которым информация хранится и обрабатывается. Он выполняет функции, схожие с человеческим мозгом, но это искусственный мозг с удивительными возможностями.
- ✓ **Мышь** — устройство, с помощью которого компьютеру даются команды. Для этого следует нажать на правую или левую клавишу мыши. Кроме того, мышь управляет графическим курсором на мониторе — он тоже выполняет команды.
- ✓ **Колонки или динамики** — устройства, которые помогают слышать звук при просмотре фильмов, прослушивании музыки или общении в чате.
- ✓ **Видеокамера** — встроенное или подсоединенное к ПК внешнее устройство, которое находит, записывает изображение и передает его на монитор.

Компьютеры питаются от электрической сети. На них можно писать тексты и затем распечатывать их на устройстве, которое называется **принтер**. Принтер может быть цветным или черно-белым. **Сканер** — это внешнее устройство для перевода печатных текстов, рисунков, фотографий в цифровой формат.

Правильно используя все элементы ПК, можно писать различные сообщения, реализовывать интересные проекты, составлять библиографические карточки, создавать красивые поздравления со специально подобранными иллюстрациями. Компьютер помогает учиться, находить новых друзей, общаться с людьми со всех уголков земного шара!

Будь ответственным пользователем ПК!

Компьютер может стать «искусственным другом», который поможет тебе учиться и открывать для себя что-то новое. Для этого необходимо соблюдать определенные правила и следовать таким советам:

- ✓ Выбери качественную мышку! Она должна быть удобной.
- ✓ Выбери клавиатуру с крупными, хорошо заметными и, возможно, цветными клавишами.
- ✓ Помни, что за компьютером не едят и не пьют — эти действия несовместимы с работой за компьютером. Мгновение невнимательности может привести к повреждению техники. Кроме того, полезно знать, что если ты ешь или пьешь у компьютера и увлечён игрой, твой мозг не может сосредоточиться на процессе пищеварения.



- ✓ Перед тем как пользоваться клавиатурой, позаботься, чтобы твои руки были чистыми.
- ✓ Не устанавливай компьютер рядом с обогревательными приборами и прочими источниками тепла (радиатор, плита).
- ✓ Если пользуешься ноутбуком, помни о том, что ему необходима вентиляция. Он должен быть установлен на твердой поверхности, ни в коем случае не на мягкой (подушке, матрасе).
- ✓ Проводи за компьютером не более 25–45 минут в день.

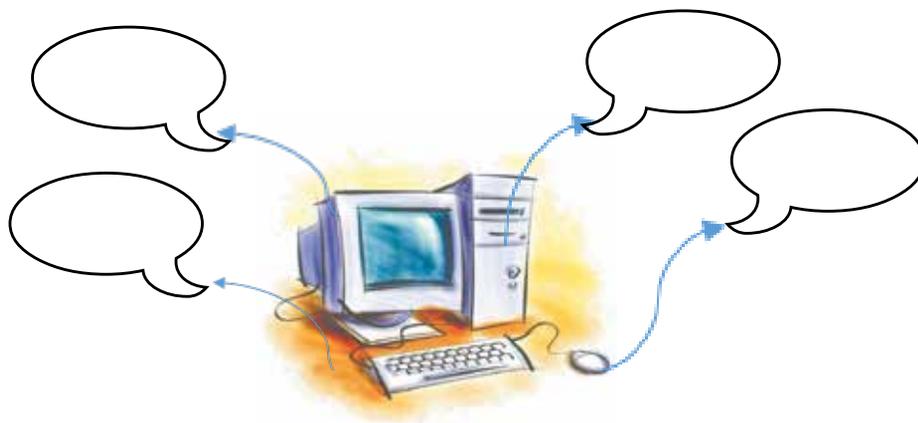
Новые слова

Хранить данные — сохранять в памяти определенную информацию; в данном случае информация хранится на компьютере, ноутбуке, диске или флеш-накопителе USB (разг. - флешка или флэшка).

Искусственный — подражающий тому, что сотворила природа, сделанный руками человека.

Многофункциональный — способный выполнять несколько функций, дел, назначений.

- ⦿ **Рассмотри изображение. Напиши в сносках название каждого элемента компьютера.**



В. Практические упражнения

Компьютер — это универсальная библиотека в твоём доме. Важно научиться открывать эту «волшебную дверь» XXI века. Благодаря Интернету, можно узнать всё, что угодно и виртуально путешествовать во времени и в пространстве.

Учитель показывает ученикам этапы подключения компьютера

<https://www.youtube.com/watch?v=ev-99L1rUu0>

- ⦿ **Воспользуемся поисковой системой Google, чтобы узнать важные информацию из истории компьютера.**

РЕФЛЕКСИЯ



- ⦿ **Поделись с одноклассниками другими правилами, которые ты соблюдаешь при работе за компьютером.**
- ⦿ **Используя технику «5 «почему?»» прокомментируй данное утверждение: *Компьютер необходимо использовать рационально.***

Пример: Почему? Потому что компьютер — важная и быстрая форма обучения.

Почему? Потому что _____

- **Подумай, с какого возраста дети могут иметь доступ к компьютеру?**
 - a. Выбери один из четырех возрастов или предложи альтернативу.
 - b. Объясни, почему в остальных случаях данный возраст - это слишком рано или слишком поздно, чтобы начинать учиться компьютерной грамоте.
 - c. К каким отрицательным последствиям может привести преждевременное или запоздалое использование компьютера?



2 года



5 лет



75 лет



12 лет

- **Как ты думаешь, развивался бы мир, если бы не изобрели компьютер? Опиши возможный сценарий, начиная с фразы: «Если бы компьютер не изобрели, мир выглядел бы так...»**

РАСШИРЕНИЕ



- **Разделитесь на команды и назовите как можно больше жизненных ситуаций, в которых используется компьютер. Заполните таблицу:**

Где используется?	Кто использует?	Для чего использует?	В чем плюсы и преимущества такого использования?

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Существует болезнь, которая называется «компьютерный зрительный синдром» — это болезненная реакция организма на то, что человек долго и пристально смотрит на монитор.
- ◆ Слово «робот» было впервые употреблено чешским писателем Карелом Чапеком в 1921 году в пьесе «R.U.R.» («Россумские универсальные роботы»). Это слово произошло от чешского *robota*, что значит «подневольный труд».
- ◆ В 2016 году Организация Объединенных Наций (ООН) приняла решение, согласно которому доступ в Интернет является правом человека.

Урок 2

НОВЫЕ МЕДИА И САЙТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** «звездный взрыв», чтение с вопросами и пояснением, наблюдение, открытие
- **Материальные ресурсы:** компьютер/ноутбук с подключением к Интернету, рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, групповая

Ключевые слова и понятия

➔ Сайт

➔ Форум

Источники информации

➔ <https://www.commonsense.org/education/>

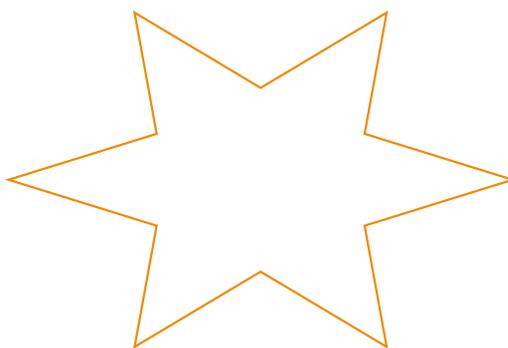
➔ <http://www.e-learningforkids.org/>

➔ <http://www.educationworld.org/>

ВЫЗОВ



- ⦿ Заполни звезду идей, указав источники, из которых ты при необходимости получаешь информацию.



- ⦿ Из предложенного списка назови те категории информации, которые ты, как правило, ищешь в медиапространстве. Оцени и поставь баллы (от 1 до 10) напротив каждой категории в зависимости от значимости и частоты поиска той или иной информации.

В медиа я ищу:

- ✓ Конкурсы _____
- ✓ Новости _____
- ✓ Художественные и/или документальные фильмы _____
- ✓ Развлекательную информацию _____
- ✓ Музыка _____
- ✓ Видеоигры _____
- ✓ Интересные факты о знаменитостях _____

- ✓ Прогноз погоды _____
- ✓ Интересные факты о Вселенной _____
- ✓ Мультфильмы _____

ОСМЫСЛЕНИЕ



А. Блок информации и идей

- **Внимательно прочтите текст об одном важном источнике информации.**

Сайты для детей

Медиа присутствуют повсюду. Вы уже знаете, что существуют два вида медиа: **традиционные и новые**. Традиционные медиа объединяют все виды медиа, возникшие до появления современных технологий, в том числе, Интернета. Среди них – телевидение, радио, печать и классическая почта.

Новые медиа – это современные средства коммуникации с использованием новых технологий. **Сайт** – это «место в Интернете» (то есть требуется подключение к Интернету), объединяющее в одно целое веб-страницы, на которых размещаются текст, изображения, анимация, видео и прочая информация.



Сайты, содержание которых ориентировано на детей и представляет особый интерес именно для них – **это сайты для детей**.

Большинство сайтов для детей содержат **форумы**, то есть группы для обсуждения определенной темы, которая интересна целой группе людей. Примечательно то, что пользователи – в данном случае дети – могут публиковать сообщения в Интернете в режиме реального времени. Так, если у школы есть сайт, на котором имеется форум, ученики этой школы могут общаться между собой, а также со своими сверстниками из любых уголков мира.

Какие сайты я могу использовать?

При выборе сайтов необходимо спросить мнение взрослых. Важно пользоваться сайтами, предназначенными именно для детей. Если у школы есть свой сайт, он является полезным источником информации и общения. Вот примеры сайтов, которыми можно пользоваться:

Clopotel.ro (www.clopotel.ro) – это сайт для детей на румынском языке. На нем публикуется интересная информация для детей, интерактивные игры, конкурсы, творческие задания, рисунки с любимыми персонажами и т.д.

ABC Children (<http://www.abc.net.au/children>) – это сайт для детей на английском языке. Помимо большого количества виртуальных игр, он содержит рубрики о спорте, науке, окружающей среде и т.д. Сайт предназначен для детей разного возраста.



WIKIMINI (<http://fr.wikimini.org/wiki>) – это виртуальная энциклопедия на французском языке, которая была создана при помощи детей и подростков. Сайт предназначен не только для маленьких детей, но и для родителей и школьников. В нем содержится более 17 тысяч статей на самые разные

интересные темы. Сегодня сообщество WIKIMINI состоит из 35 445 пользователей.

ПОТОМУ (<http://potomy.ru/>) – это детская энциклопедия онлайн на русском языке. Здесь вы найдёте ответы на множество вопросов об окружающем мире, о растениях и животных, о разных изобретениях и о своём организме. Еженедельно сайт пополняется новой интересной информацией.



В. Практические упражнения

- Войдите на один из предложенных сайтов для детей.

<https://kids.nationalgeographic.com/>
(на английском языке)

<http://chudo-udo.com/> (на русском языке)



- При необходимости попросите учителя английского языка вам помочь. Обсудите, какую учебную информацию предлагает сайт.
- Выберите два полезных для вас факта и представьте их одноклассникам.

РЕФЛЕКСИЯ



- Работая в командах, составьте список разделов, которые обязательно должен содержать сайт вашей школы.

РАСШИРЕНИЕ



- Войди на сайт Minimax <http://www.minimaxro.tv/>
 - Посмотри, какие разделы информации он предлагает.
 - Как ты думаешь, этот сайт интересен детям? Почему?
 - Отметь три момента, привлекательных для тебя.



ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Новые медиа предоставляют доступ к бесконечному объёму информации, которую может запомнить человек. Но! Если бы мы могли удержать всю эту информацию в памяти, наш мозг не смог бы работать. К счастью, человеческий мозг – это идеальная машина, способная забывать 8 из 10 получаемых сведений, а новые медиа расширяют возможности памяти нашего мозга.

Урок 3

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** мозговой штурм, метод РОП, график Т, практическое применение, опрос
- **Материальные ресурсы:** компьютер/ноутбук с подключением к Интернету, рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, парная, групповая

Ключевые слова и понятия

- Социальные медиа
- Интернет-пользователь
- Создатель социальных медиа
- Социальные сети
- Виртуальное сообщество

Источники информации

- <https://www.facebook.com/>
- https://ro.wikipedia.org/wiki/Media_de_socializare

Вызов



● Рассмотрите изображение.

- Обведи символы, которые ты знаешь.
- Что они обозначают?
- Пользовался ли ты какой-нибудь из этих социальных сетей?
- Знаешь ли ты символы других социальных сетей? Нарисуй их в сноске.



Осмысление



А. Блок информации и идей

- Внимательно прочти текст о социальных медиа и социальных сетях.

Что такое социальные медиа?

Социальные медиа — это совокупность (сочетание) приложений и сайтов, которые позволяют создавать информацию и передавать ее другим людям. Содержимое социальных медиа интерактивно, то есть находится онлайн. Это могут быть изображения, видео, тексты и т.д. Люди, которые пользуются этими приложениями, узнавая и потребляя информацию из них, называются **интернет-пользователями**.

Социальные медиа включают в себя виртуальные игры, блоги, онлайн-энциклопедии и словари, форумы, социальные сети.

Сильные стороны социальных медиа

Информация из таких медиа может быстро передаваться огромному количеству людей. Любой человек может стать создателем **социальных медиа**, если создаёт тексты или пользуется ими в социальных медиа. Не нужно иметь издательский дом, телеканал или радиостанцию, чтобы создавать сообщения в социальных медиа! Для этого нужно устройство — ноутбук, смартфон, компьютер или планшет с подключением к Интернету. Создание таких медиа довольно доступно — оно не требует больших расходов, и его легко можно осуществить. В таком общении можно быть одновременно отправителем и получателем сообщений, причём делать это из любого уголка планеты!



Что такое социальные сети?

Социальные сети являются частью социальных медиа. Они состоят из **виртуальных или онлайн-сообществ**, то есть из людей, выбирающих в качестве канала связи виртуальное пространство, состоящее из разнообразных платформ (площадок). Общение через социальные сети называется **виртуальным общением**. Сегодня самой популярной социальной сетью является Facebook. По данным статистики, 73 % взрослых людей используют именно Facebook, а общее число его пользователей превышает один миллиард! Twitter, Instagram, YouTube, LinkedIn, Skype, MySpace, Google+ и Viber — примеры известных социальных сетей.

Преимущества социальных сетей

Пользование социальными сетями приносит разнообразную пользу:

- ✓ поддержание постоянной связи с близкими;
- ✓ взаимодействие со множеством людей, потенциальными друзьями, благодаря общим интересам;
- ✓ возможность пользоваться социальными сетями как средством обучения и источником знаний;
- ✓ возможность высказывать мнение по различным темам, комментировать их;
- ✓ возможность привлекать и объединять людей для волонтерской работы и т.д.

В. Практические упражнения

- Пользуясь ноутбуком или компьютером с подключением к Интернету, войдите вместе с учителем в одну из социальных сетей.
 - a. Обратите внимание на шаги, которые выполнил учитель, чтобы войти в сеть.
 - b. Рассмотрите, какие элементы характерны для страницы данной социальной сети.
 - c. Обсудите всем классом, какие возможности есть у этой социальной сети для деятельности класса.

РЕФЛЕКСИЯ



- ⊙ **Работайте в парах. Составьте график Т, исходя из следующего утверждения: Социальные сети благоприятно влияют на пользователей.**

- Используя информацию справочного текста, покажите преимущества социальных сетей.
- Задумайтесь об отрицательном влиянии, которое могут оказывать социальные сети.
- Заполните график на большом листе бумаги.
- Представьте ваш график одноклассникам, приводя примеры.
- Дополните график интересными мыслями и идеями своих одноклассников.
- Сделайте вывод.



РАСШИРЕНИЕ



- ⊙ **Работая в командах, проведите опрос, чтобы узнать следующую информацию:**

- сколько ваших родственников, знакомых, друзей, одноклассников пользуются социальными сетями;
- какими социальными сетями они пользуются;
- как часто они в них заходят;
- с какой целью они ими пользуются.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Логотип и основной цвет социальной сети Facebook синий, потому что основатель Facebook Марк Цукерберг страдает от дальтонизма — болезни, из-за которой он не различает цвета. Синий цвет — единственный, который он может различить.
- ◆ Марк Цукерберг может служить примером организованности: каждый год он ставит перед собой новую цель и добивается ее. Его цели и задачи зависят от желания узнать что-то новое, и тем самым расширить свой кругозор.



Урок 4

ЛИЧНАЯ ПОЧТА И ПОЧТА КЛАССА. СЕТЕВОЙ ЭТИКЕТ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** мозговой штурм с помощью изображения, чтение с вопросами и пояснениями, объяснение, демонстрация, чтение по изображению
- **Материальные ресурсы:** компьютер с подключением к Интернету, рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, парная, групповая

Ключевые слова и понятия

- Электронная почта
- Пароль
- Почта класса
- Электронный адрес
- Логин
- Сетевой этикет

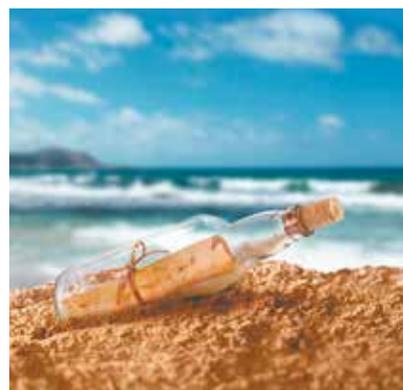
Источники информации

➤ <http://www.ecronicar.ro/2011/06/istoria-e-mail-ului-cum-evoluat-posta-electronica-de-a-lungul-timpului/>

Вызов



- **Рассмотри фото.**
 - Как ты думаешь, с какой целью такие сообщения отправляли в море?
 - В какой исторический период могли отправить такое сообщение?
 - Кто, по твоему мнению, мог быть автором такого сообщения?
 - Как ты думаешь, где находился в этот момент человек, который его отправил: на море или на суше?
 - Придумай историю на основе данного снимка.
- **Вспомни, когда ты последний раз получил или отправил письмо.**
 - Кому ты его отправил или от кого ты его получил?
 - О чем говорилось в письме?
 - Сформулируй два правила, которые ты соблюдал, чтобы твое письмо дошло до места назначения.



Осмысление



А. Блок информации и идей

- **Внимательно прочтите текст.**

История посланий и посланников

С древних времен люди отправляли друг другу сообщения. Это было естественной необходимостью, так как люди не могли постоянно находиться рядом друг с другом. Например, правители — императоры или господа — передавали сообщения через курьеров, которых также называли посыльными или гонцами (им поручалось отнести письмо, вести переговоры). Иногда посыльные объявляли указы — на них возлагалась такая миссия. Считается, что почтовые услуги изобрели римляне.

Что такое электронная почта?

Электронная почта или **e-mail** — это современный способ отправлять/получать письма через виртуальное пространство с помощью мобильного телефона, компьютера, планшета или ноутбука. Устройство, которым мы для этого пользуемся, должно быть подключено к сети Интернет.

Другими словами, не выходя из дома и не тратя бумагу, можно отправлять письма в любой уголок мира. Более того, сообщения по электронной почте доходят до пункта назначения менее чем за 1 минуту! Это почти бесплатный способ отправки писем, правда, для этого нужно иметь специальное устройство, подключение к Интернету и электричество, если используется ПК (персональный компьютер).



В процессе передачи письма обязательно есть **отправитель** (тот, кто отправляет сообщение) и **получатель** (тот, кто получает сообщение). Это следует учитывать при отправке обычного письма, но это верно и для электронной почты. Однако, с помощью электронной почты отправитель, добавляя имена нескольких получателей, может разослать сообщение сразу большому количеству людей.

Для обмена письмами по электронной почте нужно иметь личную почту (электронный адрес), которую можно открыть на одном из сайтов — почтовых сервисов: <http://www.yahoo.com/>, <http://www.gmail.com>, <http://mail.ro>, <http://www.hotmail.com> и другие.

Как создается электронная почта?

Если ты решил создать **электронную почту**, нужно определить, каким будет твой **электронный адрес**. Он, как правило, состоит из трех элементов:

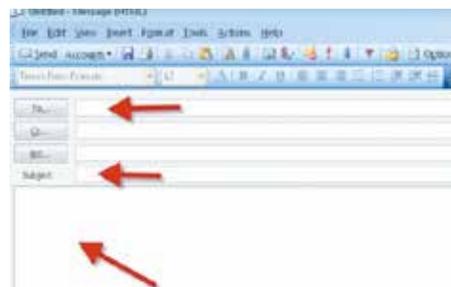
имя (слова, цифры, которые что-то обозначают) + **@** + **адрес сайта** (например, gmail.com).

Первая часть адреса — это логин, то есть имя учетной записи, которым ты себя определяешь. Знак @, который есть в любом адресе электронной почты, **в русском языке произносится как «собачка» и указывает на местоположение адреса, например, «roman1996 на gmail.com»**

Второй шаг заключается в создании пароля, который следует держать в тайне. С его помощью можно войти в собственную почту. Пароль играет роль ключа, который тщательно хранят и никому не называют, за исключением, может быть, родителей.

Почта класса — общая собственность

Почта класса предназначена для общего пользования. У всего класса будет к ней доступ, и пользоваться ею следует правильно и осмысленно. В почту класса могут входить одновременно несколько одноклассников. Здесь можно размещать полезную информацию: объявления, списки для чтения, домашнее задание, совместно создаваемые проекты и т.д. Спустя время, эта почта станет общим достоянием класса, где в хронологическом порядке будут храниться важные и полезные сведения.



Как пользоваться электронной почтой?

В любом **почтовом ящике** есть несколько папок. Например, папка «Входящие» — там хранятся все получаемые тобой сообщения или папка «Черновики», которая хранит все сообщения, которые ты начал писать и не закончил. Следует учесть, что для отправки сообщения нужно знать электронный адрес получателя. Рекомендуется, чтобы у каждого отправляемого письма была «Тема», то есть заголовок.

В отличие от традиционного письма, по электронной почте можно отправлять изображения, фотографии, видеоролики и тексты крупного формата, добавляя их при помощи кнопки «Прикрепить».

Что такое сетевой этикет?

Существует специальный термин, обозначающий правила общения в сети, — **сетевой этикет**. Общение в Интернете, даже если оно происходит на расстоянии, должно проходить с соблюдением основных правил.

Сетевой этикет требует, чтобы люди проявляли уважение друг к другу, показывая, что они образованы и воспитаны. Отправляя сообщение, следует соблюдать структуру классического письма. В его тексте должно быть обращение, введение, основная часть и правильно сформулированное заключение.

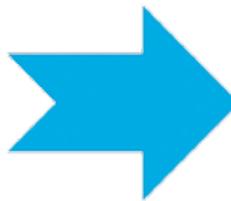


Новые слова

Хронологический — последовательный, происходящий в порядке следования событий во времени.

В. Практические упражнения

- Под руководством учителя выполните необходимые шаги для открытия почтового ящика вашего класса.
- К словам, характерным для традиционной почты, подберите соответствующие слова, характерные для электронной почты.

 <p>Почтальон</p>		
Конверт		
Бумага		
Велосипед почтальона		
Почтовое отделение		
Марки		
Почтовый ящик		

РЕФЛЕКСИЯ



- ⊙ **Работая в группах, составьте список правил сетевого этикета для своего класса.**

- Сформулируйте правила в виде обязательства/договора, который будет затем подписан всеми учениками класса.
- Разместите установленные правила сетевого этикета в удобном и видимом для всех месте в вашем классе.



СЕТЕВОЙ ЭТИКЕТ требует, чтобы каждый ученик:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Обещаю соблюдать сетевой этикет. Подпись _____

РАСШИРЕНИЕ



- ⊙ **С помощью родителей или старшего брата / сестры, создайте личный электронный ящик, с которого вы сможете отправлять сообщения друзьям, в том числе на почту вашего класса.**

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Первое сообщение по электронной почте в начале 1970-х годов отправил компьютерный инженер Рэй Томлинсон.
- ◆ Первым главой государства, отправившим сообщение по электронной почте, была королева Великобритании Елизавета. Ее Величество отослала первое виртуальное сообщение в 1976 году.
- ◆ Любопытно, что знак «@» назвали «собачка» из-за его сходства с собачьим хвостом. В каждой стране его называют по-своему: венгры – червячком, поляки и сербы – обезьяной, итальянцы – улиткой, греки – уткой, японцы – водоворотом, а датчане – хоботом слона.

Урок 5

ВИРТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ – МЕЖДУ РАЗВЛЕЧЕНИЕМ И ЗАВИСИМОСТЬЮ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** мозговой штурм, чтение с заданиями, интервью, тематический анализ, обсуждение с участием всего класса, дидактическая игра, проблематизация
- **Материальные ресурсы:** компьютер с подключением к Интернету, рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, групповая

Ключевые слова и понятия

➤ *Виртуальная игра*

➤ *Игровая приставка*

➤ *Зависимость*

Источники информации

➤ <http://jocuridincopilarie.ro/>

➤ <http://geografilia.blogspot.jp/2016/09/peste-100-de-jocuri-ale-copilariei.html>

Вызов



- ⦿ **Вспомни последнюю игру, в которой ты участвовал. Опиши ее.**
 - a. Чем она тебе нравится?
 - b. С кем ты предпочитаешь играть?
- ⦿ **Вот несколько названий игр, любимых детьми:** жмурки, прятки, догонялки, резиночка, скакалка, Классики, Испорченный телефон, Крестики-нолики, Горячая картошка, Вышибалы, Съедобное-несъедобное, Море волнуется раз, Колечко-колечко, Дочки-матери... **Это лишь некоторые из детских игр.**
 - a. Рассмотрите фотографии и напишите в рамках под ними соответствующие названия игр.
 - b. Скажи, какая из этих игр самая интересная. Почему?





ОСМЫСЛЕНИЕ



А. Блок информации и идей

- ⦿ Внимательно прочти текст о виртуальных играх.
- ⦿ Отметь знаком «+» плюсы виртуальных игр, а знаком «-» — их минусы.

Что такое виртуальные игры?

Игра — это первый вид деятельности в жизни каждого ребенка. Посредством игры он познает мир. Играя, ребенок учится взаимодействовать с другими, осознает важность правил и учится преодолевать сложности. Для каждого возраста существуют свои игры, и детство — самое лучшее время в этом отношении.



К сожалению, сегодня виртуальные игры практически полностью заменили реальные, уличные. Электронные или виртуальные компьютерные игры устанавливает **воображаемое** (ложное) взаимодействие между пользователем и объектами на экране. Действия в видеоиграх часто бывают очень сложными, в них применяются всевозможные инструменты, машины, оружие, магические предметы, но все это происходит исключительно в воображении пользователя, так как все эти предметы... **виртуальные!**



Что такое игровая приставка?

Многие пользуются мобильным телефоном или компьютером для видеоигр. Страсть к новым играм привела к тому, что появились игровые приставки — интерактивные компьютеры, разработанные исключительно для виртуальных игр. Игра «Тетрис» была изобретена в 1982 году и стала очень популярной. «Тетрис» — своего рода, простейшая игровая приставка. Цель игры — построить кирпичную стену. Не самая заманчивая задача для сегодняшней молодежи!

Фактически это была первая популярная видеоигра в нашей стране. Ее плюс заключался в том, что она развивала пространственное мышление и скорость реакции. В 1990-х годах многие директора школ отбирали эти чудо-устройства у школьников, игравших в них на уроках.

Влияние виртуальных игр

Вопрос о влиянии виртуальных игр на ребёнка разделил ученых на две категории — сторонников этих игр и их яростных противников. Сторонники убеждены, что правильное использование видеоигр способствует интеллектуальному развитию ребенка. Виртуальные игры могут практически заменить любой вид деятельности. Так, существует виртуальный футбол, виртуальный теннис, виртуальная ферма, виртуальная стрельба, виртуальный велоспорт, виртуальное вождение и т. д.



Критики же считают, что виртуальные игры угрожают здоровью ребенка. Они могут вызывать **зависимость**. Захваченные магией игры, дети не замечают, как проходит время, часами напролет сидя перед экраном. Увлечшись видеоигрой, многие пользователи ощущают постоянную потребность что-то жевать. В это время они потребляют сладкие напитки, соленые закуски и другой фастфуд, который дает им необходимое количество энергии. По этой причине дети, которые проводят слишком много времени за компьютером, нередко набирают лишний вес. При этом видеоигры держат весь организм игрока в постоянном напряжении. От этого накапливается усталость, из-за чего у ребенка пропадает желание заниматься чем-то еще, например, читать или общаться с семьей.

Другая опасность — это малая подвижность детей: единственное, что находится в движении во время компьютерных игр, — это пальцы, бегающие с безумной скоростью по клавиатуре. Отсутствие движения является еще одной важной причиной детского ожирения, а также других проблем со здоровьем.

Новые слова

Виртуальный — не существующий реально; вымышленный, воображаемый, ненастоящий.

Ожирение — чрезмерное увеличение веса человека.

В. Практические упражнения

Шаг 1

- Напишите на флипчарте названия всех виртуальных игр, которые вы знаете.
- Выберите одну игру и одного одноклассника/одноклассницу, который/ая увлекается этой игрой.

Шаг 2

- Задайте однокласснику/однокласснице вопросы о том, сколько времени он/она тратит на эту игру и какие чувства и состояние вызывает у него игра.
- Обсудите, есть ли в этой игре элементы насилия, которые могут отрицательно повлиять на игрока.

РЕФЛЕКСИЯ



ТЕМАТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

В начале 2017 года многие дети, в том числе в Республике Молдова, стали жертвами опасной виртуальной игры под названием «Синий кит». Те, кто попал в ловушку этой игры, соглашались выполнять многочисленные задания от так называемого «куратора» на протяжении более 50 дней. Как правило, предлагаемые задания были опасными и представляли угрозу для здоровья и жизни ребенка. Самым рискованным было то, что участники сознательно наносили себе травмы, чтобы доказать, что они «смелые». В этот период двое подростков в Кишиневе покончили жизнь самоубийством. Предполагается, что виной тому стала виртуальная игра, в которой они участвовали. К сожалению, жертвы этой игры не осознавали опасность, которой подвергались, а рядом с ними не оказалось никого, кто мог бы помочь им вовремя остановиться.



Обсудим!

- а. Что могло заставить детей участвовать в такой игре?
- б. Почему слово «смелые» заключено в кавычки?
- в. Как вы считаете, какие меры должны были принять родители детей, участвовавших в смертельной игре?
- г. Кто еще мог бы помочь детям в подобной ситуации?
- д. Как вы можете защитить себя, если кто-то приглашает вас принять участие в подозрительной виртуальной игре такой, например, как «Синий кит»?

РАСШИРЕНИЕ



- Из списка игр, предложенного в начале урока, выбери одну игру и предложи своей семье или одноклассникам поиграть в неё в свободное время.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ♦ *Space Wars* — это первая виртуальная игра, которую еще в 1961 году изобрел обычный студент.
- ♦ В 2016 году появилась новая виртуальная игра *Pokémon Go*. Игра свела с ума многих... взрослых, сделав их её страстными фанатами! Они находили, захватывали, сражались и тренировали покемонов. На самом деле эта игра особенная, потому что требует постоянного перемещения — участники передвигаются, взаимодействуют, общаются в то время, как существа появляются на экране, как если бы они находились в том же реальном месте, где и игрок.

Урок 6

БЕЗОПАСНОСТЬ В ИНТЕРНЕТЕ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** мозговой штурм по изображению, чтение с заданиями, просмотр фильма, эвристическая беседа, проблематизация
- **Материальные ресурсы:** компьютер с подключением к Интернету, рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, групповая

Ключевые слова и понятия

- Безопасность в Интернете
- Интернет-друг
- Спам
- Личная информация
- Интернет-вор
- Подозрительная личность

Источники информации

- <http://www.sigur.info/resurse-sigur-info/parinti.pdf>
- <http://www.sigur.info/video/upload.html#.WT0PFvmLTIV>
- <https://www.youtube.com/watch?v=-nMUbHuffO8>
- <https://www.facebook.com/SaferInternetDay/videos/1015152240242606>
- <https://youtu.be/XXBAxU-wbpY>

ВЫЗОВ



● Рассмотрите фото.

- Как ты думаешь, что оно означает?
- Чем обеспокоена мама ребенка?
- Случалось ли тебе видеть в Интернете что-то такое, что тебе было неприятно?
- Как ты реагировал на это? Как реагировали твои родители?



ОСМЫСЛЕНИЕ



А. Блок информации и идей

- Внимательно прочти текст о безопасности в Интернете.
- Отметь знаком **!** два наиболее интересных для тебя факта, а знаком **?** два факта, которые тебе непонятны или с которыми ты не согласен.

Когда и как долго можно пользоваться компьютером?

Все дети увлечены Интернетом, компьютером или мобильными телефонами. Это удобный способ развлечься. Однако, важно знать, что **безопасность в Интернете** столь же важна, как и безопасность в реальной жизни. Каждый пользователь должен знать, что такое **ответственное поведение в сети**.



Интернетом рекомендуется пользоваться только в выходные дни. Исключением могут быть будние дни, когда для подготовки домашних заданий вам необходимо использовать этот неограниченный источник информации. За компьютером рекомендуется проводить не более получаса.

Что такое личная информация?

К **личной информации** относятся имя, фамилия, дата и год рождения, возраст, место жительства, номер телефона, имена членов семьи, место работы родителей, адрес школы, в которой ты учишься. Твои фотографии и фотографии твоих близких — тоже являются личной информацией.



Следует знать, что любая личная информация, размещенная в Интернете, даже если ты ее удалил, может быть сохранена и использована неизвестными людьми. Вот почему личная информация очень важна — она гарантирует твою безопасность. По этой причине никогда не передавай ее неизвестному человеку, особенно в Интернете. В виртуальном пространстве встречаются так называемые «интернет-воры», которые пытаются взламывать чужие пароли и получать доступ к чужой личной информации. Иногда они не только крадут пароли, но и рассылают всевозможный информационный **мусор** — **спам**.

Если кто-то просит тебя сообщить личные данные, посоветуйся с родителями или учителями.

Что можно размещать в открытом доступе?

Информация, размещенная в открытом доступе, не должна быть слишком личной. Не следует публиковать то, что может запятнать или поставить в неловкое положение тебя или твоих близких. Старайся не размещать личные фотографии, особенно если они сделаны дома. Такие фотографии могут привлечь квартирных воров! Никогда не публикуй личные данные о друзьях, семье и даже об одноклассниках!



Лучше размещать информацию, посоветовавшись с родителями или старшими братьями / сестрами. Можно делиться новостями, впечатлениями и мнениями о разных событиях, о природе, о том, что твои друзья считают интересным и полезным, информацией о художественных, документальных или анимационных фильмах и т. д.

Не забывай - мнение других о тебе складывается, в том числе, и из той информации, которую ты публикуешь в сети. Вот почему из уважения к друзьям в Интернете лучше не публиковать ничего неприличного или какой-то безвкусицы. Оставляя комментарии, обязательно соблюдай правила сетевого этикета!



С кем можно дружить в Интернете?

Иметь друга в Интернете – очень заманчиво, и это может принести вам большую пользу. Представь, что ты познакомишься с человеком из другой страны, у которого те же интересы и увлечения, что у тебя! Однако, знакомясь с другими пользователями в Интернете, следует быть очень осторожным. Нередко злоумышленники, общаясь с детьми от

лица другого ребенка того же возраста, пытаются выведать их личные данные. Поэтому никогда не вступай в дружеское общение с подозрительным человеком. Подозрительный человек настойчив, пытается узнать у тебя как можно больше личной информации, у него, как правило, много друзей в Интернете, он часто активен в социальных сетях, делает много комплиментов и обещает подарки при встрече. Если ты заметил, что кто-то из твоих друзей в Интернете ведет себя именно так, немедленно сообщи об этом родителям.

Что прежде всего надо обсудить с родителями?

Родители — самые близкие люди в твоей жизни. Твоя безопасность и счастье — это смысл их жизни. Ты должен доверять им и обсуждать с ними любые важные вопросы. Сообщи им пароли от твоего адреса электронной почты или личных веб-страниц! Не беспокойся — это не мешает тебе чувствовать себя свободным!

Вместе с родителями установи режим использования виртуального пространства и соблюдай его. Помни: информированный ребенок — сильный, защищенный ребенок!

Новые слова

Подозрительный — вызывающий сомнение и недоверие.

Личный — касается определенного человека, принадлежит ему.

В. Практические упражнения

- Посмотрите ролик, перейдя по ссылке

https://www.youtube.com/watch?v=d5kW4pI_VQw

- а. Как вы думаете, почему девочка нажала на проблемную картинку?
- б. Прокомментируйте действия папы.
- с. Насколько важно просить взрослых о помощи в подобных ситуациях?

РЕФЛЕКСИЯ



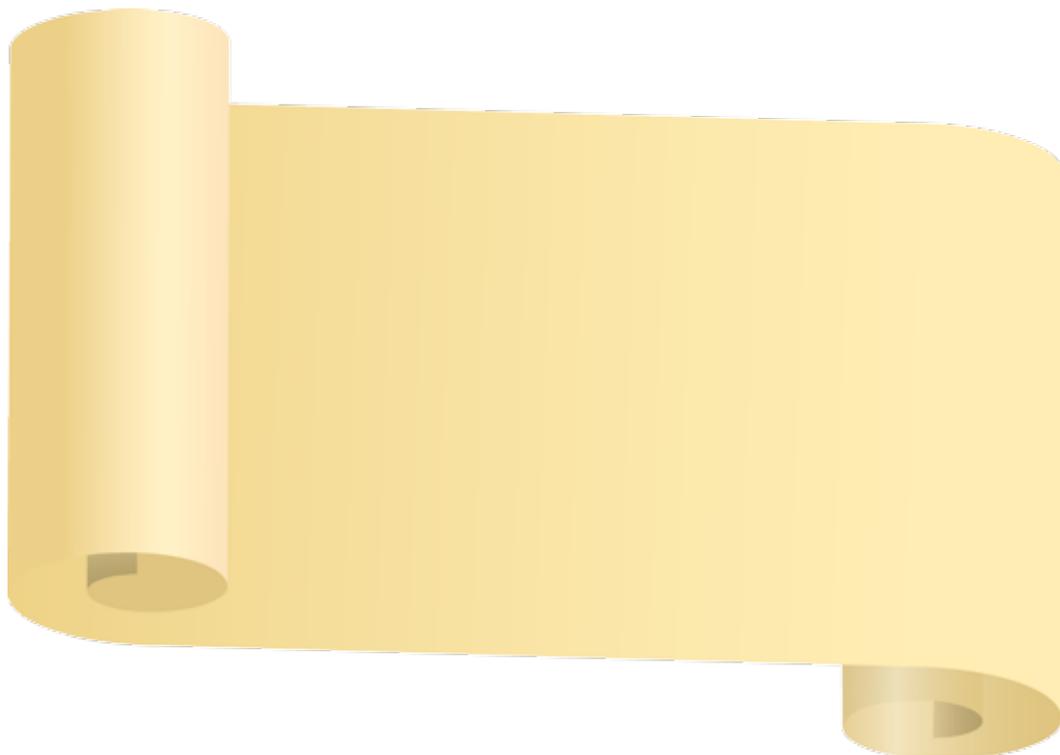
- Запишите на флипчарте информацию этого урока в две колонки: «интересная информация» и «непонятная информация», которую необходимо обсудить со взрослыми.
- Обсудите эту информацию всем классом.



РАСШИРЕНИЕ



- ⦿ Работая в командах, составьте *Кодекс правил* умных пользователей медиа.
- ⦿ Поместите его в классе на видном месте.



ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Во многих странах мира, в том числе и в Молдове, ежегодно второй вторник февраля отмечают как Всемирный день безопасного Интернета.

V | **Здоровье юного потребителя медиапродукции**



Урок 1

ВРЕД ЧРЕЗМЕРНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СРЕДСТВ МАССОВОЙ КОММУНИКАЦИИ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** свободные ассоциации, направляемое обсуждение, метод РОП
- **Материальные ресурсы:** рабочие карточки, флипчарт, маркеры
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, парная

Ключевые слова и понятия

➔ Отрицательное воздействие

➔ Чрезмерность

➔ Зависимость

Источники информации

➔ http://www.qbebe.ro/psihologie/dezvoltare_emotionala/5_din_cele_mai_nocive_efecte_ale_televizorului_asupra_copilului_tau#

Вызов



- Напишите 3–4 ассоциации к слову «зависимость».

Осмысление



А. Блок информации и идей

- Внимательно прочтите текст.

День за днем медиа «закидывают» нас новостями, передачами, фильмами, играми, рекламой. Даже взрослые не защищены от таких «атак». Однако, чрезмерное потребление средств массовой коммуникации может оказаться очень вредным для всех нас, будь то дети, молодежь или взрослые.



Негативные последствия потребления медиа

Вот наиболее опасные последствия длительного пребывания у включенного телевизора или монитора:

- ✓ слабеет нервная система, появляется состояние психологического дискомфорта и истощения, которое иногда сопровождается головной болью;
- ✓ ухудшается внимание и работоспособность;
- ✓ ослабевает память, воля и мотивация;
- ✓ увеличивается раздражительность, импульсивность и даже агрессия;
- ✓ нарушается сон;

- ✓ усиливаются беспокойство, чувство тревоги, страхи;
- ✓ растёт умственная пассивность (бездействие);
- ✓ снижается инициативность (активность);
- ✓ ослабевают творческие способности и способность принимать решения;
- ✓ становимся равнодушными, незаинтересованными в чтении, спорте и других видах деятельности, требующих концентрации внимания;
- ✓ мы изолируемся социально и эмоционально, убегая в виртуальную реальность.



Исследования врачей, социологов и психологов показали, что самое пагубное воздействие телевизор оказывает именно на детей, и это выражается в следующем:

- ✓ ослабление логико-математического мышления, грамматической правильности речи, что в будущем может привести к недостаточному развитию речи или даже к неспособности выражать свои мысли;
- ✓ зависимость от телевизора и Интернета через компьютерные игры и фильмы на YouTube, например;
- ✓ ухудшение зрения, проблемы с позвоночником, ожирение по причине неподвижности и приёма пищи перед экраном телевизора или за компьютером;
- ✓ изоляция от семьи и от сверстников.



Запомни!

«Длительное нахождение за компьютером или перед телевизором — подобно тому, что вы вбиваете гвозди в мозг ребёнка».

(Вирджилу Георге)

Иногда телевидение и Интернет в новостях, фильмах или играх способствуют насилию или поддерживают его. В подобных случаях они призывают к словесной и физической агрессии, усиливают чувство незащищённости и уменьшают чувствительность к насилию.



Новые слова

Чрезмерность — излишнее количество; отсутствие умеренности, сдержанности; избыток, безмерность.

Раздражительность — эмоциональное состояние человека; излишняя чувствительность к тому, что его окружает; при этом проявляет чувство досады, гнева, недовольства, агрессии.

Импульсивность — несдержанность, нервозность, беспокойность, возбудимость, резкость.

Апатичный — пассивный, равнодушный, безразличный, безучастный.

Пагубный — наносящий вред, разрушительный (для здоровья, жизни, развития человека), смертельный.

В. Практические упражнения

- **Сформулируйте по одному предложению с каждым новым словом.**
 - a.* Используйте информацию урока о последствиях чрезмерного и неразборчивого потребления медиа.
 - b.* При составлении предложений пользуйтесь фотографиями к тексту. Они помогут вам.

РЕФЛЕКСИЯ



- **Работайте в парах. Обсудите, какое влияние оказывают на вас кумиры в музыке или спорте.**
 - a.* Они влияют на вас отрицательно или положительно?
 - b.* Сравните ваши точки зрения.
 - c.* Сформулируйте свои выводы всему классу.
 - d.* Напишите на доске/флипчарте, какое влияние, по вашему общему мнению, оказывает на нас поведение известных людей в средствах массовой информации.

РАСШИРЕНИЕ



- **Расскажи родителям, братьям, сестрам о вреде чрезмерного использования телевизора и Интернета.**



ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Более 80 % мультфильмов в наши дни содержат сцены насилия: кот постоянно бежит за мышонком и пытается его ударить; детей пытаются рассмешить при помощи ударов, подножек, бросания предметов в людей, мести. Хуже всего то, что насилие не наказывается и не объясняется в этих фильмах, а воспринимается как развлечение. Даже положительные персонажи прибегают к насилию, создавая у ребенка ложное впечатление, что именно так решаются конфликты в настоящей жизни. И что делают дети после окончания фильма? Повторяют то, что видели, в игре, или поступают так же в реальной жизни. Американские специалисты в области образования отметили, что все мультфильмы, произведенные в США в период с 1937 по 1999 год, основаны на насилии (возможно, теперь вы другими глазами посмотрите на Тома и Джерри, моряка Попая и других персонажей).
- ◆ В Европе более 75 % детей в возрасте от 6 до 17 лет пользуются Интернетом, а в Румынии более 90 % подростков используют его для общения. Детей во всем мире ежедневно подстерегают опасности в Интернете, такие как порнографические сайты, кража личных данных и преступления.

Урок 2

РЕЖИМ ДНЯ И МЕДИАПОТРЕБЛЕНИЕ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** мозговой штурм с использованием изображений, чтение с заданиями, метод РОП, расследование
- **Материальные ресурсы:** рабочие карточки, флипчарт, фломастеры
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, парная

Ключевые слова и понятия

➤ Режим дня

➤ Медиапотребление

Источники информации

➤ <https://www.brandwatch.com/blog/96-amazing-social-media-statistics-and-facts-for-2016/>

Вызов



● Рассмотрите фотографии.

- Назови, что делают дети на этих снимках.
- Под каждым изображением карандашом напиши период дня (утро, обед, вечер, ночь), когда дети занимаются соответствующим делом.
- Отметь те действия, которые можно делать дважды или более раз в день. Аргументируй.
- Какие из этих действий ты сегодня уже выполнил?
- Какие действия, не представленные на этих фотографиях, тебе сегодня еще предстоит сделать?



А. Блок информации и идей

- Внимательно прочти текст о режиме дня и о медиапотреблении. Ответь для себя в тексте предложения с полезными советами.

Умеешь ли ты организовывать свой день?

Каждое утро мы просыпаемся с большим оптимизмом и желанием творить и узнавать что-то новое и интересное. Некоторые дни бывают особыми, потому что приносят нам особенные впечатления и переживания. Остальные дни — не такие запоминающиеся, так как мы занимаемся обычными повседневными, но тоже очень важными делами.

Эти обычные дела ежедневно выполняют все: сон, личная гигиена, еда, школа, игры, отдых, беседы с семьей и с друзьями и т.д. Они делятся определенное время, и мы стараемся правильно распределить их в течение 24 часов, составляя режим дня. Каждый ребенок должен правильно организовывать свой режим дня. А ты умеешь это делать?

Что такое медиапотребление?

Важную часть режима дня школьника занимает учеба (обычно в школе, но некоторые дети обучаются на дому, например, по состоянию своего здоровья), а также общение с другими людьми. Все больше детей предпочитают общаться с друзьями и родственниками при помощи медиа: социальных сетей, чатов, форумов, сайтов, электронной почты, мобильного телефона. Кроме того, они проводят определенное время, играя в видеоигры, просматривая фильмы и мультфильмы или слушая радио. Все это называется медиапотребление - время, проведенное человеком в медиaprостранстве и количество полученной информации.



Мы уже знаем о том, насколько важна безопасность в Интернете, а также, какими увлекательными нам кажутся часы, проведенные онлайн или перед экраном телевизора. Но не следует забывать, что чрезмерность медиапотребления, как и чрезмерность в еде, оказывает пагубное влияние на человека, в особенности – на ребёнка.

Разумное медиапотребление помогает нам учиться и общаться, а чрезмерное — отрицательно влияет на остальные повседневные дела. 24 часа в сутки следует распределять с умом, так как это наше главное богатство. Нельзя отказываться от сна или прогулок на свежем воздухе в пользу сидения за компьютером, с планшетом или с телефоном. Приятное общение с друзьями обогатит вашу душу намного больше, чем 1000 лайков на Facebook!



Интернетом рекомендуют пользоваться только в выходные дни. Исключением являются те рабочие дни, когда приходится выполнять домашнее задание используя этот бесконечный источник информации. В этом случае время документирования не должно превышать 30 минут. Кроме того, полчаса — наилучшее время, которое можно проводить за компьютером или перед телевизором в остальные дни недели, чтобы посмотреть какую-либо передачу или фильм, пообщаться или расти и развиваться, играя в познавательные виртуальные игры.

Новые слова

Оптимизм – уверенность в лучшем будущем, бодрость духа, жизнелюбие.

В. Практические упражнения

- Работайте в группах. Составьте *Режим недели*, указав время, затраченное на медиапотребление. Помните о правилах, которые вы узнали из текста урока и об учебных задачах вашего класса.

РЕФЛЕКСИЯ



- Работая в парах, рассмотрите изображение.

- Опишите то, что вы видите.
- Что означает человек с головой в виде буквы «F»?
- Как вы думаете, о чем говорит то, что он ест часы?
- Сформулируйте выводы.



РАСШИРЕНИЕ



- Проведем небольшое расследование!

- В течение одной недели незаметно для всех проследи за медиапотреблением каждого члена твоей семьи.
- Запиши данные в *Дневник медиапотребления*.
- Представь свою работу одноклассникам, и вместе разработайте рекомендации.
- Поделись с членами своей семьи результатами расследования и рекомендациями.



	День недели	Тип медиа (газета, телевидение, Интернет и т. д.)	Отведённое время
Член СЕМЬИ (папа, мама, брат, сестра, бабушка, дедушка)	Понедельник		
	Вторник		
	Среда		
	Четверг		
	Пятница		
	Суббота		
	Воскресенье		
Выводы	Рекомендации		Всего (часы и минуты) _____ _____

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ♦ В социальных сетях Facebook и WhatsApp ежедневно публикуется 60 миллиардов сообщений!

Урок 3

МАНИПУЛИРОВАНИЕ ЧЕРЕЗ МЕДИА



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** мозговой штурм с использованием изображений, практическое применение, тематический анализ
- **Материальные ресурсы:** компьютер/ноутбук с подключением к Интернету, рабочие карточки, флипчарт
- **Формы организации:** фронтальная, индивидуальная, парная, групповая

Ключевые слова и понятия

- Манипулирование
- Информационный контроль
- Свобода выражения мнения
- Дезинформация
- Реклама

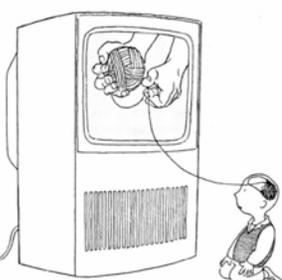
Источники информации

- <http://www.rasfoiesc.com/business/marketing/comunicare/Tehnici-de-manipulare-in-mass-85.php>
- http://adevarul.ro/life-style/stil-de-viata/copiii-asaltati--reclame-1_50ad98467c42d5a66397de8c/index.html

Вызов



- **Работая в парах, прокомментируйте изображения:**



- Обратите внимание на расстояние между девочкой, которая смотрит телевизор и самим телевизором.
- Что, по вашему мнению, означает нитка, которую наматывают в клубок?
- Каким образом на нас влияет телевидение, пресса, уличная реклама?
- Какая медиапродукция оказывает на нас наибольшее воздействие?



Осмысление



А. Блок информации и идей

- **Внимательно прочтите текст.**

Средства массовой информации обладают огромной гипнотической силой и оказывают влияния на наше отношение к окружающему миру, наши мысли и поведение. Они могут менять наши привычки и убеждения, представляя реальность иначе, чем та, в которой мы живем.

Что значит манипулировать?

Манипулирование означает влияние различными способами на образ мышления и на действия человека или общества. Манипулирование происходит в прессе, на радио и телевидении, в Интернете. Оно проявляется в различных сообщениях и особенно — в рекламе. Рекламные сообщения передаются через объявления и другие виды рекламы различных товаров, услуг, заведений.



Средства манипулирования

Информационный контроль — это одно из сильнейших и наиболее часто применяемых средств для манипулирования отдельными людьми или группами людей. Как правило, этот контроль происходит через:



- ✓ цензуру информации;
- ✓ ограничение свободы высказывания мнений и свободного доступа к информации;
- ✓ отсутствие других источников информации.

Для манипулирования часто применяется такой метод, как ложь, то есть намеренная подача неверной информации, с целью ввести в заблуждение.

Какие бывают методы манипулирования?

Наиболее распространённые методы манипулирования в медиа — это **дезинформация** и **слухи**.

Дезинформация представляет собой любое вмешательство в сообщение, с целью заставить получателя вести себя определенным образом. Например, «Все ученики получают по планшету, если меня выберут мэром села Х», — пообещал один из кандидатов, чтобы избиратели, чьи дети учатся в школе, проголосовали за него.

Слухи — это сообщение о событии дня, какой-нибудь ситуации, человеке или о проблеме, представляющей интерес для общества. Эту информацию выдают за правду, но проверить ее правдивость невозможно. Часто слухами становятся похищения детей, болезни знаменитостей и руководителей и т.д.

- ✓ По данным некоторых исследований, наибольшее влияние на детей, оказывает реклама продуктов питания, игрушек и соков.
- ✓ Самая распространённая стратегия - это реклама товара, связанного с каким-либо явлением, популярным среди детей, например, реклама кукол известных персонажей или игрушек из мультфильмов.

Запомни!

Рекламировать — значит сообщать информацию о товаре, услуге, человеке, учреждении и т.д. или хвалить и рекомендовать их через какое-либо средство информации, чтобы убедить людей купить их, пользоваться ими или выбрать именно их!

Новые слова

Гипнотический — магнетический, притягивающий, привлекающий.

Цензура — контроль за содержанием и распространением информации, печатной продукции, спектаклей, музыки, телевизионных и радиопередач, произведений изобразительного искусства, кино, фото. Цензура существует в некоторых государствах.

Вводить в заблуждение — создавать неправильное представление, обманывать, запутывать, сбивать с толку.

В. Практические упражнения

● Рассмотрите внимательно изображения.



- a. Каким медиапродуктом они являются и о чем они говорят?
- b. Кому они адресованы?
- c. Полезны ли продукты на фотографиях 1–3 для детей? А для взрослых?
- d. Употребляешь ли их ты? Почему?
- e. Рассмотрите рисунки на бутылке (фото 1) и на одежде (фото 4). Какие ассоциации у тебя возникают, глядя на них?
- f. Сформулируй вывод о влиянии рекламы на тебя как на потребителя.



РЕФЛЕКСИЯ



● Посмотрите ролик, созданный Центром независимой журналистики, *Знаешь ли ты, какой медийный продукт потребляешь?* <http://mediacritica.md/ro/stii-ce-media-consumi/>

- a. В чем заключаются основные идеи ролика?
- b. Объясните сравнение между внимательным выбором продуктов питания и выбором медиапродукции.
- c. Как медиапродукция влияет на человека?
- d. Используя информацию из текста урока, аргументируйте свой ответ.

РАСШИРЕНИЕ



Работа в двух командах

- a. Выберите один телеканал. Просматривайте его в течение одной недели.
- b. Определите 2–3 рекламы, которые манипулируют потребителями.
- c. Укажите, какая техника манипулирования применяется.
- d. Проанализируйте «информацию» и «расхваливание», которые содержатся в рекламе.

ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Слухом считается информация том, что, если у тебя нет подключения к Интернету, антивирусные программы не нужны. Это неверно! Больше всего вирусов переносятся при помощи мобильных устройств для хранения информации, например, через USB флеш-накопители.

Урок 4

ЛОВУШКИ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА И НЕБЛАГОПРИЯТНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ ДЛЯ ФИЗИЧЕСКОГО И ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ЗДОРОВЬЯ ЮНОГО ПОТРЕБИТЕЛЯ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

- **Методы, приемы и техники:** форсированные ассоциации, «Фриско», направляемое рисование
- **Материальные ресурсы:** рабочие карточки, флипчарт, маркеры, карандаши
- **Формы организации:** групповая

Ключевые слова и понятия

➔ Физическое здоровье

➔ Эмоциональное здоровье

Источники информации

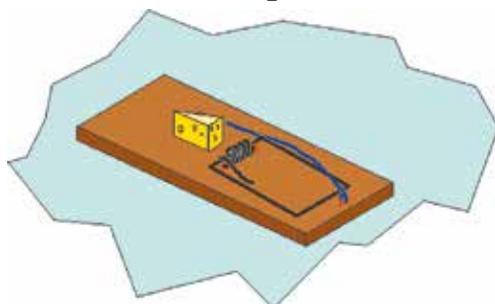
➔ <http://limbaromana.md/index.php?go=articole&n=3372>

➔ <http://e-medicina.md/internetul-intre-cunoastere-si-pericol/>

ВЫЗОВ



- ⦿ Вы узнали предмет, изображённый на рисунке? Напишите 3–4 ассоциации для этого предмета и для Интернета.



ОСМЫСЛЕНИЕ



А. Блок информации и идей

- ⦿ Рассмотрите изображение. Прокомментируйте, как вы понимаете его смысл.
- ⦿ Проведите беседу на основе текста к уроку *Вред чрезмерного использования средств массовой коммуникации*.



- Разбейтесь на команды по 4 человека в каждой.
- Каждый член команды получит одну из предложенных ролей.
- Внимательно прочтите задания для своей роли в группе.
- Подготовьте аргументы в защиту своих идей. На обдумывание у вас есть 5 минут.
- Результат обсудите всем классом.

«ТАК, ЧТО ИСКРЫ ЛЕТЯТ!»

Предлагаем! Спорим! Отстаиваем!

КОНСЕРВАТОР

- ✓ ценит достоинства более старых технологий, например, традиционную книгу или времена до появления медийных ресурсов;
- ✓ указывает на вред и недостатки использования СМИ.



ЭНТУЗИАСТ

- ✓ высказывает оригинальные мысли, которые иногда невозможно применить на практике, о том, как можно использовать медийные источники, чтобы они не наносили вред эмоциональному здоровью детей;
- ✓ создает творческую атмосферу, определяет сильные стороны медиа и даже предлагает изобретение волшебных предметов, при помощи которых можно устранить нежелательное воздействие медиа.



ПЕССИМИСТ

- ✓ отрицает возможность любого улучшения оригинальных предложений;
- ✓ сосредотачивается на отрицательном;
- ✓ может использовать данные рубрики «*Это интересно*» из других уроков.



ОПТИМИСТ

- ✓ критикует позицию Пессимиста и поддерживает реальные и выполнимые предложения Энтузиаста;
- ✓ доказывает, что при соблюдении режима медиапотребления можно избежать медийных ловушек.



Новые слова

Энтузиаст — человек, ярко выражающий свои чувства, действующий с воодушевлением; отдаёт все силы какому-либо делу.

Консерватор — человек, который предан традициям; ему не нравятся перемены, он предпочитает стабильность во всем.

РЕФЛЕКСИЯ



- Нарисуйте на листе бумаги реальный мир и виртуальный мир.
 - а. С помощью символов покажите положительные стороны каждого из них.
 - б. На границе между этими двумя мирами запишите, что на ваш взгляд, может оказывать отрицательное воздействие на нас.
 - в. Придумайте название для своего рисунка.
 - д. Представьте свою работу одноклассникам.



РАСШИРЕНИЕ



- Пригласите на занятие школьную медсестру или кого-нибудь из родителей, имеющих медицинское образование.
- Обсудите с ним/с ней, какое влияние оказывает виртуальный мир на эмоциональное здоровье детей.



ЭТО ИНТЕРЕСНО... ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



- ◆ Рост мозга человека заканчивается в возрасте около 15 лет, поэтому очень важно с ранних лет заботиться не только о своем физическом здоровье, но и об эмоциональном состоянии. Усталость, долгие часы, проведенные за компьютером или у телевизора влияют на мозг так же, как ржавчина на железо.

Итоговое оценивание

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ПО ВЫБОРУ «МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ»

УЧЕБНАЯ ЕДИНИЦА	КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ
Введение в медиа	<p>Описание средств массовой коммуникации. Знание этапов развития медиа. Объяснение функций медиа. Понимание положительной, познавательной роли источников информации. Аргументирование необходимости использования средств коммуникации в повседневной жизни.</p>
Печатные издания и интернет-издания	<p>Поиск полезной информации в печатных изданиях и в Интернете. Определение преимуществ и недостатков электронной книги и традиционной книги. Создание статьи для газеты / журнала в печатном или интернет-формате. Формулирование основной мысли газетной статьи. Презентация газеты и журнала — печатных и из Интернета.</p>
Телевидение и радио	<p>Выбор любимого телеканала или радиостанции. Установление отличий познавательных и развлекательных детских передач. Критический анализ прослушанных телевизионных или радиопосвящений и интервью. Создание модели радиопередачи или телепередачи.</p>
Фильм	<p>Определение видов фильмов. Распознавание познавательно-воспитательных фрагментов в анимационном фильме. Выбор фильмов для личного развития. Презентация любимого фильма по заданному алгоритму. Формулирование основной мысли просмотренного фильма. Высказывание собственного мнения о просмотренных фильмах для детей.</p>
Мультимедиа и новые медиа в жизни ребенка	<p>Вход на сайты и в социальные сети. Определение положительного и отрицательного влияния виртуальных игр. Эффективное использование электронной почты. Соблюдение сетевого этикета при использовании новых медиа и мультимедиа. Распознавание в медиа содержания, оказывающего отрицательное воздействие на здоровье. Использование возможностей обучения посредством компьютера.</p>

Здоровье юного потребителя медиапродукции	<p>Знание правил рационального использования средств массовой коммуникации.</p> <p>Объяснение последствий чрезмерного использования медиа.</p> <p>Составление режима медиапотребления на неделю.</p> <p>Рациональное потребление медиапродукции.</p> <p>Осознание воздействия виртуального мира и манипулирования через медиа на физическое и эмоциональное здоровье.</p>
--	---

КРИТЕРИИ УСПЕХА / УСЛОВИЯ УСПЕХА ДЛЯ УЧАЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ПО ВЫБОРУ «МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ»

УЧЕБНАЯ ЕДИНИЦА	КРИТЕРИИ УСПЕХА	Зеленый / самостоятельный	Желтый / нуждаюсь в руководстве, помощи	Красный / нуждаюсь в постоянной поддержке учителя
Введение в медиа	<p>Описываю средства массовой коммуникации.</p> <p>Знаю этапы развития медиа.</p> <p>Могу объяснить функции медиа.</p> <p>Понимаю положительную, познавательную роль источников информации.</p> <p>Аргументирую необходимость использования средств коммуникации в повседневной жизни.</p>			
Печатные издания и интернет-издания	<p>Нахожу полезную информацию в печатных изданиях и в Интернете.</p> <p>Определяю преимущества и недостатки электронной книги и традиционной книги.</p> <p>Могу создавать статью для газеты/журнала в печатном или интернет-формате.</p> <p>Формулирую основную мысль газетной статьи.</p> <p>Могу представить газету или журнал — печатные или из Интернета.</p>			

<p>Телевидение и радио</p>	<p>Выбираю любимый телеканал или радиостанцию.</p> <p>Различаю познавательные и развлекательные детские передачи.</p> <p>Критически анализирую прослушанные телевизионные или радиопосвящения и интервью.</p> <p>Могу создавать модель радиопередачи или телепередачи.</p>			
<p>Фильм</p>	<p>Определяю виды фильмов.</p> <p>Распознаю познавательно-воспитательные фрагменты в мультфильме.</p> <p>Выбираю фильмы для личного развития.</p> <p>Представляю любимый фильм по заданному алгоритму.</p> <p>Формулирую основную мысль просмотренного фильма.</p> <p>Высказываю собственное мнение о просмотренных фильмах для детей.</p>			
<p>Мультимедиа и новые медиа в жизни ребенка</p>	<p>Захожу на сайты и в социальные сети.</p> <p>Определяю положительное и отрицательное воздействие виртуальных игр.</p> <p>Эффективно использую электронную почту.</p> <p>Соблюдаю сетевой этикет при использовании новых медиа и мультимедиа.</p> <p>Распознаю в медиа содержание, оказывающее отрицательное воздействие на здоровье.</p> <p>Использую возможности обучения при помощи компьютера.</p>			

<p>Здоровье юного потребителя медиапродукции</p>	<p>Знаю правила рационального использования средств массовой коммуникации.</p> <p>Объясняю последствия чрезмерного использования медиа.</p> <p>Составляю самостоятельно режим медиапотребления на неделю.</p> <p>Рационально потребляю медиапродукцию.</p> <p>Осознаю воздействие виртуального мира и манипулирования через медиа на физическое и эмоциональное здоровье.</p>			
<p>Мне показались особенно интересными следующие темы и содержание:</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>			
<p>Мне хотелось бы дополнительно изучить следующие темы / содержание и поупражняться в них:</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>			

Библиография

Научные и методические источники:

1. Albulescu I. *Educația și mass-media. Comunicare și învățare în societatea informațională*. Cluj-Napoca: Dacia, 2003, p. 81-122.
2. Andreas Schmenk, Arno Watjen, Rainer Kothe. *Ce și cum, Multimedia și lumile virtuale*. Enciclopedia RAO, 2000.
3. Balaban D.- Cr. *PR, publicitate și new media*. București: Triton, 2009.
4. Баженова Л. М. *Медиаобразование школьников (1–4 классы). Пособие для учителя*. М.: Изд-во Российской академии образования, 2004.
5. Bertrand J. C. *O introducere în presa scrisă și vorbită*. Iași: Polirom, 2001.
6. Bunescu Gh., Negreanu El. (coord.) *Educația informală și mass-media*. București: Institutul de Științe ale Educației, 2005.
7. Чельшева И. В. *Медиаобразование для родителей: освоение семейной медиаграмотности*. Научно-популярное издание. Таганрог: Изд-во Южного Федерального ун-та, 2008.
8. Cemortan R. *Comunicarea și mass-media*. Chișinău: Tipografia Reclama SA, 2006.
9. Coman M. *Introducere în sistemul mass-media*. Iași: Polirom, 2007.
10. Chiribuca D. 2007, *Mass-media și socializarea adolescenților*. În: Revista de Sociologie, nr.1, Sibiu: Editura Catedra de Sociologie, Universitatea „Lucian Blaga”.
11. Craia S. *Dicționar de Comunicare, Mass-Media și Știința Informării*, București: Meronia, 2008.
12. Cristea S. *Fundamentele științelor educației. Teoria generală a educației*. Chișinău: Litera Educațional, 2003.
13. Crișan C., Danciu L. *Manipularea opiniei publice prin TV*. Cluj-Napoca: Dacia, 2000, p. 17-51.
14. Cucuș C. *Informatizarea în educație. Aspecte ale virtualizării formării*. Iași: Polirom, 2006.
15. Cucu G. *Educația și mass media*. București: Licorna, 2000, p. 4-37.
16. Cuznețov L. *Etica educației familiale*. Chișinău: Editura ASEM, 2010.
17. *** *Dicționar de media*. Larousse. Editura Univers Enciclopedic Gold, 2005.
18. Decaigny Th. *Communication audio-visuelle et pedagogie*. Bruxelles-Paris: Labor-Nathan, 1976.
19. Drăgan I. *Media și violența*. În: Sociologie Românească vol. IV nr.2, 2006. București: Editura Asociația Română de Sociologie, Institutul Social Român și Facultatea de Sociologie și Asistență Socială.
20. Drăgan J., Ștefănescu P. (coord.) *Reprezentarea violenței televizuale și protecția copilului*. București: Vanemonde, 2009.
21. Dumitrașcu D. H. *Avatarurile televiziunii asupra dezvoltării copiilor*. În: Sociologie Românească, vol. IV, nr.2, 2006. București: Editura Asociația Română de Sociologie, Institutul Social Român și Facultatea de Sociologie și Asistență Socială.
22. Dufoyer J. P. *Informatique, education et psychologie de l'enfant*, Paris: PUC, 1988.
23. Fedorov A. V. *Media Education and Media Literacy: Russian Point of View*. LAMBERT Academic Publishing, 2010. 364 p.
24. Федоров А. В. *Словарь терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности*. М.: МОО «Информация для всех», 2014. 64 с.
25. Guțu-Tudor D. *New Media*. București: Tritonic, 2008.
26. Guțu Vl. *Pedagogie*. Chișinău: CEP USM, 2013, p.144-168.
27. Hodge B., Tripp D. *Children and Television*. Cambridge: Polity Press, 1986.
28. Jeanney J.-N. *O istorie a mijloacelor de comunicare*. Iași: Institutul european, 1997.
29. Locard G. & Boyer H. *Comunicarea mediatică*. Iași: Ed. Institutul European, 1998.
30. Marinescu S., Dinescu R. *Invitație la educație. Suport metodic pentru lecții educative la gimnaziu și liceu*. Pitești: Carminis Educațional, 2007.
31. Masterman L., Mariet Fr. *Media Education in 1990's Europe. A Teacher's Guide*. Council of Europe Press, 1994.
32. Ministerul Educației al Republicii Moldova, Academia de Științe a Moldovei, Institutul de Științe ale Educației. *Evaluare criterială prin descriptori în învățământul primar. Ghid metodologic, cl. I*. Chișinău, 2015.

33. Ministerul Educației al Republicii Moldova, Academia de Științe a Moldovei, Institutul de Științe ale Educației. *Evaluare criterială prin descriptori în învățământul primar. Ghid metodologic, cl. a II-a.* Chișinău, 2017.
34. Micaci Cr. I. *Educația și alfabetizarea media.* București: Galaxia Gutenberg, 2011.
35. Moeglin P. (coord.). *Industria educației și noile media.* Iași: Polirom, 2003.
36. Niculcea T., Marin M. *Limba română cl a IV-a.* Carte de lectură. Ediția a-II-a. Chișinău: Cartier, 2011.
37. Popa D. *Mass-media, astăzi.* Iași: Institutul European, 2002.
38. Robotă M.-R. „Noi nu ne temem de lupul cel rău” - *Impactul Third Person Effect în perceperea influenței violenței tv asupra propriei persoane și asupra celorlalți.* În: *Analele științifice ale Universității „Al. I. Cuza” din Iași. Psihologie.* Tom. 12, 2003, p.83-114.
39. Rotaru I. *Educația pentru comunicare și mass-media.* Reșița: Editura Eftimie Murgu, 2009, 126 p.
40. Rusu A. *Valențe educative ale comunicării mediatică.* Iași: Universitatea „Al. Ioan Cuza”, 2004.
41. Rusu-Păsărin G. *Comunicarea radiofonică. Provocări actuale: conceperea și elaborarea emisiunilor radiofonice.* București: Tritonic, 2012.
42. Selys G. *Minciuni mass media.* București: Scripta, 1992.
43. Schram W. *Noile mass-media: un studiu în sprijinul planificării educației.* București: EDP, 1979, p. 39-125.
44. Silverstone R. *Televiziunea în viața cotidiană.* Iași: Polirom, 1999.
45. Спичкин А. В. *Что такое медиаобразование: Книга для учителя.* Курган, 1999, 114 с.
46. Stan S.- Cr. *Manipulare prin presă.* București: Humanitas, 2004.
47. Sălcudean M. *New media, social media și jurnalismul actual.* București: Tritonic, 2015.
48. Sterian Mihaela. *Agresivitatea mediatică și personalitatea.* București: Paideia. 2004.
49. Stratan E., Balan A. *Dirigenție clasa a II-a.* Chișinău: Poligraf-Design, 2009.
50. Șpac S. *Educația pentru mass-media a elevilor din treapta învățământului primar. Ghid metodologic.* Chișinău, 2014, Tipografia Primex COM.
51. Ștefănescu P. *Expunerea la violența televizuală și comportamentul agresiv al copiilor. Un model structural al efectelor pe termen scurt.* În: *Sociologie Românească vol IV nr.2,2006.* București: Editura Asociația Română de Sociologie, Institutul Social Român și Facultatea de Sociologie și Asistență Socială.
52. Toma M. (coord.): *Competența în mass media. Manual pentru liceu – curs opțional (toate specializările).* București: Humanitas Educațional, 2004.
53. Țipa V. *Cultura audiovizuală. Provocări și tendințe.* Chișinău: Elan Poligraf, 2011.
54. Van Cuilenburg. *Știința comunicării.* București: Humanitas, 1998.
55. Vasile A *Mass media și gândire critică.* București: Tritonic, 2012.
56. Virgiliu Gh. *Efectele micului ecran asupra minții copilului.* București: Podromus, 2007.

Онлайн-ресурсы:

1. Crăciun C. *Mass-media ca factor educativ.* [www.c-cultural.ro/tradiții/mass media.pdf](http://www.c-cultural.ro/tradiții/mass%20media.pdf) 2009.
2. *Детское восприятие.* 2013. [http://semya.tv/vospitanie detei/detskoe-vos](http://semya.tv/vospitanie/detei/detskoe-vos). Accesat 02.03.2016
3. Дусь Р.А. *Ребенок и компьютер* <http://semya@semya.tv>. Accesat 02.03.2016
4. *Mass-media și influența lor.* www.e-scoala.ro/comunicare/mass-media.html Accesat 09.03.2016
5. Farrel G.M. *The Development of Virtual Education: A Global Perspective.* În: *The Commonwealth of Learning.* <http://www.col.org/virtualed/index.htm>
6. *Медиаграмотность и информационная культура в современной ...mic.org.ru* › 7 номер, 2013. Accesat 01.03.2016
7. Huesmann L.R., Eron L. *Violența la televizor.* [http://www.ucla.edu/cufrec...ne/violence/ iid.htm](http://www.ucla.edu/cufrec...ne/violence/iid.htm). Accesat 02.03.2016
8. *Влияние средств массовой информации на воспитание подрастающего поколения.* <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=443951> Accesat 03.04.2017

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, КУЛЬТУРЫ
И ИССЛЕДОВАНИЙ РЕСПУБЛИКИ МОЛДОВА

ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ НАУК

УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА ДЛЯ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ВЫБОРУ

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

(3–4 классы)

Утверждена:

Протокол № 14 от 06.07.2017 Национального совета по куррикулуму;

Приказ № 671 от 01 августа 2017 года.

РАБОЧАЯ ГРУППА:

Лоретта Хандрабура, д-р филологии, доцент, КГПУ им. И. Крянгэ

Наталья Грыу, старший консультант, Министерство образования, культуры и исследований РМ

Сильвия Шпак, д-р педагогических наук, учитель, теоретический лицей им. Г. Кэлинеску

Рецензенты:

Марианна Марин, доктор педагогики, доцент, Институт педагогических наук

Светлана Настас, доктор педагогики, Институт педагогических наук

Ион Акири, доктор физико-математических наук, доцент, Институт педагогических наук

Ион Ботгрос, доктор физико-математических наук, доцент, Институт педагогических наук

Редактор русской версии:

Наталья Леу, преподаватель I-й дидактической категории

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	131
I. Дидактическая концепция дисциплины по выбору	132
II. Приоритетные ключевые компетенции дисциплины по выбору	132
III. Приоритетные транспредметные компетенции дисциплины по выбору	132
IV. Специфические компетенции дисциплины по выбору	132
V. Распределение тем по классам и единицам времени	133
VI. Субкомпетенции, содержание, рекомендуемая учебная деятельность и методы оценивания	133
VII. Методические рекомендации	136
VIII. Стратегии оценивания	137
Библиография	138

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время медиаобразование в школе носит спорадический (случайный) характер, ограничиваясь иллюстративно-информативным аспектом, как поддержка дидактической деятельности. Учителя и родители недостаточно подготовлены к тому, чтобы направлять своих учеников/детей в этом сложном, разнообразном процессе, полном ловушек и вредных воздействий, помогать им потреблять информацию, соответствующую их возрасту и полезную для них, отличать манипулирование от достоверной информации. На потребление медийных сообщений, особенно аудиовизуальных, затрачивается все больше времени, что имеет многочисленные мгновенные и отдаленные, прямые и косвенные, предвидимые и непредсказуемые последствия для эмоционального здоровья и развития личности учащихся в процессе обучения.

Таким образом, с точки зрения формирования собственного «я», средства массовой информации и, с недавних пор, мультимедиа, являются средой, с которой учащиеся взаимодействуют постоянно, но не умеют с ней обращаться. Как оказалось, они не готовы понимать отличия между реальностью, ее представлением и виртуальностью.

В этих условиях тем более необходимо обучать школьников навыкам пользования медиа путем выбора, основанного на ценностях, а также путем анализа и критического отношения к передаваемым сообщениям. Развитие у учащихся этих навыков, начиная с 3-го или 4-го класса начального образования и затем на гимназической и лицейской ступени, имеет важное значение для их активного и ответственного поведения как будущих граждан. Являясь членами общества, школьники должны уметь искать информацию и пользоваться ею, общаться свободно и открыто, без страха столкновения с реальностью, к которой они не готовы. В предлагаемой учебной программе, помимо особого значения медиа в настоящее время, учитывается «открытость» и приближенность школы к жизни — необходимость, обозначенная с точки зрения переосмысления образования и роли школы, реализации гражданского воспитания через медиа и медиаобразование.

Массовая коммуникация является частью множества аспектов социокультурного контекста, в котором растут и развиваются дети. Любопытство и стремление школьников к знаниям более не удовлетворяются исключительно в ограниченном пространстве класса или в результате ежедневно приобретаемого опыта вне класса. Их привлекает цифровая культура и медийные и мультимедийные технические средства. Они ближе к их интересам, являясь в виде игр, видеоклипов, кинематографической продукции, всевозможных форм коммуникации — через дискуссионные форумы, чаты, виртуальное общение и беседы в режиме реального времени. Спектр медиа расширяется с технологическим прогрессом, и, хотя все еще присутствуют на первый взгляд традиционные средства, они уже применяют новые цифровые технологии (говорящие куклы, роботы с различными интеллектуальными характеристиками и т. д.).

Анализ деонтологического и ценностного аспектов изучения медиа позволил выделить две линии медиаобразования школьников:

1. обучение для формирования оптимального контакта с медиа (получения/просмотра, прослушивания, чтения, информирования) и активного, творческого усваивания медиаконтента соответственно возрасту;
2. способность и навык пользования медиа в контексте самообразования и образования на протяжении всей жизни.

Школьная учебная программа, предлагаемая для 3–4 классов начальной ступени, оправдана с точки зрения следующих аспектов:

- беспрецедентное развитие медиа, как с точки зрения диверсификации способов распространения информации, так и возрастания типов передаваемых сообщений;
- рост потребления медиа среди детей, подростков и молодежи, что влияет на их выбор образа жизни через усваивание различных моделей человеческих отношений, стилей деятельности, увлечений, поведения и взаимосвязей с другими;
- участие медиа в сложном процессе функционирования демократического общества.

Дисциплина по выбору *Медиаобразование* направлена на преобразование зависимости школьников от технологии и социализации в новый когнитивный опыт, в поддержку концептуализации процесса познания, в оптимизацию отношений с другими людьми, в продвижение таких ценностей, как достоинство, справедливость, щедрость, порядок, свобода, чувство общности. В то же время курс, задуманный для всех уровней образования, направлен на развитие навыков анализа и критического осмысления сообщений, передаваемых через медиа, способности отличать достоверную информацию от манипулирования, принимать решения и действовать со знанием дела.

Преподавание дисциплины по выбору Медиаобразование

Статус дисциплины	Учебные области	Класс	Кол-во единиц содержания	Кол-во часов в год
Факультативная	Социогуманитарное образование Язык и общение Искусство и технологии	3–4 класс, на усмотрение учителя	33	33

Примечание: Выбор изучения данной дисциплины принадлежит учащимся и преподавательскому составу.

I. ДИДАКТИЧЕСКАЯ КОНЦЕПЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ВЫБОРУ

Цель дидактических начинаний, предусматриваемых настоящей учебной программой, заключается в повышении степени понимания и рационального использования медиа учащимися, в формировании знающего и ответственного гражданина-потребителя медиа через формирование социокультурной компетенции знания/понимания и оценки социальных ценностей и норм, передаваемых медиа.

Процесс преподавания-усваивания-оценки дисциплины по выбору Медиаобразование будет сосредоточен на формировании следующих ценностей и установок: свобода выражения мнений, позитивные и конструктивные отношения с окружающими, оптимальное и творческое использование интеллектуального потенциала учащихся, вера в себя и в других, критика и самооценка, объективная самооценка.

II. ПРИОРИТЕТНЫЕ КЛЮЧЕВЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ВЫБОРУ

- Компетенции учения / умения учиться;
- Социальные и гражданские компетенции;
- Компетенции в использовании цифровых технологий;
- Компетенции общения на родном / государственном языке;
- Компетенции самовыражения и осознания культурных ценностей.

III. ПРИОРИТЕТНЫЕ ТРАНСПРЕДМЕТНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ВЫБОРУ

- Компетенции учиться из различных источников, самостоятельно и вместе с другими;
- Компетенции конструктивного взаимодействия с окружающими людьми на основе сотрудничества;
- Компетенции использования информационных, цифровых ресурсов, предназначенных для учебы и отдыха;
- Компетенции применения базовых навыков интегрирования в учебе и в эффективном повседневном общении;
- Компетенции уважения к разнообразию желаний и возможностей людей, признания прав людей, представляющих разные культуры.

IV. СПЕЦИФИЧЕСКИЕ КОМПЕТЕНЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ВЫБОРУ

- Развитие критического мышления через чтение периодической прессы, просмотр аудиовизуальной и мультимедийной продукции, предназначенной для детей.
- Выбор и использование медиаконтента для личного развития;
- Понимание места и роли медиа в динамике современного общества;
- Создание медиапродукции с применением специфических стратегий работы с литературным и просторечным текстом;
- Укрепление межличностных отношений через эффективное и адекватное использование медиапродукции.

V. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ТЕМ ПО КЛАССАМ И ЕДИНИЦАМ ВРЕМЕНИ

Класс	Единицы обучения	Кол-во часов
3–4	Введение в медиа	5 часов
	Печатные издания и интернет-издания	6 часов
	Телевидение и радио	6 часов
	Фильм	5 часов
	Мультимедиа и новые медиа в жизни ребенка	6 часов
	Здоровье юного потребителя медиапродукции	5 часов
	Итого	33 часа

VI. СУБКОМПЕТЕНЦИИ, СОДЕРЖАНИЕ, РЕКОМЕНДУЕМАЯ УЧЕБНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ И МЕТОДЫ ОЦЕНИВАНИЯ

Субкомпетенции	Содержание	Учебная деятельность и методы оценки (рекомендуемые)
<p>1.1. Правильное использование терминов, связанных с понятием «медиа», в повседневном общении и в воспроизведении информации.</p> <p>1.2. Проявление интереса к источникам информации и определение их позитивных и воспитательных аспектов.</p> <p>1.3. Узнавание форм медиа по предлагаемым признакам: печатные, аудиовизуальные, онлайн медиа.</p>	<p>I. Введение в медиа</p> <p>1. Что такое медиа? Медиа в нашей жизни</p> <p>2. Средства массовой коммуникации</p> <p>3–4. История и эволюция медиа</p> <p>5. Функции медиа</p>	<p>Упражнения:</p> <p>— изучение основных терминов из сферы медиа;</p> <p>— описание известных средств массовой коммуникации;</p> <p>— пересказ на основе собственных примеров информации, полученной из национальных и международных медиа;</p> <p>— перечисление используемых источников информации;</p> <p>— обоснование необходимости медиа в повседневной жизни.</p>

Субкомпетенции	Содержание	Учебная деятельность и методы оценки (рекомендуемые)
		<p><i>Формы оценивания:</i> Групповой проект: электронная публикация для детей. Парный проект: история и развитие одного средства массовой коммуникации. Портфолио учащегося.</p>
<p>2.1. Определение письменного сообщения в зависимости от средств его передачи. 2.2. Сравнение преимуществ и недостатков электронной и традиционной книги. 2.3. Пересказ реальных ситуаций или ситуаций, узанных из медиа, в собственных творческих работах (интервью, статья). 2.4. Применение алгоритма создания / презентации печатной и онлайн-медиапродукции.</p>	<p>II. Печатные издания и интернет-издания</p> <ol style="list-style-type: none"> Газета для детей — источник информации Газетная статья Журнал для детей — источник документирования Алгоритм презентации журнала Электронная книга против традиционной книги Читаю, думаю — становлюсь гражданином! 	<p>Упражнения: — анализ составных элементов газеты; — комментирование визуальных, печатных сообщений; — выбор и использование журналов и текстов онлайн; — аргументация значения чтения газет и журналов; — разработка газетной статьи; — использование в собственной речи заимствованной информации и идей.</p> <p><i>Формы оценивания:</i> Опрос мнений. Индивидуальный проект: — концепция журнала; — анкета; — карточка чтения.</p>
<p>3.1. Анализ и критическое толкование теле- и радиопроодукции. 3.2. Синтез культурных, национальных и универсальных ценностей на основе медиапродукции (теле- и радиопередач). 3.3. Эффективное использование потока аудиовизуальной информации в различных реальных или смоделированных (имитирующих определенные контексты) ситуациях.</p>	<p>III. Телевидение и радио</p> <ol style="list-style-type: none"> Радио. Радиопередача Искусство общения в радиозфире: музыкальные посвящения и интервью Телевизор — «хозяин свободного времени» и источник информации Познавательные и развлекательные передачи Моя любимая передача и любимая передача моей семьи 	<p>Упражнения: — выбор любимой радиостанции, телеканала, медиапродукта; — прослушивание и аргументирование радиопродукции; — анализ различной медиапродукции (посвящений и интервью); — отличия детских передач (познавательных и развлекательных); — проектирование теле-/радиопередачи.</p>

Субкомпетенции	Содержание	Учебная деятельность и методы оценки (рекомендуемые)
3.4. Производство аудиовизуальных продуктов для детей.	6. Итоговое оценивание: Моделирование производства телепередачи	<i>Формы оценивания:</i> Карточка самооценки на тему «Радиопередача». Групповой проект: имитация производства телепередачи для детей. Анкета. Карточка самооценки.
4.1. Определение воспитательных и творческих фрагментов в кинематографической продукции. 4.2. Выбор и анализ фильмов, подходящих для личностного развития. 4.3. Выражение собственного мнения и отношения к просмотренным материалам, а также к типам героев.	IV. Фильм 1. Фильм — шоу света и цвета. Из истории фильма 2. Анимационный фильм 3. Документальный и художественный фильм 4. Познавательно-воспитательная роль фильма 5. Презентация любимого фильма	Упражнение: — объяснение понятий из области кинематографии; — уточнение предназначения фильмов в повседневной жизни; — определение идей, передаваемых через фильм; — определение типов героев в персонажах фильмов для детей. <i>Формы оценивания:</i> Групповой проект: рассказы в картинках, иллюстрирующие этапы из истории кино. Карточка самооценки.
5.1. Дополнение предыдущих знаний об источниках информации с оценкой их воспитательного — как положительного, так и отрицательного — аспекта/ воздействия. 5.2. Применение методов отбора медиаконтента для документирования и конструктивных взаимоотношений со сверстниками.	V. Мультимедиа и новые медиа в жизни ребенка 1. Компьютер — современное средство обучения. Рациональное использование компьютера 2. Новые медиа и сайты для детей 3. Социальные сети 4. Личная почта и почта класса. Сетевой этикет 5. Виртуальные игры — между развлечением и зависимостью 6. Безопасность в Интернете	Упражнения: — определение возможностей обучения при помощи компьютера; — создание личной электронной почты и почты класса; — усвоение правил безопасности в виртуальной среде; — определение медиаконтента, отрицательно воздействующего на здоровье; — составление правил поведения в Интернете для класса.

Субкомпетенции	Содержание	Учебная деятельность и методы оценки (рекомендуемые)
		<p><i>Формы оценивания:</i> Групповой проект: свод правил пользования новыми медиа. Карточка самооценки.</p>
<p>6.1. Знание правил рационального, ответственного использования медиа для отдыха и информирования. 6.2. Определение сообщений, продукции, которые подстрекают к ненависти, разобщению, насилию или манипулируют. 6.3. Осознание положительного/отрицательного воздействия медиапотребления для здоровья.</p>	<p>VI. Здоровье юного потребителя медиапродукции</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вред чрезмерного использования средств массовой коммуникации 2. Режим дня и медиапотребление 3. Манипулирование через медиа 4. Ловушки виртуального мира и неблагоприятные последствия для физического и эмоционального здоровья юного потребителя 5. Итоговое оценивание: портфолио ученика 	<p>Упражнения: — запоминание правил сохранения физического и психического здоровья во время использования медиа; — контроль получаемых и используемых медиасообщений; — проектирование действий по качественному потреблению медиа и сохранению здоровья.</p> <p><i>Формы оценивания:</i> Индивидуальный проект: мой режим медиапотребления. Опрос: дневник медиапотребления. Итоговое оценивание.</p>

VII. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Проектирование-преподавание-усваивание

Учебная программа для дисциплины по выбору *Медиаобразование* составлена с применением **Дидактического пособия для учителей и учеников**, которое включает *Руководство для учителя и Дидактические карты уроков*. Направленная на информирование и воспитание, дисциплина *Медиаобразование* основана на конкретных ситуациях обучения, с соответствующими примерами из медиасреды (фильмы, статьи из газет и журналов, интервью, телепередачи, аудио- и видеозаписи, репортажи и т.д.), из семейной, социальной и школьной среды. Используемый дидактический инструментариум соблюдает социально-конструктивистскую и интерактивную парадигму, т. е. ученик, субъект собственного обучения, самостоятельно формирует свои знания во взаимодействии с другими. Таким образом, факультативная учебная программа по дисциплине *Медиаобразование* предлагает диверсифицировать формы деятельности через включение индивидуальной, парной и групповой работы. В этом контексте учебная деятельность станет и источником знаний: ученик сопоставит собственные знания и ценности с требованиями предлагаемой ситуации/контекста и как критерий собственного знания определит уместность/актуальность полученной информации.

Ориентирование на ученика и на его работу по накоплению знаний предполагает, что учащийся будет проявлять интерес и участие, искать, получать информацию, анализировать, сравнивать, оценивать, критически подходить к информации, независимо от ее источника. Для этого потребуются использовать дидактический инструментарий, предполагающий активное участие, включая методы развития критического мышления, в основе которых лежат этапы Вызова, Осмысления, Рефлексии и Расширения.

Уместными будут методы работы, основанные на игре и направленные на мотивирование учащихся и установление образовательных взаимодействий: мозговой штурм (устный и письменный), «звездный взрыв», кластеринг, 5 «почему», «квинтет», *двойной журнал*, *дневник с параллельными записями*, *концептуальный график*, «кувшинка», тематический анализ, *групповое обсуждение*, «график Т», метод VAS, *предположение на основании терминов*, «куб», метод Квинтиана и т.д. Считаю особо уместным применение в классе тематического анализа на основании сообщений из медиа, которые предлагают широкий выбор контента по данному сегменту. Возможность просмотра материалов для тематического анализа (фильмов, интервью, репортажей, передач и т.д.) способна оказать сильное воздействие на детей, заставляя их активно учиться, оценивать социальные взаимодействия в предлагаемых ситуациях, формулировать гипотезы и замечания, сопоставляя их с собственным жизненным опытом.

Также рекомендуем применение ролевой игры, которую можно сопоставлять, по мере возможности, с ситуациями, представленными в тематическом анализе. Сочетание этих двух методов позволит учителю создать конструктивный дизайн урока, побуждая учащихся рассматривать обсуждаемую проблему как нечто целое, критически отмечать различные точки зрения относительно ситуации (точку зрения агента или действующего лица из медиасреды, точку зрения общества, личную точку зрения), участвовать в дискуссиях, осуществляя обратную связь.

VIII. СТРАТЕГИИ ОЦЕНИВАНИЯ

Оценивание компетенций, приобретенных в результате изучения дисциплины по выбору *Медиаобразование*, будет проводиться в соответствии с положениями *Методологии внедрения критериального оценивания через дескрипторы в начальном образовании*, утвержденной Министерством просвещения 26 августа 2015 года и применяемой с 1 сентября 2015 года. Критерии оценивания будут служить ориентирами эффективного обучения. Результаты проведенной работы будут оценены на основании критериев успеха, установленных и оговоренных вместе с учащимися, представленных заблаговременно доступным языком, и будут мотивировать их учиться осознанно.

Оценивание будет осуществляться на основании дидактических методов и стратегий активного участия, что позволит ориентировать результаты обучения на метавоспитательную сторону. Цель будет заключаться в том, чтобы по результатам оценки можно было проследить приобретенные учащимися компетенции, убеждения, поведение, менталитет, сформировавшиеся на уровне когнитивных и эмоционально-мотивационных структур. Преподаватель свободен в выборе дидактического инструментария для оценивания, имея возможность диверсифицировать формы устного, письменного и практического оценивания, чтобы обеспечить многофункциональность оценки и индивидуализацию данного процесса, в зависимости от преследуемых задач. По окончании каждой тематической единицы будет производиться определенный продукт. Так, на уровне каждой единицы учащиеся создадут индивидуально или в группе продукт, свидетельствующий о развитии их понимания и рационального использования медиа. Предлагаем инициировать и осуществить проекты личностного и общественного развития, дебаты, анкеты, опросы, портфолио, интервью, дидактические игры, журнал размышлений и т.д.

Рекомендуем использовать анкеты для самооценивания, а также карточки самооценки, благодаря которым учащийся сможет наблюдать за своим поведением в структурированных совместных обучающих ситуациях. В частности, мы поощряем практические формы оценки, поскольку считаем, что для оценивания специфических компетенций данной дисциплины по выбору применение рабочих заданий и оценки при помощи компьютера (онлайн-тесты, почта класса и т.д.) представляют собой дополнительную возможность.

БИБЛИОГРАФИЯ

Нормативные акты:

1. *Кодекс об образовании Республики Молдова*. Кишинэу, 2014, № 152 от 17.07.2014. Опубликован в «Monitorul Oficial al Republicii Moldova», № 319–324, ст. 634 от 24.10.2014.
2. *Стратегия развития образования на 2014–2020 годы «Образование-2020»*. Постановление Правительства Республики Молдова № 944 от 14.11.2014. Опубликована в «Monitorul Oficial», № 345–351 от 21.11.2014.
3. *Методология внедрения критериального оценивания через дескрипторы в начальном образовании*, утверждена Национальным консилиумом по курикулуму, Министерство просвещения Республики Молдова (26 августа 2015 года).

Научные и методические источники:

1. Albulescu I. *Educația și mass-media. Comunicare și învățare în societatea informațională*. Cluj-Napoca: Dacia, 2003, p. 81–122.
2. Cemortan R. *Comunicarea și mass-media*. Chișinău: Tipografia Reclama SA, 2006, 142 p.
3. Cristea S. *Fundamentele științelor educației. Teoria generală a educației*. Chișinău: Litera Educațional, 2003, p.152.
4. Cucu G. *Educația și mass media*. București: Licorna, 2000, p. 4–37.
5. Cuznețov L. *Etica educației familiale*. Chișinău: Editura ASEM, 2010.
6. *Educație pentru toleranță*, supliment al revistei de teorie și practică educațională Didactica Pro..., 2004.
7. Guțu VI. *Pedagogie*. Chișinău: CEP USM, 2013. p.144–168.
8. Hodge B., Tripp D. *Children and Television*. Cambridge: Polity Press, 1986
9. Masterman Len, Mariet François. *Media Education in 1990's Europe. A Teacher's Guide*. Council of Europe Press, 1994.
10. *Mass-media și influența lor*. www.e-scoala.ro/comunicare/mass-media.html; Noelle-Neumann E. Spirala tăcerii. Opinia publică — înțelesul nostru social. Teorii privind influența mass-mediei ro.wikipedia.org/wiki/mass-media; Crișan C., Danciu L. Manipularea opiniei publice prin TV. Cluj-Napoca: Dacia, 2000, p. 17–51.
11. Spac S. *Educația pentru mass-media a elevilor din treapta învățământului primar*. Ghid metodologic. Chișinău, 2014, Tipogr. Primex COM.
12. Virgiliu Gh. *Efectele micului ecran asupra minții copilului*. București: Podromus, 2007.

Онлайн-ресурсы:

1. Drăgan J., Ștefănescu P. (coord.). Povară A., Velicu A. *Reprezentarea violenței televizuale și protecția copilului*. București: Vanemonde, 2009. <http://cna.ro/IMG/pdf/Reprezentarea-violentei-1>
2. *Детское воспитание*. 2013. http://semya.tv/vospitanie_detei/detskoe-vos.

3. *Влияние средств массовой информации на воспитание подрастающего поколения.* <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=443951>.
4. Дусь Р.А. *Ребенок и компьютер* <http://semy@semya.tv>
5. *Educația informală și mass-media.* Coordonatori: Gh. Bunescu, El. Negreanu. București: Institutul de Științe ale Educației, Laboratorul Teoria Educației, 2005. <https://dorinpopa.files.wordpress.com/2008/06/educatia-informala-si-mass-media.pdf>
6. *Educația în domeniul mass-media în mediul digital.* Recomandarea, 2009. <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=LEGISSUM:am0004>
7. *European Parliament resolution of 16 December 2008 on media literacy in a digital world (2008/2129(INI)).* 16 December 2008 — Strasbourg. <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+TA+P6-TA-2008-0598+0+DOC+XML+V0//EN>
8. *Медиаграмотность для школьников. Возможно образовать всю Беларусь!**** <http://mediakritika.by/article/3873/mediagramotnost-dlya-shkolnikov-vozmozhno-obrazovat-vsyu-belarus>
9. *Media education.* Recommendation of Council of Europe (2000). <http://assembly.coe.int/nw/xml/XRef/Xref-XML2HTML-en.asp?fileid=16811&lang=en>
10. *Paris Agenda or 12 Recommendations for Media Education (2007) Parliamentary Assembly, Council of Europe***.* Doc. 8753, June 6, 2000 (Совет Европы: Рекомендации Парламентской Ассамблеи по медиаобразованию (2000) Перевод на русский язык). http://www.mediagram.ru/documents/documents_29.html

Данный учебник распространяется бесплатно.



Centrul pentru Jurnalism Independent

Центр независимой журналистики (ЦНЖ) — первая медийная организация, оказывающая поддержку журналистам и средствам массовой информации в Республике Молдова. Его цель заключается в содействии укреплению свободной и жизнеспособной прессы при помощи проектов обучения в сфере журналистики и связей с общественностью, медийных и общественных кампаний, исследований и медиаобразования.