



# РОЗВИТОК В ЦИФРОВУ ЕПОХУ

# Медіаграмотність

- це набір компетентностей, необхідних для активної й усвідомленої участі в житті медійного суспільства
- рівень [медіакультури](#), досягнений [медіаосвітою](#), що стосується вміння користуватися інформаційно-комунікативною\_технікою, виражати себе і спілкуватися за допомогою цих медіазасобів, свідомо сприймати і критично тлумачити інформацію, відділяти реальність від її віртуальної симуляції — розуміти реальність, сконструйовану медіаджерелами, осмислювати владні\_стосунки, міфи і типи контролю, які вони культивують.

# 10 компетентностей із медіаграмотності



## РОЗУМІННЯ

## ВИКОРИСТАННЯ

## КОМУНІКАЦІЯ

## СТРАТЕГІЯ

Розуміння зростаючого впливу ЗМІ на суспільство

Розуміння того, як побудовані ЗМІ

Розуміння того, як ЗМІ забарвлюють реальність

Використання обладнання, програмного забезпечення додатків

Орієнтування в медіасередовищі

Пошук і обробка інформації

Створення контенту

Участь у соціальних мережах

Рефлексія щодо власного використання ЗМІ

Досягнення цілей за допомогою ЗМІ



## МЕДІА

**Пасивне** розуміння роботи медіа

**Активне** використання медіа

**Взаємодія** з іншими через медіа

**Ефективно** використання медіа

Модель компетентностей із медіаграмотності (10 media literacy competences) розроблена нідерландською організацією Mediawijzer.net. Поділ та опис компетенцій запропоновано на основі доповіді «Вимірюючи медіаграмотність» ('Measuring Media Literacy', 2011, EYB a.o.). Переклад – ГО «Детектор медіа».





- **Знак (слово) - це «психологічне знаряддя», за допомогою якого формується свідомість.**
- **Виготський Л.С.**

- *Рудиментарна МГ 3-5 років*
- Аналіз знаків
- Впізнавати їх смисл
- Розуміти смисли
- = знакова МГ

- *Просунута МГ 5-9 років*
- Критичне сприймання інформації

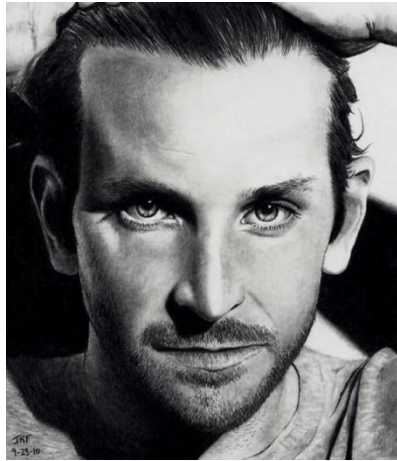
# Знакова МГ

- Спримання фото, зображень 18 м. – 4 р.



- Пов'язана з інтенціональністю, психічними станими, культурними традиціями та знаковістю.

- Зображення – репрезентація



- Залежить від вправлення



# Відступ

- Чутливість до символів (в 4 роки)
- Nieding et al., 2016



# Формальні візуальні особливості

- Стиснення часу та простору
- Кількість кадрів



# Редакторські техніки

- Просторові орієнтації руху та погляду
- Тривалість дії – монтаж, flashback



ГОСПОДИН НИКТО



# Реальність / фікція

- 3 11 років



- Що змінилось в активним розвитком цифрових технологій, медіа?



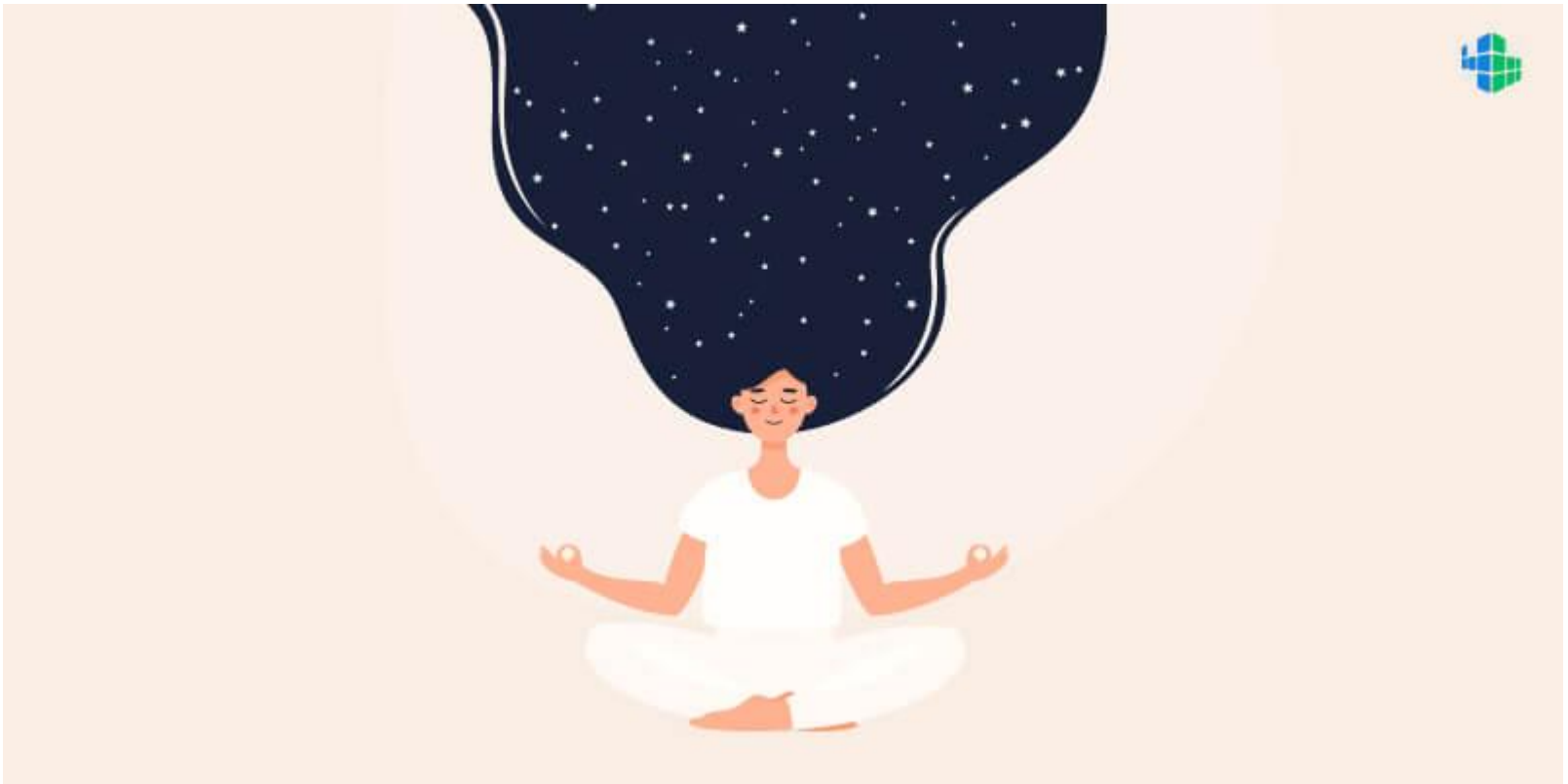
# Наратив

- Люди інтерпретують і запам'ятовують події, що відбуваються як **історії**.
- ... запам'ятовують минуле як цикл історій, у формі сценарію можливих історій (наративів) планують своє майбутнє.
- *(ЄжиТжебінські)*

«розуміння», «текст», «інтерпретація», «досвід»,

- Усвідомлення значення наративу як способу розуміння оточуючої дійсності призвело до переосмислення процесу навчання людини.
- Сучасні дослідження в галузі когнітивістики показують, що розуміння навколишньої дійсності людиною носить не репродуктивний характер, а має **конструктивний характер**, це означає, що інформація, яка сприймається людиною, інтерпретується й реконструюється через призму тих **знань, установок, прагнень і намірів, які людина має в даний момент.**

# Концентрація уваги



# Уява

- “Уявимо ....”

# Концептуальні засоби використання ЦТ

- подорож у світ математичних, природничих, філологічних, мистецьких, людинознавчих понять;
- одухотворення категорій, явищ, персонажів і спілкування з ними;
- переміщення вздовж осі часу і уявне перебування у віддалених у минуле епохах, спілкування з людьми, що жили в різні історичні періоди;
- переміщення у просторі та уявне перебування в географічно віддалених місцях;
- перенесення в паралельні реальності (книжкову, телевізійну, інтернетну);
- безпечне експериментування з поняттями, явищами, довільний вибір вчинків, дій, що не призводять, як у реальному житті, до невірних наслідків;
- корекція подій, що відбулися;
- повторний перебіг подій з метою зміни їх наслідків;
- творча розбудова навчально-пізнавальної реальності від локального до глобального рівня.



# Загрози

- Цифровий аутизм
- Цифрова недоумкуватість
- Інтернет-психоз



# Допомога



# Приклад використання

- “Special Friend iRobiQ”



Figure 3. Talking Friend, iRobiQ



Figure 4. Emotion icons



Figure 1. iRobiQ

# Завдання:

- Аналіз статті.
- Знайти 1 цифрову / комп'ютерну технологію, що застосовується у корекційних цілях
- Або
- Знайти 1 прийом, метод подолання цифрової залежності.