

Програма

“Цифрова та медіаграмотність”

інтегрованого курсу за вибором/факультативу

(Інформатична освітня галузь, Мовно-літературна освітня галузь, Соціальна і здоров'язбережна освітня галузь, Мистецька освітня галузь за НУШ;
Освітні галузі “Технології”, “Мови і літератури”, “Мистецтво” - Державний стандарт базової та середньої освіти 2012-2013 р.р.)

Автори: Саражинська Н.А., Якуба С.Ю.

Пояснювальна записка

Актуальність

Ми живемо в світі, де інформація є все більш важливим ресурсом. Засоби масової інформації відіграють вирішальну роль у створенні та поширенні цієї інформації. Цифрові медіа впливають на розвиток людини, тому важливо розуміти їх всеохоплюючий вплив на формування особистості. Важливо формувати культуру сприймання та створення медіаконтенту упродовж усього періоду навчання дитини.

Сьогодні «старі медіа» (газети, книги, фото, радіо, кіно, телебачення та ін.) доповнюють «нові медіа» (англ. New media) - інтерактивні електронні видання, цифрові, мережеві технології і комунікації, що задіюють мультимедійний принцип цифрового представлення інформації». [9, с. 14]

В індустріальному суспільстві, де інформація переважно передавалася книгодрукуванням, поняття грамотності складалось з уміння сприймати та створювати тексти для паперових носіїв. «В інформаційному суспільстві поняття *грамотність* має інші складові, воно відображає, скоріше за все, здатність до спілкування та співпраці». [6] «Цифрові медіа дозволяють спілкуватися з використанням більш різноманітних форм, ніж будь-коли раніше». [7]

Тому формування медіаграмотності з використанням цифрових інструментів є нагальною потребою для становлення підростаючого покоління з перших днів опанування складовими сучасної грамотності, в якій цифрова та медіаграмотність мають формуватись одночасно з навичками читання та письма.

Унікальність даного курсу полягає в тому, що існуючі програми медіаграмотності або мають за мету “формування теоретичної бази знань” [11] без компетентнісної та практичної складової використання цифрових інструментів, без безпосередньої творчої активності учнів й організації співпраці, або мають досить вузьку мету - націлені лише на вміння “розпізнавати фейки й пропаганду” [10].

Актуальність курсу “Цифрова та медіаграмотність” пояснюється необхідністю детального вивчення учнями складових сучасних медіа, формування вміння їх сприймати, створювати власні повідомлення, створювати їх спільно й усвідомлювати, що кожен уже є реальним творцем ЗМІ (засобів масової інформації).

Мета курсу: формування цифрових компетенцій через удосконалення навичок цифрової грамотності та розвитку медіаграмотності шляхом практичної діяльності з цифровими інструментами з перших днів навчання дитини в закладах освіти. Ключові цільові аспекти курсу - основні навички 21-ого століття: цифрове громадянство, спілкування, співпраця, критичне мислення.

Завдання курсу:

- формування культури сприймання сучасного цифрового медіаконтенту, його аналізу й усвідомленої орієнтації в інформаційних потоках;
- розвиток культури сприймання, створення та інтерпретації текстів, графічних зображень, відео, аудіо, та комбінованих;
- формування культури створення та поширення власного медіаконтенту;
- розвиток готовності висловлювати власні судження, в тому числі й через публічні виступи, презентувати власні ідеї;
- становлення толерантних контактів з іншими людьми;
- формування навички позитивного спілкування з використанням цифрових технологій;
- розвиток навички захисту приватного простору, уміння дбати про свою особисту безпеку та здоров'я та безпеку і здоров'я інших людей;

- розвиток логічного, алгоритмічного, критичного мислення;
- використання цифрових технологій та медіаконтенту для самовираження, творчої самореалізації.

Зміст навчального матеріалу спрямований на розвиток міжпредметних, соціальних, комунікативних інформаційно-цифрових компетенцій, сприяє розвитку інтелектуальних та творчих здібностей, розвитку вміння орієнтуватися в сучасному медіапросторі, використовувати цифрові технології для задоволення власних навчальних потреб, поширювати створений власноруч медіаконтент.

Програма інтегрованого курсу розроблена з урахуванням уже сформованих компетенцій в учнів за змістом основних державних програм, не повторює зміст чинних державних програм, а лише передбачає поглиблене вивчення деяких тем та містить унікальні теми, що відсутні у програмах з інформатики або з медіаграмотності.

Курс за вибором можна розпочинати вивчати з будь-якого класу, матеріал кожного класу є незалежним від попередніх років навчання. Ідеальною практикою навчання за курсом, звичайно, є початок з першого класу та наступне поступове продовження.

Програму розроблено з урахуванням рекомендацій **Служби науки та знань Європейської комісії Науково центру ЄС**, зокрема, системи цифрових компетенцій для громадян (DigComp 2.1 від 12.05.2017 р.) [1] та стратегії розвитку ЄС 2020 “Цифрове життя” [2].

У курсі передбачено формування міжпредметних компетентностей через інтеграцію дисциплін на основі використання новітніх цифрових технологій. Для розвитку комунікативних **компетентностей** пропонується використання середовищ, що сприяють вільному обміну думками, розвитку навичок співпраці.

Програма включає теми, зміст яких не залежить від конкретної моделі персонального комп'ютера або мобільного пристрою, конкретної операційної системи, конкретного вигляду програмних середовищ, лише приклади та рекомендації відповідно до вікових особливостей дітей.

Навчання може бути організовано, як і в кабінеті інформатики, так і в звичайному навчальному кабінеті за наявності персональних стаціонарних чи портативних комп'ютерів або/та мобільних пристроїв. Необхідна умова - наявність бездротової мережі з підключенням пристроїв до високошвидкісного інтернету.

У програмі дотримано принцип послідовного оволодіння учнями технологічними навичками роботи з цифровими інструментами.

Найважливішим способом формування цифрової та медіаграмотності є інтерактивний, конструктивний і творчий діалог з учнем. Діяльнісний підхід та співпраця, як основа навчального процесу учня та взаємин з учителем, де вчитель є помічником, фасилітатором, організатором самостійної діяльності дитини, групової роботи, а не володарем абсолютного знання; взаємин з однолітками й маніпуляції з цифровими середовищами, дозволять досягти запланованих завдань та очікуваних результатів.

Цифрові технології, що включають аудіо, відео, середовища конструювання, моделювання дозволяють учням отримувати досвід маніпулювання віртуальними об'єктами з обов'язковим втручанням у процеси та створенням медіапродуктів відповідно до вікових особливостей учнів, починаючи із запису звуків, відео, створення зображень, завершуючи створенням мобільних додатків.

Організація інтерактивних способів взаємодії учнів готує їх до такої моделі самоосвіти, коли людина будує траєкторію свого навчання самостійно, у процесі співпраці з іншими, дискусії, пошуку, експерименту.

Відповідно до завдань курсу, зміст навчального матеріалу містить певні компетентнісні

лінії: сприймання медіа, створення власних продуктів, комунікативну та риторичну лінії, співпрацю та безпеку. Кожна із цих ліній може плануватись та відтворюватись на будь-якому із занять курсу. Деякі лінії подані окремими розділами для підкреслення наступності у формуванні певних навичок. Лінії відображаються у змісті програми кожного року навчання та розвиваються концентрично.

На деякі розділи курсу, такі, наприклад, як **“Безпека”, “Співпраця та спілкування”**, учитель може не виділяти окремо години, а перетворити їх на наскрізні теми, та на кожному занятті виділяти час для обговорення та розвитку комунікативних навичок чи питань власної безпеки та безпеки інших людей.

Унікальна самостійна форма комунікації XXI століття - медіакомунікації - характеризується не лише різноманіттям середовищ та поєднанням форм (аудіальної, візуальної, кінестетичної), що опрацьовуються сучасними цифровими технологіями, а й інтерактивністю, здатністю використовувати та змінювати дані, комбінувати, трансформувати інформацію за допомогою спеціальних інтерфейсів управління. *“Сучасні медіакомунікації - це новий механізм обміну інформацією, заснований на доступних й зручних способах управління інформаційними потоками”*. [9] Платформи для створення медіаконтенту та поєднання продуктів різних форм інтуїтивно зрозумілі й прості у використанні. Ця нова мова людської комунікації стає все доступнішою і простішою та народжує нові види в кожній галузі, наприклад *“у цифровому мистецтві: інтерактивні інсталяції, мультимедіа-перформанси, мережеві арт-проекти, експерименти з віртуальними реальностями тощо.”* [5, с.15]

Ознайомлення з медіаінноваціями може здійснюватися на початку навчального року в першому, теоретичному розділі чи на початку вивчення кожного розділу. Упродовж навчального курсу і вчитель, і учні мають зосереджуватися не на цифрових інструментах та середовищах, а на корисних для навчання функціях, які вони несуть конкретно кожному учневі. Важливіше розвиток мислення високого рівня, у тому числі й критичного, способи захисту в мережі та безпечного спілкування, уміння презентувати себе та співпрацювати в групі, аніж детальне вивчення конкретного інтерфейсу онлайн середовища чи медіа платформи. Цифрові технології мають бути лише зручним засобом для досягнення цілей розвитку кожної особистості, які не лише вчитель, а й кожна дитина має вчитись ставити перед собою.

Однією із складових комунікативних компетенцій є формування *“планових, тривалих зусиль, спрямованих на створення та підтримку доброзичливих відносин і взаєморозуміння, що сьогодні виокремлюється як окрема галузь - зв'язки з громадськістю”* (англ. public relations, PR) [15]. Навички PR - це вміння переконувати групи людей, встановлювати та розвивати контакти з окремими особами, мають формуватись з перших днів навчання дитини, тому існування окремих розділів програми, таких як **“Спілкування”, “Усний виступ”, “Культура презентування”** продиктовано, як невід’ємна складова медіаграмотності.

Структура програми курсу за вибором складається з:

- [пояснювальної записки з метою та завданнями навчального курсу;](#)
- [переліком розділів курсу та рекомендованих цифрових служб та середовищ;](#)
- [змісту навчального матеріалу та очікуваних результатів навчальних досягнень учнів;](#)
- [списку використаних джерел;](#)
- [глосарію](#)

Розділи курсу в 1-4 класах

1 клас	2 клас	3 клас	4 клас
Аудіо Графіка Культура сприймання текстів Ігри. Інструкції. Послідовності Пристрої	Радіо, телепередачі. Аудіо Медіатексти Графіка Співпраця та спілкування Безпека	Преса, телебачення, кіно Усний виступ Співпраця та спілкування Дитячий медіаконтент. Мультфільми Графіка Пошук Медіатексти. Новини Безпека	Веб-сайти Культура презентування Графіка Відео Медіатексти Культура сприймання та створення медіа Електронні карти Безпека

Розділи курсу в 5–9 класах

5 клас	6 клас	7 клас	8 клас	9 клас
Відео Мобільні додатки Пошук Карти Блоги	Засоби масової інформації. Новини Аудіо Графіка. Соціальна інформація Текст Співпраця	Засоби масової комунікації. Реклама Графіка Масові культури. Музика як масова культура Сайти Співпраця	Медійна інформація Графіка Ігри Соціальні мережі Створення мобільних додатків	Засоби масової комунікації Відео Графічна візуалізація даних Соціальна культура Створення мобільних додатків

Рекомендовані цифрові служби та середовища:

Google Chrome — <https://www.google.com/intl/uk/chrome/browser/desktop/>

Gmail — <https://mail.google.com/>

Зворотній пошук зображень Google — <https://images.google.com/>

Google Диск — <https://drive.google.com>

Google Документи — <https://docs.google.com/>

Google Презентації — <https://slides.google.com/>

Google Таблиці — <https://sheets.google.com/>

Google Малюнки — <https://drawings.google.com>

Google Сайти — <https://sites.google.com/>

Google Analytics — <https://www.google.com.ua/intl/uk/analytics/>

Google Maps — <https://www.google.com.ua/maps/>

Google My Maps — <https://www.google.com/maps/d/u/0/>

Google Планета Земля — <https://earth.google.com/web/>

Google Перегляд вулиць — <https://goo.gl/xcdzoX>

Google Cardboard — <https://goo.gl/s1gHNz>

Google Arts & Culture — <https://www.google.com/culturalinstitute>
Календар Google — <https://calendar.google.com/>
Google Фото — <https://photos.google.com/>
YouTube — <https://www.youtube.com/>
Blogger — <https://www.blogger.com/blogger>
MIT App Inventor2 — <http://ai2.appinventor.mit.edu/>
Google Allo — <https://goo.gl/5D17Av>
Google Snapseed — <https://goo.gl/g3SLtQ>
Google Cardboard Camera — <https://goo.gl/Z4mvt>
Google Експедиції — <https://goo.gl/61gxyR>
Google News — <https://news.google.com/>
Google Новини та погода — <https://goo.gl/gAnN6r>
Google Trends — <https://trends.google.com/trends/>
Quick Draw — <https://quickdraw.withgoogle.com/>
AutoDraw — <https://www.autodraw.com/>
Quik GoPro Video Editor — <https://goo.gl/u5Xwqb>
Adobe Spark: Spark Post, Spark Page, Spark Video — <https://spark.adobe.com/>
Google + — <https://plus.google.com/>
Facebook — <https://uk-ua.facebook.com/>

**Зміст навчального матеріалу та очікувані результати навчальних досягнень
учнів
1 клас**

35 год. (1 година на тиждень)

Зміст навчального матеріалу	Очікувані результати навчальних досягнень учнів
	Учень або учениця:
<p>Аудіо. Сприймання звуків. Сила голосу, гучність мелодії. Швидкість, темп, тембр. Ставлення до медіаконтенту. Інтерпретація почутого та побаченого.</p> <p>Комунікативна лінія через управління власним голосом, його силою, гучністю, тембром, інтонацією у спілкуванні та обговоренні сюжетів.</p>	<p><i>виявляє</i> здатність слухати та інтерпретувати цифровий контент, що складається зі звуків людської мови, мелодій музичних інструментів та довкілля; <i>розрізняє</i> на слух звучання записів рідної та інших мов, різноманіття звуків з навколишнього світу, будь-то літературний чи музичний твір, спектакль; <i>визначає</i> серед пропонованих аудіозаписів випадки, коли текст чи мелодія звучить з певною гучністю, з певною швидкістю; <i>розрізняє</i> звуки мовлення, мелодії за гучністю: <i>голосно, напівголосно, тихо, пошепки</i>, швидкістю: <i>швидко, повільно</i>; порівнюючи кілька зразків з використанням слів <i>гучніше за, сильніше за, тихіше за, повільніше, швидше за</i>; <i>відповідає</i> на запитання до прослуханого аудіозапису невеликого тексту у виконанні акторів, наприклад, про істинність чи хибність подій, власного ставлення до персонажів та до подій (<i>Хто? Що? Коли? Де? Як? Чому?</i>); <i>висловлює</i> свої судження щодо змісту прослуханого і правильності побудови висловлювань однолітків; <i>формулює</i> запитання до прослуханого аудіозапису; <i>використовує</i> змінювання інтонації в голосі для інтерпретації вчинків персонажів в історіях з яскравими виявами неправди, омани, хитрості тощо; <i>передає</i> настрій героїв чи імітує їх змінюванням сили голосу: <i>шумний, тихий, спокійний, обурений, злий, щасливий тощо</i>; <i>демонструє</i> своє ставлення до змісту розповіді, змінюючи гучність і швидкість мовлення – розповідає повільно й пошепки, швидко й голосно, відповідно до мети обговорення чи до поставленого завдання;</p>
<p>Графіка. Перегляд окремих творів мистецтва. Пошук у віртуальній колекції.</p>	<p><i>демонструє</i> своє емоційне ставлення до художнього твору (перегляд колекцій мистецьких галерей, віртуальні подорожі);</p>

<p>Моделювання з цілих зображень та їх елементів.</p>	<p><i>здійснює пошук зображень у пропонованій колекції за заданим учителем параметром (колір, зміст, вплив на почуття);</i> <i>орієнтується в середовищі для створення зображень з частин;</i> <i>створює зображення предмета з кількох його частин (танграм);</i></p>
<p>Культура сприймання текстів Тексти з цифрових джерел. Дитячі сайти. Електронні книги. Пристрої для читання.</p>	<p><i>сприймає текст з цифрових джерел,</i> <i>виділяє корисне для себе під час сприймання текстів;</i> <i>визначає за зовнішнім виглядом дитячі сайти: журнали, збірки казок, аудіокниги;</i> <i>орієнтується у малюнковому, знаковому меню сайту;</i> <i>називає сайти для слухання та читання дитячої літератури;</i> <i>гортає сторінки електронної книги;</i> <i>виконує ігрові вправи з текстом, наприклад, упізнавання заданого слова серед потоку інших слів;</i> <i>демонструє своє ставлення до змісту прочитаного, розповідає про вчинки героїв, підкреслюючи правдивість та неправду, відвертість та оману, хитрість;</i> <i>обговорює в групі своє емоційне ставлення від прочитаного</i></p>
<p>Ігри. Інструкції. Запуск програми чи додатка на виконання. Інтерфейс програми чи додатка. Завершення роботи з програмою чи додатком. Ігрові дії у певній послідовності за інструкцією. Послідовності. Встановлення послідовності у подіях</p>	<p><i>уміє запускати на виконання ігрові програми та/або мобільні додатки;</i> <i>уміє керувати виконавцями для виконання завдання в цифровому середовищі, розуміє систему ігрових команд;</i> <i>досліджує додаткові функції у середовищі гри;</i> <i>впорядковує елементи множини за вказаною ознакою;</i> <i>виконує ігрові дії, практичні навчальні завдання у вигляді гри відповідно до прослуханої інструкції індивідуально, у парах чи в групі, з використанням цифрових технологій;</i> <i>порівнює елементи множин, шукає спільні та відмінні елементи в іграх;</i> <i>будує речення усної розповіді відповідно послідовності у грі;</i> <i>встановлює послідовність зображень відповідно до подій у грі, коментує розміщення зображень саме у такій послідовності, переказує зміст сюжету гри детально або стисло за планом із сюжетних малюнків;</i> <i>знаходить і виправляє помилки чи пропущені елементи певної послідовності у грі;</i> <i>висловлює свої судження усно щодо правильності послідовностей у грі</i></p>

<p>Пристрої. Пристрої у школі та вдома. Ігрові завдання. Правила безпечної поведінки.</p>	<p><i>розуміє</i> призначення цифрових пристроїв, що використовуються дорослими близького оточення; <i>наводить</i> приклади використання цифрових пристроїв удома та у школі; <i>має уявлення</i> про правила безпечної поведінки з цифровими пристроями; <i>погоджує</i> свою поведінку з дорослими щодо використання цифрових пристроїв; <i>дотримується</i> правил безпечної поведінки користування пристроями; <i>виконує</i> розвиваючі ігрові вправи з текстом та зображеннями з використанням та аргументує порядок виконання та/або вибір варіанту дій</p>
--	--

2 клас

35 год. (1 година на тиждень)

Зміст навчального матеріалу	Очікувані результати навчальних досягнень учнів
	<p>Учень або учениця:</p>
<p>Радіо, телепередачі. Аудіо. Дитячі телепередачі. Запис звуків власного мовлення. Виразне чітке мовлення.</p>	<p><i>усвідомлює</i> різницю аудіовізуального та аудіосприймання (через пояснення сприймання органами чуття); <i>має уявлення</i> про пасивність сприймання радіоповідомлень; <i>відрізняє</i> дитячі освітні, наукові телепередачі від телепередач для дорослих; <i>записує</i> з допомогою дорослих та відтворює звуки власного мовлення своїх усних висловлювань, переказів прочитаного, віршів, скоромовок тощо; <i>прослуховує</i> та оцінює записи власного мовлення з метою вдосконалення власних артикуляційних навичок та вмінь виразного чіткого мовлення</p>
<p>Медіатексти Дитячі сайти зі збірками текстів для читання, аудіокниг, перегляду мультфільмів. Мобільні додатки для читання дитячої літератури.</p>	<p><i>називає</i> веб-сайти з творами українських та зарубіжних письменників, казками, віршами, оповіданнями; <i>порівнює</i> текстове середовище, сайти аудіокниг, мультфільмів/кінофільмів, дитячих ігор; <i>відкриває</i> сторінки із заданими творами для читання, прослуховування казок, перегляду мультфільмів; <i>здійснює пошук</i> оповідань, казок, скоромовок, чистомовок, приказок; <i>знаходить</i> у медіатекстах цікаву корисну, точну інформацію та я неточну, спотворену, помилкову; <i>визначає</i> головних героїв, називає основні події, початок/кінець літературного чи медіатвору</p>

<p>Графіка. Редагування зображень. Віртуальні мистецькі галереї. Створення графічних зображень.</p>	<p><i>має уявлення</i> про ресурси зберігання та інструменти дослідження продуктів різних мистецтв; <i>сприймає</i> твори мистецтв, називає їх виражальні засоби; <i>створює</i> графічні зображення головних героїв улюблених мультфільмів, аудіокниг шаблонами, штампами; <i>демонструє</i> власні роботи, пояснює зміст та характеризує героя; <i>розташовує</i> предмети, домальовує частини малюнка з метою досягнення схожості сцени мультфільма; <i>передає</i> настрій та характер героя виражальними засобами образотворчого мистецтва</p>
<p>Співпраця та спілкування. Цифрове спілкування. Мобільні додатки для миттєвих повідомлень. Графічні нотатки в миттєвих повідомленнях. Мережева толерантність</p>	<p><i>уміє</i> працювати в парі, слухати повідомлення партнера, домовлятися про спільні дії, ролі у грі тощо; <i>усвідомлює</i>, що читання та письмо - головні способи цифрового спілкування людей; <i>має уявлення</i> про види, способи віртуального спілкування; насилає повідомлення рідним, друзям з мобільного телефону; <i>виявляє</i> поважне ставлення до людей під час спілкування і співпраці, поважає їх приватність</p>
<p>Безпека. Приватна та громадська інформація.</p>	<p><i>розуміє</i>, що саме тому, що інформація є в Інтернеті не означає, що вона правдива; <i>знає</i>, що кожен заслуговує на те, щоб їх секрети були приватними; <i>розрізняє</i> приватну та публічну інформацію; <i>визначає</i> види особистої інформації, яку слід зберігати приватно; <i>звертається</i> за допомогою до дорослих, коли відчуває занепокоєння щодо використання пристроїв, мереж чи програм</p>

3 клас

35 год. (1 година на тиждень)

Зміст навчального матеріалу	Очікувані результати навчальних досягнень учнів
	Учень або учениця:

<p>Преса, телебачення, кіно. Жанри кіно. Запис відео власного виступу. Дотримання законів про авторські права.</p>	<p><i>розрізняє</i> види медіа: радіо, преса, телебачення, кіно; <i>має уявлення</i> про жанри кіно, <i>відрізняє</i> дитячі фільми від фільмів для дорослих; <i>записує</i> з допомогою дорослих та <i>відтворює</i> відео своїх діалогів, описів, суджень, переказів прочитаного, віршів, скоромовок тощо; <i>дотримується</i> законів про авторські права під час використання відео</p>
<p>Усний виступ. Створення тексту. Цитування джерел. Підготовка, запис виступу. Культура виступу.</p>	<p><i>створює</i> текст для виступу, присвячений одній важливій темі, <i>поєднує</i> інформацію з кількох джерел та з власного досвіду, <i>чітко пояснює</i> джерела, <i>готується</i> до виступу, <i>записуючи</i> його, як аудіо; <i>прослуховує</i> та <i>оцінює</i> записи власних виступів, <i>звертає увагу</i> на помилки з метою вдосконалення власних комунікативних навичок; <i>виступає</i> перед великою аудиторією, <i>відповідає</i> на запитання, <i>відгуки</i>; <i>робить</i> припущення, важливі висновки щодо теми під час виступу</p>
<p>Співпраця та спілкування. Культура спілкування у групі. Співпраця в малих групах.</p>	<p><i>уміє</i> активно співпрацювати в групі над вирішенням проблем і прийняттям рішень, <i>вносить</i> свій вклад у спільну роботу під час обговорень, виконання завдання, що доручає група, <i>ділиться</i> своїми ідеями, <i>спонукає</i> до цього інших членів групи, <i>вислуховує</i> всіх членів групи, коли вони діляться своїми ідеями, <i>спонукає</i> групу до дій, які потрібні для ефективної співпраці, <i>допомагає</i> групі встановлювати цілі й працює на їх виконання; <i>знає</i>, що цифрові технології покращують спілкування з родиною, друзями та людьми зі спільними інтересами;</p>
<p>Дитячий медіаконтент. Мультфільми. Аналіз вчинків героїв. Вигадане та реальне. Частини сюжету. Передбачення кінцівки чи змісту.</p>	<p><i>сприймає</i> медіапродукт свідомо і критично; <i>називає</i> риси та вчинки героїв, що наслідують сам та друзі; <i>обговорює</i> в групі власні вчинки та дії, які копіюють поведінку мультгероїв; <i>моделює</i> іншу ситуацію, ніж запропонована сюжетом, <i>наближену</i> чи <i>віддалену</i> від/до реальності; <i>розрізняє</i> вигадане та реальне; <i>передбачає</i> кінцівку під час перерваного перегляду або <i>описує</i>, <i>фантазує</i> щодо змісту сюжету за переглянутою кінцівкою</p>

<p>Графіка. Віртуальні екскурсії музеями. Тематичні колекції. Створення афіші.</p>	<p><i>здійснює</i> пошук у віртуальних мистецьких галереях; <i>використовує</i> інструменти дослідження деталей мистецьких шедеврів; <i>створює</i> власні мистецькі тематичні колекції; <i>використовує</i> інструменти графічного редактора; <i>створює</i> афішу до мультфільму та редагує її; <i>демонструє</i> власні успіхи в групі, пояснює задум твору; <i>порівнює</i> схожість героїв мультфільма та зображення, створеного власноруч; <i>аналізує</i> рівень спотвореності зображення</p>
<p>Пошук та критичний аналіз інформації</p>	<p><i>знаходить</i> потрібну інформацію, згідно з власними зацікавленнями та потребами; <i>розрізняє</i> складові медіатексту: графічні, текстові, відео, звукові дані; <i>виокремлює</i> інформацію, яка викликає сумніви; <i>розповідає</i> дорослим про сумнівну інформацію та приводить аргументи щодо сумнівів; <i>формулює</i> висновки про результати пошуку на предмет достовірності на основі власного досвіду</p>
<p>Медіатексти. Новини. Складові критичного сприймання новин. Визначення джерел отримання інформації. Змінювання текстів.</p>	<p><i>визначає</i> джерела отримання новин; називає складові медіатексту в новині: зображення, текст, відео; <i>демонструє</i> навички аналітичного читання медіатекстів з фокусом на зміст новинного повідомлення (у дитячих журналах); <i>розповідає</i> про ситуації, пов'язані з читанням чи прослуховуванням новин у колі сім'ї; <i>називає</i> деталі, що роблять новину цікавішою; створює текст, аудіозапис, відео на задану тему та публікує, як новину; <i>проводить</i> опитування (бере інтерв'ю) для своєї публікації, <i>цитуює</i> частину опитування чи інтерв'ю з дотриманням авторських прав; <i>розуміє</i> різницю між реальною подією та вигаданою в повідомленні новини; <i>змінює</i> готовий текст новини, доповнює його цікавим текстом, зображенням; <i>змінює</i> вигаданий текст на правдивий та навпаки</p>

<p>Безпека. Приватність. Цифровий слід в інтернеті. Безпека життєдіяльності.</p>	<p><i>знає</i>, що публічні публікації в інтернеті видно будь-кому у світі; <i>розуміє</i> значення приватності власної інформації та поважає приватність інших людей; <i>ставиться</i> з обережністю до інформації, якою ділиться з іншими; <i>розуміє</i>, яку інформацію краще не публікувати для всіх, бо це є запорукою поваги приватного життя інших людей та захистом особистості інформації; <i>визначає</i> види особистої інформації, які можна знайти в інтернеті; <i>пояснює</i> значення правил безпеки життєдіяльності під час використання цифрових пристроїв; <i>має</i> уявлення щодо ризиків, пов'язаних із використанням цифрових технологій для фізичного та/або психологічного благополуччя, обговорює це з дорослими та однолітками</p>
---	---

4 клас

35 год. (1 година на тиждень)

<p>Зміст навчального матеріалу</p>	<p>Очікувані результати навчальних досягнень учнів</p>
	<p>Учень або учениця:</p>
<p>Веб-сайти Жанри веб-сайтів. Характеристика сайтів. Приклади наповнення. Навчальний сайт-портфоліо.</p>	<p><i>має</i> уявлення про жанри веб-сайтів: інформаційні (новини), літературні (оповідання, казки, вірші), кіно-телевізійні (фільми, серіали, розважальні передача, реаліті-шоу), музичні (з класичною, фольклорною музикою), ігри тощо; <i>характеризує</i> веб-сайти за жанрами, цільовою аудиторією, метою створення; <i>здійснює</i> пошук авторів сайту; рік створення та оновлення; <i>оцінює</i> наповнення сайту медіатекстом: зображеннями, вбудованими картами, відео, аудіо; <i>створює</i> власний сайт, як середовище презентування власних творчих робіт курсу; <i>доповнює</i> сайт сторінками, змінює банер та фонове оформлення, доповнює сторінки сайту зображеннями, текстом, відео, картами тощо</p>

<p>Культура презентування. Види та форми представлення. Підготовка до промови. Електронна презентація до виступу.</p>	<p><i>має уявлення про види та форми представлення інформації з використанням цифрових технологій;</i> <i>використовує</i> цифрове середовище для відтворення, створення, редагування слайдів презентації; <i>візуалізує</i> контент схемами, власними фото, зображеннями, у тому числі й створеними власноруч; <i>структурує</i> промову та слайди на вступ, основну частину й кінцівку, <i>говорить</i> чітко й точно, тримаючи зоровий контакт з аудиторією, <i>демонструє</i> зацікавленість темою мімікою, жестами й голосом, рухається під час виступу</p>
<p>Графіка. Використання віртуальних мистецьких галерей. Інструменти створення та редагування зображень. Створення та перегляд панорамних та сферичних зображень. Обробка зображень. Зйомка фото з використанням різних планів та ракурсів</p>	<p><i>використовує</i> для власних потреб продукти різних мистецтв із віртуальних галерей, музеїв з дотримання авторських прав; <i>використовує</i> інструменти середовища графічного редактора для створення зображень за власним задумом; <i>створює</i> та редагує зображення з використанням простих інструментів, доступних у мобільних додатках на мобільних пристроях; <i>демонструє</i> свої досягнення, пояснюючи мистецький задум, захищає свою позицію, ставить запитання до творинь інших; <i>має уявлення</i> про панорамні та сферичні зображення; <i>переглядає</i> сферичні, панорамні зображення, відео 360 з використанням засобів віртуальної реальності; <i>передбачає</i>, які зміни зазнає фото після редагування, <i>пояснює наслідки</i> цих змін для точності інформації; <i>аналізує</i> можливі наслідки використання цифрових технологій для обробки зображень; <i>аналізує</i> редаговані зображення, їх інформаційну цінність та оцінює їх вплив на аудиторію; <i>аналізує</i> етичні аспекти обробки зображень; <i>створює</i> кілька фото з використанням різних ракурсів, обирає кілька для публікації відповідно до поставленої мети; <i>впізнає</i> та <i>аналізує</i> варіанти зйомки з використанням різних ракурсів, розповідає про вплив конкретних ракурсів на цільову аудиторію;</p>

<p>Відео. Жанри телепередач. Створення відео.</p>	<p><i>має уявлення про жанри телепередач: інформаційні (інтерв'ю, репортаж, новини), розважальні (фільми, серіали, ігри/конкурси, реаліті-шоу), музичні (з класичною, фольклорною музикою);</i> <i>планує та створює відео про своє дослідження; передає в деталях хід дослідження; використовує звуки, музику, фотографії для підсилення змісту фільму, добирає речення для озвучування відповідно до теми,</i> <i>чітко вимовляє слова у відео, так, що всі глядачі чують та розуміють зміст, дотримується законів про авторське право; наводить приклади використаних джерел</i></p>
<p>Культура сприймання та створення медіа. Тематичні мотиви медіа. Сприймання медіаконтенту. Створення композицій за власним задумом.</p>	<p><i>називає тематичні мотиви медіа: у пресі, радіо/телепередачах, сайтах, комп'ютерних іграх - політичний, пригодницький, містичний, релігійний, військовий, природничий, екологічний, історичний, сучасний, космічний тощо;</i> <i>використовує деталі й зберігає послідовність найбільш важливих подій, описує персонажів та їх оточення, надає конкретні відомості для створення повної картини під час переказів після сприймання інформації з різних джерел: відео, аудіо, друкований текст, комбіновані джерела;</i> <i>вміє формулювати власні ідеї щодо створення цифрового контенту, передбачати подальший розвиток подій щодо втілення, їх прогнозоване здійснення чи нереальність втілення виваженими аргументами, описує деталі для зв'язку з передбаченням;</i> <i>створює композиції за власним задумом та уявою, втілюючи свої почуття та думки з поєднанням тексту, графічних зображень, аудіо та відео</i></p>
<p>Медіатексти. Цільова аудиторія. Оцінка, порівняння текстів. Репрезентація текстів. Оформлення текстів. Авторські права. Використані ресурси.</p>	<p><i>визначає, для якої аудиторії призначено повідомлення;</i> <i>порівнює тексти та обирає серед двох цікавий, корисний, перевірений, достовірний, точний;</i> <i>оцінює тексти, помічає в них неточність, недостовірність, спотвореність, помилковість;</i> <i>змінює, удосконалює, покращує, інтерпретує тексти через доповнення їх інформацією з різних джерел з дотриманням правил цитування використаних джерел;</i> <i>включає у публікацію елементи оформлення, що відповідають типу публікації та доповнюють, уточнюють відомості з теми;</i> <i>створює описи про свої уподобання й думки щиро і відверто (наприклад, про улюблений мультфільм чи подорож);</i> <i>формулює міркування з власного досвіду (за сюжетом мультфільма) й описує свої почуття</i></p>

<p>Електронні карти. Співпраця на карті. Доповнення карт мітками, зображеннями, відео. Планування спільної подорожі.</p>	<p><i>здійснює</i> пошук об'єктів, порівнює відомості про місця; співпрацює на карті з однокласниками; <i>додає</i> мітки, опис, зображення, відео до спільної карти; <i>прокладає</i> маршрути між заданими точками; <i>планує</i> спільну подорож на задану відстань з вибором способу пересування; <i>доповнює</i> тексти на сайті-портфоліо вбудованими картами</p>
<p>Безпека. Цифрова репутація. Залякування в інтернеті.</p>	<p><i>має</i> уявлення про безпечні способи використання цифрових технологій; <i>розуміє</i> наслідки перед прийняттям рішення “поділитися інформацією в інтернеті чи ні”; <i>усвідомлює</i>, що все те, чим ділиться в інтернеті стає частиною власної репутації; <i>усвідомлює</i> ризики та наслідки, що можуть виникнути внаслідок залякування в інтернеті</p>

5 клас
(35 годин, 1 година на тиждень)

Зміст навчального матеріалу	Очікувані результати навчальних досягнень учнів
	<i>Учень або учениця:</i>
<p>Відео. Виразальні засоби екранних мистецтв. Кіно, телебачення, як засіб передачі інформації. Виразальні засоби відео: авторська історія, художній образ, кадр, ракурс, мізансцена, монтаж, тощо. Створення відео. Перегляд відео на YouTube.</p>	<p><i>має</i> уявлення про жанри кіноіндустрії: казка, фантастика, комедія, притча, міф, мюзикл, оперета, драма, мелодрама, детектив тощо; може їх відрізнити; <i>розуміє</i>, що основна ідея відео може передаватись комбінацією елементів виразальних засобів; <i>аналізує</i> виразальні засоби фрагменту відео, підкреслює мету використання та їх вплив на аудиторію; <i>аналізує</i> деталі відео щодо дати створення та публікації й місця, зображеного на відео; <i>оцінює</i> відео в залежності від етичних норм; <i>знає</i> кілька служб для зберігання, відтворення, структурування, редагування відео; <i>створює</i> відео з достовірною і точною інформацією, <i>демонструє</i> різні ракурси й кадри під час створення відео, що підсилюють меседж; <i>використовує</i> відеопереходи, щоб сцени плавно змінювали одна одну, <i>використовує</i> відеоефекти, щоб підсилити головне повідомлення відео, <i>цитує</i> використані джерела й виносить подяки всім авторам творів, які використовує у своєму відео;</p>

	<p><i>розуміє особливості використання авторських робіт в цифрових службах, ретельно дотримується законів про авторські права;</i></p> <p><i>налаштовує безпечний перегляд відео на YouTube;</i></p> <p><i>створює власні списки перегляду;</i></p>
<p>Мобільні додатки.</p> <p>Типи мобільних додатків за призначенням та віком.</p> <p>Встановлення та налаштування мобільних додатків. Права доступу мобільних додатків до персональних даних.</p> <p>Налаштування сповіщень додатків. Захист персональних даних при встановленні мобільних додатків.</p>	<p><i>має уявлення про типи мобільних додатків за призначенням;</i></p> <p><i>усвідомлює значення вікових обмежень для мобільних додатків;</i></p> <p><i>встановлює мобільні додатки;</i></p> <p><i>структурує мобільні додатки для навчання.</i></p> <p><i>розуміє загрози при встановленні мобільних додатків;</i></p> <p><i>знає про надання прав доступу, про види прав доступу для мобільних додатків;</i></p> <p><i>налаштовує мобільні додатки з урахуванням політики конфіденційності;</i></p> <p><i>налаштовує сповіщення</i></p>
<p>Пошук. Безпечний пошук.</p> <p>Розширення стратегій пошуку.</p> <p>Верифікація зображень. Пошук в архівах, за певний період, з урахуванням авторських ліцензій. Колективний пошук</p>	<p><i>налаштовує безпечний пошук в браузері Google Chrome;</i></p> <p><i>здійснює розширений пошук зображень у залежності від дозволів на повторне використання;</i></p> <p><i>здійснює зворотній пошук зображень Google для верифікації зображень;</i></p> <p><i>здійснює пошук серед новин, в архівах, за певний період;</i></p> <p><i>здійснює колективний пошук у середовищі мобільного додатку Google Allo;</i></p> <p><i>знаходить інформацію в інтернеті через налаштування розширеного пошуку;</i></p> <p><i>аргументує недостовірність медіатексту шляхом верифікації зображень у дослідженнях: встановлює автора чи першоджерело зображення, визначає дату, місце час його створення</i></p>
<p>Карти. Карти в медіатекстах.</p> <p>Стратегії пошуку на картах.</p> <p>Об'єкти на карті. Використання режиму <i>Перегляд вулиць</i>.</p> <p>Створення власної карти. Мітки на картах. Прокладання маршруту.</p>	<p><i>описує значущість карт для сприймання медіатекстів на конкретних прикладах;</i></p> <p><i>оцінює значущість та підкреслює точність медіатекстів через візуалізацію їх картами;</i></p> <p><i>знає принцип роботи та використання режиму <i>Перегляд вулиць</i> на карті та в окремому мобільному додатку <i>Перегляд вулиць</i>;</i></p> <p><i>створює власну карту та надає до неї спільний доступ;</i></p> <p><i>організовує роботу групи на власній карті;</i></p> <p><i>прокладає маршрут (для планування подорожі) у групі;</i></p> <p><i>доповнює створені мітки описом, фотографіями, відео;</i></p> <p><i>знаходить на карті місця, географічні об'єкти та оцінює їх за допомогою відгуків місцевих експертів;</i></p>

	<p><i>планує</i> відвідування місць (музеї, галереї, виставкові центри, будинки культури) в залежності від статистики відвідування іншими;</p> <p><i>доповнює</i> медіатексти картами (створеними індивідуально або у співпраці з іншими)</p>
<p>Блог, як засіб масової комунікації. Цифрові технології для новин. Громадянська журналістика. Швидкість інформування проти достовірності інформації. Інтерактивність читача блогу.</p> <p> Blogger. Ведення блогу. Пошук у блозі. Хронологічне розміщення публікацій у блозі. Цифрова репутація автора.</p>	<p><i>розуміє</i>, що новини можуть створювати не лише журналісти; <i>називає</i> засоби швидкої трансляції новин: подкасти, стріми, новинні тематичні списки відтворення, що використовують блогери/відеоблогери;</p> <p><i>має уявлення</i> про різницю між журналістськими публікаціями та блогерськими;</p> <p><i>відбирає</i> цікаву та корисну інформації серед інформаційних потоків;</p> <p><i>здійснює пошук</i> серед публікацій блогу за ключовими словами та датою публікації, шукає та знаходить публікації серед архіву;</p> <p><i>створює</i> та веде свій блог;</p> <p><i>розміщує</i> у блозі повідомлення різних форматів (текст, аудіо, відео, карти);</p> <p><i>спрямовує</i> власні медіамеседжі для зворотнього зв'язку з читачами (запитання, голосування за кращу публікацію/відео/фото);</p> <p><i>виявляє активність</i> до публікацій друзів: бере участь у дискусіях, висловлює власну думку;</p> <p><i>розуміє</i>, що плагіат, розміщення у своєму блозі інформації, створеної іншим автором, без посилання на джерело, мова ворожнечі, образливі висловлювання на адресу людей, тролінг (навмисне розпалювання конфлікту) шкодить репутації автора та відштовхує читачів</p>

6 клас

(35 годин, 1 година на тиждень)

Зміст навчального матеріалу	Очікувані результати навчальних досягнень учнів
Учень або учениця:	
<p>Засоби масової інформації. Професійні стандарти журналіста. Маніпулювання аудиторіями через порушення стандартів.</p>	<p><i>має уявлення</i> про сучасні засоби масової інформації, як основне джерело отримання інформації, що здатне впливати на людське життя;</p> <p><i>розуміє</i> головні професійні стандарти журналіста, що полягають в наданні актуальних, повних, об'єктивних новин та інформації, що становить суспільний інтерес;</p>

<p>Новини. Персоналізована стрічка новин. Відстеження обраних новин з мобільних пристроїв.</p> <p>Відстеження про появу в інтернеті ключових слів.</p> <p>Візуалізація нефільтрованих новин.</p>	<p><i>виявляє</i> порушення стандартів та маніпулювання в медіа (приклади “мови ворожнечі”, цензури, пропаганди);</p> <p><i>розрізняє</i> фактичні новини та судження;</p> <p><i>налаштовує</i> персоналізовану стрічку нових, обираючи теми та довірені видання в Google News (на персональному комп`ютері та/або в мобільному додатку); в мобільному додатку Новини й погода від Google;</p> <p><i>відстежує</i> появу ключових слів (проекту чи власного імені) в інтернеті взагалі або на обраних окремих сайтах інструментом Google Оповіщення;</p> <p><i>переглядає</i> та <i>аналізує</i> популярність новин через візуалізацію нефільтрованих новин (Unfiltered.news), що створено для країн з цензурою, заборонаю певних служб</p>
<p>Аудіо. Сприймання та аналіз музичного твору мистецтва.</p> <p>Розширення аудіофайлів.</p> <p>Створення власних композицій.</p> <p>Прослуховування та надання спільного доступу до композиції.</p>	<p><i>має уявлення</i> про класифікацію музичної творчості за її стильовими та жанровими ознаками;</p> <p><i>визначає</i> темп, динаміку, регістр, музичні інтонації, склад виконавців, деякі музичні форми прослухано музичного твору;</p> <p><i>знає</i> популярні розширення аудіофайлів,</p> <p><i>створює</i> новинний подкаст за змістом статті про шкільне життя свого освітнього закладу з різним емоційним впливом на слухача; <i>надає</i> доступ до файлу</p>
<p>Графіка. Зображення, як засіб пропаганди. Види графіки в рекламній індустрії. Пристрої для перегляду та створення сферичних та панорамних зображень.</p>	<p><i>розуміє</i> мету ідеологічних плакатів, рекламних постерів (формування певної реальності в уявах людей, викликати почуття <i>віданності, ворожнечі, бажання придбати</i>);</p> <p><i>переглядає</i> сферичні та панорамні зображення, порівнює їх вплив та достовірність з іншими зображеннями;</p> <p><i>аналізує</i> вплив конкретних планів та ракурсів на мету використання зображень в різних медіатекстах та очікуваний вплив на аудиторію;</p> <p><i>відбирає</i> відповідні фото для відображення різних подій;</p> <p><i>описує</i> можливі види змін, які зазнає фото після редагування, <i>пояснює</i> наслідки цих змін для сили впливу на аудиторію або для точності інформації в новинних медіа;</p>
<p>Соціальна інформація.</p> <p>Властивості та характеристики соціальної інформації.</p>	<p><i>усвідомлює</i>, що соціальна інформація відображає суспільні стосунки;</p> <p><i>має уявлення</i> про властивості соціальної інформації: цінність, зміст, об`єктивність, адекватність, вірогідність, точність, оперативність, надійність;</p> <p><i>характеризує</i> приклади соціальної інформації з точки зору психологічного впливу на людей та залежності сприймання від сфери діяльності людини;</p> <p><i>аналізує</i> рівень надійності соціальної інформації та об`єктивні причини спотворень, перекручувань всього повідомлення або частини;</p>

<p>Текст. Опрацювання текстових документів. Репрезентація. Співпраця у спільному текстовому документі. Чати, коментарі, завдання у текстовому документі.</p>	<p><i>опрацьовує</i> текстові документи у співраці з іншими учнями з оцінюванням новинних повідомлень: цінність, зміст, об'єктивність, адекватність, вірогідність, точність, оперативність, надійність; <i>репрезентує</i> в групі тексти, в залежності від зміни цільової аудиторії; <i>використовує</i> чат під час спільного редагування документів, функцію коментування та призначення завдань</p>
<p>Співпраця. Спільні документи та папки на Google Диску. Редактори Google Диску та типи документів. Структурування файлів на диску. Синхронізація файлів між комп'ютером та віртуальним диском. Спільний доступ до папок та файлів.</p>	<p><i>називає</i> типи документів, що можуть бути створені редакторами Google Диску; <i>організовує</i> хмарну структуру своїх документів; <i>налаштовує</i> синхронізацію файлів між комп'ютером та віртуальним диском, <i>уміє</i> створювати та спільно редагувати документи; <i>переглядає</i> документи на віртуальному диску та в мобільному додатку.</p>

7 клас

(35 годин 1 година на тиждень)

Зміст навчального матеріалу	Очікувані результати навчальних досягнень учнів
Учень або учениця:	
<p>Засоби масової комунікації. Критичний аналіз результатів пошуку. Прихований вплив засобів масової комунікації. Характерні особливості нових медіа.</p>	<p><i>критично оцінює</i> інформацію, знайдену в мережі інтернет, <i>знаходить</i> для порівняння аналогічну інформацію, <i>здійснює</i> самостійний аналіз отриманих результатів, <i>пропонує</i> власну оцінку знайденого; <i>прогнозує</i> можливі напрямки розвитку ситуації, <i>оцінює</i> нові медіа, <i>порівнює</i> традиційні (старі) засоби комунікації з новими медіа через головні ознаки сучасних засобів: мобільність, миттєвість, мультимедійність, інтерактивність, персоніфікація; <i>порівнює</i> журналістику та блогерство з точки зору швидкості, точності, професійності створення медіаконтенту</p>
<p>Графіка. Виразальні засоби образотворчих мистецтв для створення медіамеседжів. Аналіз рекламних продуктів. Синхронізація, збереження та обробка зображень</p>	<p><i>аналізує</i> зображення (на плакатах постерах, флаєрах, білбордах) за схемою “<i>Хто? Коли? Навіщо? Кому?</i>”, <i>характеризує</i> в групі використання виразальних засобів образотворчих мистецтв для створення медіамеседжу, звертаючи увагу на зображених осіб, до якої історичної</p>

<p>Служба обміну та зберігання даних Google Фото. Пошук у бібліотеці Google Фото. Створення та редагування зображень. Мобільні додатки для створення та обробки зображень.</p>	<p>епохи чи якого часу слід віднести подію, яку мету ставили автори, які емоції прагнули викликати; <i>розуміє</i> переваги резервного копіювання зображень та відео, <i>налаштовує</i> автозавантаження та синхронізацію фото та відео в бібліотеку Google Фото; <i>структурує</i> зображення створенням та редагуванням фотоальбомів, <i>налаштовує доступ</i> для обміну фотографіями та відео; <i>переглядає</i> та <i>коментує</i> спільні фотоальбоми; <i>знаходить</i> серед власних колекцій фото за місцем, датою, особами, предметами; <i>має уявлення</i> про види та основні можливості мобільних додатків для редагування зображень; <i>має уявлення</i> про можливості графічних онлайн редакторів; <i>порівнює</i> функціональні можливості кількох графічних онлайн редакторів; <i>створює й редагує</i> фото за допомогою графічних редакторів онлайн та мобільних додатків; <i>оперує</i> поняттями: роздільна здатність, розмір зображення, растрова графіка, векторна графіка, композиція, фокусна відстань, діафрагма, кутове поле об'єктиву, глибина різкості</p>
<p>Масові культури. Музика масової культури. Загальнодоступність та комерційність масових культур. Аналіз музичних відеокліпів. Музика та соціальні інтереси. Репрезентація. Створення власного відео. Розкадрування.</p>	<p><i>називає</i> основні характеристики масових культур: спрощення, примітивізація мистецтв, поверхово-чуттєве ставлення до світу, гедонізм, еротизація мистецтва (феміністські трактування підкресленої жіночності, транссексуалізму, гомосексуалізму), естетизація потвор, змішання жанрів, серійність; <i>розуміє</i> домінуючу позицію та негативний вплив примітивів масових культур; <i>аналізує</i> особливості створення та редагування відео (використання кольорів, світла, швидкості, накладення, шумового супроводу, спецефектів, поєднання аудіо- та відеокомпонентів); <i>помічає</i> соціальні проблеми (питання, месенджі), представлені у відео; <i>аналізує</i> музичне відео, звертаючи увагу на соціальну складову: підкреслення поглядів групи людей, ігнорування інтересів чи поглядів будь-якої з груп людей (гендерні, національні та вікові категорії); <i>описує</i> зміну основних ідей відео в результаті доповнення чи заміни в ньому представників інших осіб (за гендерною, соціальною чи віковою ознакою); <i>розробляє</i> сценарій музичного відео (індивідуально чи в групі); <i>готує</i> оригінальний покадровий план для музичного відео; <i>підбирає</i> зображення чи групу відео для поєднання, що ілюструватимуть настрої мелодії чи пісні;</p>

	<i>редагує</i> відео з використанням виражальних засобів кольору, світла, тіні, спецефектів, які будуть посилювати задум
<p>Сайти. Аналіз сайтів. Визначення ступені довіри до сайту, намірів створення авторів та замовників. Особистісне ставлення.</p> <p>Ведення особистих та навчальних сайтів. Середовище Google Сайтів. Структурування сторінок та записів. Дизайн сайту. Рівні доступу користувачів.</p>	<p><i>характеризує</i> зміст сайтів за схемою: авторство, мета, економіка, вплив, реакція;</p> <p><i>визначає</i> хто створив медіа тексти, чому їх створено, з якою метою, яка цільова аудиторія та як це визначити, хто за це заплатив, хто отримає користь, кому може завдати шкоди, що меседжі публікацій означають для нас, які можуть бути дії у відповідь на них;</p> <p><i>створює</i> власний сайт та наповнює його контентом;</p> <p><i>створює</i> сторінки, підсторінки, структурує матеріали на сторінках відповідно до тематики;</p> <p><i>оформляє</i> зовнішній вигляд сайту, поєднуючи засоби виразності для досягнення мети та акцентів для цільової аудиторії;</p> <p><i>надає</i> різні рівні доступу користувачам, співпрацює з іншими учнями на одному сайті;</p>
<p>Співпраця в проекті</p> <p>Створення спільного цифрового середовища для проекту. Голосові та відео чати. Календар для візуалізації строків та етапів реалізації. Параметри обмеженого доступу до інформації. Форми узагальнення результатів проекту.</p>	<p><i>планує</i> проектну діяльність у групі;</p> <p><i>використовує</i> цифрове середовище як платформу демонстрації планування, реалізації ідей, дослідження в проекті;</p> <p><i>використовує</i> голосові та відео чати під час роботи над проектом;</p> <p><i>використовує</i> календарі для візуалізації термінів реалізації проекту;</p> <p><i>налаштовує</i> спільний доступ та обмежує його (в часових рамках) до інформації;</p> <p><i>обговорює</i> хід виконання проектного дослідження;</p> <p><i>розподіляє</i> та <i>виконує</i> завдання в групі;</p> <p><i>розбиває</i> проект на етапи, <i>відслідковує</i> їх виконання;</p> <p><i>дотримується</i> мовної культури, правил ведення дискусії та вільно, аргументовано висловлює свою думку під час обговорення</p>

8 клас

(35 годин 1 година на тиждень)

Зміст навчального матеріалу	Очікувані результати навчальних досягнень учнів
<i>Учень або учениця:</i>	

<p>Медійна інформація. Управління медіаконтентом. Кіно, як засіб візуальної комунікації. Елементи кіноіндустрії.</p>	<p><i>має уявлення про змістову, розповідну, комунікативну і розважальну складові медіапродуктів;</i> <i>має уявлення про елементи кіноіндустрії (жанр, роботу камери, монтажу, освітлення, кольору, мізансцени);</i> <i>має уявлення про управління медійною інформацією, що має вирішальне значення на цільову аудиторію;</i> <i>характеризує головні риси комерційного кіно:</i> <i>стандартизація, повторюваність певних зразків-«кліше»;</i> <i>усвідомлює, вигаданість і штучність історій фільму, героїв;</i> <i>аналізує вплив фільмів на почуття та подальші вчинки глядачів;</i> <i>розуміє, що у фільмах відбувається репрезентація, притаманних для певного суспільства уявних ставлень до реальних умов існування та виробництво таких уявних ставлень;</i> <i>критично сприймає медіаконтент, виділяє його складові, та прогнозує вплив на свідомість, формування в аудиторії певної картини дійсності</i></p>
<p>Графіка. Багатошарові зображення, розміщення об'єктів на шарах. Побудова зображень з графічних примітивів. Перетворення формату зображення.</p> <p>Візуалізація пошукових даних. Тенденції пошуку в Google. Візуалізація популярних пошукових запитів. Порівняння пошукових запитів. Рейтинги. (Google Trends та Visualizin Google data)</p>	<p><i>розрізняє багатошарові зображення;</i> <i>уміє розміщувати об'єкти на шарах;</i> <i>налаштовує параметри перетворення форматів зображення;</i> <i>характеризує зображення на предмет їх редагування;</i> <i>оцінює художню цінність роботи;</i> <i>пропонує власні алгоритми зміни, вдосконалення зображень для досягнення певної мети;</i> <i>використовує статистику пошукових запитів для власних досліджень, публікацій з порівнянням результатів у часі та територіально;</i> <i>уміє ілюструвати поточні (в режимі реального часу) пошукові тренди чи хронологічний інтерес до обраної теми з урахуванням місця пошуку у вигляді інтерактивних графіків, карт;</i> <i>знаходить, завантажує та вбудовує в публікацію (свій сайт, блог, документ) візуалізовані дані з Google Trends та Visualizin Google data</i></p>
<p>Ігри. Ігрові жанри. Розважальні та навчальні ігри. Ключові елементи гри. Художні концепції відеоігр. Визначена багатоваріантність ігрового процесу. Вікові обмеження. Віртуальна та доповнена реальність.</p>	<p><i>розрізняє ігрові жанри: пригодницькі, симулятори, стратегії, екшн, казуальні тощо;</i> <i>називає ключові елементи гри — тему, загальну стилістику, фабулу, систему героїв, сукупність яких дає змогу визначити жанрову належність гри;</i> <i>аналізує візуальні мистецькі виражальні засоби та екранні прийоми впливу на гравця;</i> <i>розуміє вплив віртуальних світів на реальні суспільні процеси;</i> <i>характеризує драматичну основу складних відеоігор;</i></p>

	<p><i>усвідомлює</i> запрограмованість параметрів сюжету, характеристик героїв;</p> <p><i>розуміє</i> обмежені можливості гравця обирати варіанти лише з числа запрограмованих;</p> <p><i>має уявлення</i> про класифікацію ігрової продукції з урахування вікових обмежень</p>
<p>Соціальні мережі.</p> <p>Модель використання соціальних мереж. Стратегія спільного навчання, співпраці в соціальних мережах.</p> <p>Персональний профіль. Доступ до контенту інших персональних сторінок. Спільноти як суспільне явище. Пошук інформації в спільнотах. Дописи. Створення та модерування спільноти.</p> <p>Безпека в соціальних мережах.</p>	<p><i>усвідомлює</i> важливість вільного потоку інформації в демократичному суспільстві, можливість демонструвати свою творчість, спілкуватись без кордонів з людьми в світі та брак високоякісної, надійної, достовірної інформації в соціальних мережах;</p> <p><i>обговорює</i> в групі модель творчого та відповідального використання соціальних мереж;</p> <p><i>знає</i> особливості перегляду стрічки новин для читання в залежності від власних підписок, приєднання до спільнот, вподобання сторінок, додавання профілей інших людей у друзі, схвальних відгуків, коментарів;</p> <p><i>уміє</i> створювати персональний профіль, (обираючи дійсне ім'я користувача та надійний пароль), зав'язувати стосунки, робити пошуки та запити, формувати спільноти, створювати події та сторінки, запрошувати у групи, сторінки та події, переміщувати інформацію;</p> <p><i>уміє</i> створювати, поширювати та редагувати дописи, коментувати дописи інших;</p> <p><i>використовує</i> інструменти швидкого редагування зображень, відео з мобільних пристроїв перед публікацією в соціальних мережах;</p> <p><i>усвідомлює</i> рівень свободи та відповідальності під час створення публікацій;</p> <p><i>розуміє</i> значення власної цифрової репутації та керує нею;</p> <p><i>знає та розуміє</i> принципи безпечної позитивної поведінки в соціальних мережах (захищає особисту інформацію, запобігає залякуванню в мережі, практикує емпатію та міжнародне мислення);</p> <p><i>розуміє</i> мету об'єднання людей у спільноти;</p> <p><i>шукає</i> інформацію в спільноті; <i>вміє</i> створювати та модерувати спільноти</p>
<p>Створення мобільних додатків.</p> <p>Середовище розробки мобільних додатків. Комбінація графічного середовища розробки з візуальною мовою програмування. Режим дизайнера. Тестування додатків. Інструменти візуалізації.</p>	<p><i>має уявлення про</i> середовище для розробки мобільних додатків;</p> <p><i>комбінує</i> графічне середовище розробки з візуальним програмуванням;</p> <p><i>програмує</i> в режимі дизайнера додатків;</p> <p><i>завантажує та тестує</i> створені додатки за допомогою мобільного телефону або комп'ютера;</p>

<p>Додатки з декількома екранами. Додатки з функцією малювання на полотні. Списки для візуального сприймання.</p>	<p><i>знає та розуміє</i> основні практичні прийоми для створення мобільних додатків; <i>використовує</i> інструменти візуалізації для програмування мобільних додатків; <i>використовує</i> списки для покращення візуального сприймання контенту; <i>оцінює</i> зручність та доцільність користувацького інтерфейсу у запропонованих додатках, вдосконалює, пропонує варіанти покращення</p>
---	--

9 клас

(35 годин 1 година на тиждень)

Зміст навчального матеріалу	Очікувані результати навчальних досягнень учнів
<i>Учень або учениця:</i>	
<p>Засоби масової комунікації. Медіамеседж. Точка зору, система переконань, подані в медіамесенджах. Маніпулятивні медіамеседжі у телепередачах. Репрезентація медійних текстів.</p>	<p><i>аналізує</i> точку зору чи систему переконань, що відображена у різних медіамеседжах; <i>досліджує</i> повідомлення та <i>виявляє</i> автора меседжу; джерело фінансування; цільову аудиторію; наявність прихованих цінностей, маніпулятивних дій; важливе, на що не звернена увага; першоджерело меседжа, достовірність джерел; поділяє меседж на факти та особистісні оцінки, точки зору; прийоми розповсюдження, повторюваності; інтерпретацію меседжу в порівнянні з іншими джерелами; визначає, хто виграє, а кому зашкодить меседж; <i>оцінює</i> власну реакцію на меседж, порівнює інтерпретації різних осіб під час обговорення у групі, <i>аналізує</i> власні дії та дії однокласників у відповідь на меседж; <i>змінює</i> медіатексти, представляючи реальність з певної позиції;</p>
<p>Відео. Жанри відео. Засоби привабливості цільової аудиторії. Жанровий та сюжетний аналіз. Контекстуальний аналіз змісту. Створення та реагування власних відео. Налаштування власного каналу в YouTube. Принципи блогингу. Опис відео: заголовки, зміст, теги. Списків відтворення. Налаштування приватності.</p>	<p><i>помічає</i> візуальні чи аудіовізуальні образи, знаки та символи для підкреслення змістового жанрового чи сюжетного навантаження (приміром, у вестерні — пейзаж Дикого Заходу); <i>аналізує</i> сюжет фільму чи телепередачі з урахуванням контексту історичних і культурних обставин, що вплинули на його створення; <i>створює</i> та <i>редагує</i> власні фото та відео у середовищі мобільних додатків; <i>реєструє</i> та налаштовує власний канал в мережі YouTube; <i>розуміє</i> основні принципи відеоблогингу;</p>

<p>Додавання відеоефектів, налаштування часових параметрів аудіо- та відеоряду.</p>	<p><i>вміє</i> правильно робити опис відео, теги; <i>створює та налаштовує</i> списки відтворення; <i>знає</i> про права доступу до відео; <i>надає</i> доступ до кожного відео окремо: публічний, приватний чи доступ за посиланням; <i>володіє</i> знаннями щодо збереження конфіденційності при створенні медіаконтенту; <i>планує</i> власну роботу чи роботу групи під час створення медіаконтенту; <i>володіє</i> основними принципами побудови відеоряду; <i>оцінює</i> медіаконтент щодо оптимального використання можливостей мобільних додатків для обробки відео.</p>
<p>Графічна візуалізація даних. Візуалізація як спосіб розуміння даних. Графічні пакети візуалізації. Інфографіка як спосіб візуалізації даних. Служби аналітичних та статистичних даних. Візуалізація статистичних даних веб-сайтів. Збір, структурування та візуалізація аналітичних даних.</p>	<p><i>розуміє</i> основні принципи візуалізації даних; <i>використовує</i> пакети візуалізації даних; <i>розуміє та вміє</i> використовувати інфографіку як спосіб візуалізації даних; <i>використовує</i> графічні методи для аналізу статистичної інформації; <i>вміє</i> візуалізувати та аналізувати статистичну інформацію; <i>оцінює</i> вибір оптимального варіанту для візуалізації даних різних типів; <i>орієнтується</i> в середовищі служби збору статистичної та аналітичної інформації веб-сайтів; <i>структурує</i> статистичні дані за допомогою електронних таблиць; <i>вміє використовувати</i> та створювати скрипти для статистичного аналізу даних; <i>розробляє</i> та <i>вміє</i> використовувати візуальну статистику даних отриманих з власних веб сайтів</p>
<p>Соціальна культура. Спілкування в соціальних мережах. Захист персональних даних. Графічні об'єкти для дописів.</p>	<p><i>захищає</i> персональні дані та розуміє основні принципи поширення інформації в соціальній мережі; <i>використовує</i> графічні об'єкти під час створення дописів або публікацій в соціальній мережі; <i>використовує</i> онлайн редактори для редагування та створення візуальних анотацій до повідомлень; <i>створює</i> банери, постери для персонального профілю, події, спільноти, сторінки відповідно до мети меседжу; <i>уміє</i> використовувати мобільні додатки для комунікації та управління профілем у соціальних мережах; <i>обмежує</i> доступ до приватної інформації, розміщеної на персональній сторінці користувача</p>
<p>Створення мобільних додатків. Компоненти мобільних додатків. Роздільна здатність. Медіа для створення</p>	<p><i>користується</i> усіма компонентами в середовищі для створення мобільних додатків; <i>розуміє</i> як використовувати функцію для програмування додатків з різною роздільною здатністю;</p>

<p>мобільних додатків. Обмін даними. Соціальна комунікація для зворотнього зв'язку між користувачами додатку. Сенсори. Спільна розробка мобільних додатків.</p>	<p>використовує функції медіа для мобільного програмування; використовує засоби соціальної комунікації для зворотнього зв'язку між користувачами додатків; обмінюється даними між екранами в мобільних додатках; використовує сенсори для програмування мобільних; створює мобільні додатки у співпраці з іншими учнями</p>
---	---

Використані джерела:

1. Carretero, S.; Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use, EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842 [Електронний ресурс]: Luxembourg Publication Office of the European Union. Режим доступу: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>
2. The Europe 2020 Strategy. Digital Living. Transformation of Education, Skills and Social Services. [Електронний ресурс]: Режим доступу: <https://ec.europa.eu/jrc/en/research-topic/digital-living>
3. Саражинська Н.А., Пушкарьова Т.О., Гущина Н.І. Інформаційна культура. Програма курсу початкової загальної освіти (Освітня галузь «Технології»). 1- 3 клас. - Саражинська Н.А., Пушкарьова Т.О., Гущина Н.І. - С.: ТОВ НВП "Росток А.В.Т.", 2014 - 12 с.
4. Морзе Н.В., Вембер В.П., Саражинська Н.А. Сходинки до інформатики: інтегрований курс з розвитку алгоритмічного, логічного та критичного мислення молодших школярів. 2-4 кл. - Морзе Н.В., Вембер В.П., Саражинська Н.А. - К.: Школяр, 2014
5. Буров А.М., Яременко Є.Г., Соколов С.М., Лукіних М.В., Орлов А.М., Монетов В.М. [Електронний ресурс]: Мова мультимедіа. Еволюція екрану та аудіовізуальне мислення. ВГИК, 2012. Режим доступу: http://mkrf.ru/upload/mkrf/mkdocs2012/08_11_2012_4.pdf
6. Terry Heick. [Електронний ресурс]: 11 Underlying Assumptions Of Digital Literacy. Terry Heick. Режим доступу: <http://teachthought.com/literacy/11-underlying-assumptions-of-digital-literacy/>
7. Terry Heick. [Електронний ресурс]: 4 Principles Of Digital Literacy. Режим доступу: <http://www.teachthought.com/literacy/4-principals-of-digital-literacy/>
8. Terry Heick. [Електронний ресурс]: 10 Brilliant Examples Of Sketch Notes: Notetaking For The 21st Century Режим доступу: <http://www.teachthought.com/literacy/10-brilliant-examples-of-sketch-notes-notaking-for-the-21st-century/>
9. Manovich L. [Електронний ресурс]: The Language of New Media. Cambridge, 2001. Режим доступу: http://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev_The_Language_of_the_New_Media.pdf
10. Media Sapiens. Медіапросвіта. В Україні запустили дистанційний курс та онлайн гру з медіаграмотності/ [Електронний ресурс]: Media Sapiens Режим доступу: http://osvita.mediasapiens.ua/mediaprosvita/mediaosvita/v_ukraini_zapustili_distantnyi_kurs_t_a_onlayn_gru_z_mediagramotnosti/

11. Коваленко П.О. Мокрогуз О.П.. Основи медіаграмотності / Коваленко П.О. Мокрогуз О.П. Програма курсу [Електронний ресурс]:
Режим доступу: http://www.aup.com.ua/uploads/Program_8_class.pdf
12. Медіаграмотність на уроках суспільних дисциплін: Посібник для вчителя / За ред. В. Іванова, О. Волошенюк, О. Мокрогуза – К.: Центр вільної преси, Академія української преси, 2016. — 201 с.
13. Медіаграмотність: Підручник для вчителів / Сінді Шейбе, Фейз Рогоу/ Перекл. з англ. С.Дьома; за загал. ред. В.Ф. Іванова, О.В. Волошенюк. — К.: Центр Вільної Преси, Академія Української Преси, 2017. — 319 с.
14. Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник / Ред.-упор. В. Ф. Іванов, О. В. Волошенюк; за науковою редакцією В. В. Різуна. – К.: Центр вільної преси, 2013. — 352 с.
15. Вікіпедія. Зв'язки з громадськістю (PR) [Електронний ресурс]: Режим доступу: <https://goo.gl/2hrKxA>
16. ESCO - European Skills, Competences, Qualifications and Occupations. [Електронний ресурс]:
Режим доступу: <https://ec.europa.eu/esco/portal/skill>
17. DigComp 2.0. The Digital Competence Framework 2.0 [Електронний ресурс]: DigComp 2.0.
Режим доступу: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>
18. Медійна та інформаційна грамотність. [Електронний ресурс]: програма навчання педагогів./ К. Уілсон [та інш.]; наук. ред. Н. І. Гендина, С. Г. Корконосенко; пер. Е. Малявская ; Інститут ЮНЕСКО з інформаційним технологій в освіті. – Париж: ІІТО ЮНЕСКО, 2012. -
Режим доступу:
<http://iite.unesco.org/pics/publications/ru/files/3214706.pdf>

Глосарій

Аудиторія — користувачі інформаційних ресурсів, які отримують та інтерпретують повідомлення відповідно до власного досвіду й думок (різні групи людей можуть інтерпретувати одне й те ж повідомлення по-різному), а також будь-яка людина, на яку поширюється вплив даного повідомлення. [18]

Безпека ІКТ — особистий захист, захист даних, захист цифрової ідентичності, заходи безпеки, безпечно та стале використання. [16]

Блог — веб-сайт, який підтримує, як правило, одна людина, розміщуючи на ньому коментарі, описи подій, картинки або відео. Інші користувачі можуть залишати коментарі за матеріалами блогу, але редагувати блог може тільки його власник. [18]

Блогер. Блогери пишуть онлайн-статті з широкого кола питань, таких як політика, мода, економіка, спорт тощо. Вони можуть пов'язувати об'єктивні факти, але часто вони також висловлюють свою думку з цього питання. Блогери спілкуються з читачами через коментарі. [16]

Відеоролик. Відеооператори створюють відео за допомогою аналогових або цифрових технологій із спеціальними ефектами, анімацією та іншими анімованими візуальними ефектами, використовуючи фільми, відео, зображення, комп'ютер або інші електронні інструменти. [16]

Візуальні медіа — медіа, що використовують зображення для передачі інформації (телебачення, фільми, Інтернет тощо); діють переважно, як аудіовізуальні медіа. [18]

Жанри — особливі види медіатекстів, кожен з яких має своє призначення і форму. Журналістські твори, реклама, розваги та ін. мають власні системи жанрів. [18]

Захист особистих даних та конфіденційність у цифрових середовищах — розуміння, як користуватися та ділитися особистою інформацією, одночасно захищаючи себе та інших від збитків, розуміння, що цифрові служби використовують "*Політику конфіденційності*", щоб повідомити, як використовуються особисті дані. [16]

Інтерактивність — можливість споживачів сучасних медіа створювати власний інформаційний потік, брати участь в багатосторонньому обговоренні, налаштовувати власний канал доставки новин. [14]

Контент у різних форматах, наприклад текстовий документ, графіка, зображення, відео, музика, мультимедіа, веб-сторінки, що зберігаються за допомогою стандартного формату файлів, друк 3-D.

Формати файлів можуть бути як приватними (числює власністю), так і безкоштовними та/або відкритими. [16]

Критичне мислення або критичний аналіз — це набір усвідомлених дій і навичок, завдяки яким ми можемо оцінювати чийсь або свою інформацію на предмет того, чи вона достовірна, чи маніпулятивна. [12, с. 26]

Медіаграмотність — сукупність мотивів, знань, умінь і можливостей, що сприяють добору, використанню, критичному аналізу, оцінюванню, створюванню та передаванню медіатекстів різних форм, жанрів, а також аналізу складних процесів функціонування медіа в суспільстві. [14]

Медіаграмотність — активне або пасивне сприймання й використання матеріалів медіа, що включає й критичне ставлення та усвідомлену оцінку методів, що використовуються ними та їх вплив на свідомість. Крім того, термін позначає здатність читати, аналізувати, оцінювати й здійснювати комунікацію з використанням різних форм медіа (наприклад, телебачення, преси, радіо, комп'ютерів тощо). Є й інше розуміння цього терміну: здатність розшифровувати, аналізувати, оцінювати і здійснювати комунікацію в різноманітних формах. [18]

Меседж (ключове повідомлення) — це найважливіша ідея, яку має взяти з новини, публікації, блогу, інтерв'ю, репортажу, ток-шоу, фільму, літературного або музичного твору, реклами тощо цільова аудиторія, для якої цей меседж створюється. [12, с. 19]

Медіаосвіта — це навчання теорії та практичних умінь для опанування сучасними мас-медіа, яких розглядають як частину специфічної, автономної галузі знань у педагогічній теорії та практиці. [13]

Мислення — можливість застосовувати психічні процеси для вирішення проблем та досягнення цілей, набуття знань та виконання завдань. [16]

Мислити творчо — створювати нові ідеї або поєднувати існуючі розробки з інноваційними, новими рішеннями. [16]

Нові медіа (New media) — контент, що розміщується та розповсюджується на цифрових платформах. [16]

Політика конфіденційності — термін, пов'язаний із захистом персональних даних, наприклад, як постачальник послуг збирає, зберігає, захищає, розкриває, передає та використовує інформацію (дані) про своїх користувачів, які дані збираються тощо. [17]

Радіо — передача звукових сигналів за допомогою електромагнітних хвиль; трансляція радіопередач для населення мовними компаніями. [18]

Реклама — набір методів і практик, спрямованих на привернення уваги споживача до певного товару або послуги. [18]

Текст (медіатекст) зазвичай, означає твори, що поширюються каналами медіа, такими як аудіо, так і відео (наприклад, фрагмент телепередачі, книга, випуск журналу або газети, реклама тощо). [16]

Телебачення — передавання на відстані зображень, що, зазвичай, супроводжуються звуком і сприймаються спеціальним обладнанням (телевізором); також організації, що створюють та передають телевізійні передачі. [18]

Цільова аудиторія — це великі групи людей, на яких спрямована діяльність того чи іншого медіа. [12, с. 20]

Цифрова грамотність — уміння користуватися цифровими технологіями для виявлення, оцінки, використання і створення інформації. Також позначає вміння розуміти і користуватися інформацією в різних форматах з різноманітних джерел з використанням комп'ютерів, уміння людини ефективно вирішувати завдання в електронному середовищі. Цифрова грамотність включає в себе здатність читати та інтерпретувати цифрові медіа, відтворювати дані й зображення за допомогою електронних пристроїв, а також оцінювати і застосовувати нові знання, отримані з електронного середовища. [18]

Навчати цифровій грамотності — навчати учнів теоретично та практично (базової) цифровим та комп'ютерним компетентностям, таким як ефективний набір тексту, робота з основними онлайн-технологіями, як, наприклад, перевірка електронної пошти. Це також включає в себе навчання учнів правильному використанню комп'ютерного обладнання та програмного забезпечення. [16]

Соціальні мережі — мережеве спілкування людей з питань, пов'язаних із загальними інтересами або роботою. Участь у соціальних мережах передбачає публікацію людьми профілів, що містять інформацію про них. Прикладом популярної соціальної мережі є Facebook. [16]

Створення цифрового контенту — створення та редагування нового вмісту (від обробки текстів до зображень та відео); інтеграція та обробка попередніх знання та змісту; творче формулювання висловлювань, створення продуктів в засобах масової інформації та програмуванням з дотриманням прав інтелектуальної власності та ліцензій. [16]

Фільм - форма розважального твору, у якому історія відтворюється шляхом послідовної передачі зображень (як правило, супроводжуються звуком), що створюють ілюзію безперервного руху. [18]

Цифрові компетенції — можливість ефективно використовувати інформаційні та комунікаційні технології для досягнення цілей роботи. [16]

Цифрове спілкування та співпраця — спілкування в цифровому середовищі, обмін ресурсами за допомогою онлайн-інструментів, спілкування з іншими людьми та співпраця через цифрові інструменти, активна взаємодія з громадами та мережами та активна взаємодія між культурами. [16]

Цифрове спілкування — спілкування за допомогою цифрових технологій. Існують різні режими спілкування, наприклад, синхронне спілкування (спілкування в режимі реального часу, наприклад, використання Skype чи відеочату або Bluetooth) та асинхронне (неоднчасне спілкування, наприклад, електронна пошта, форуми для надсилання повідомлення, SMS), використовуючи, наприклад, режими один на один, від одного до багатьох або від багатьох до багатьох. [17]

Цифровий контент — будь-який тип контенту, що існує у формі цифрових даних, який кодується для читання в машинному форматі, і його можна створювати, переглядати, поширювати, модифікувати та зберігати за допомогою комп'ютерів та цифрових технологій, наприклад, Інтернету. Контент може бути або безкоштовним, або платним. Приклади цифрового контенту включають: веб-сторінки та веб-сайти, соціальні мережі, дані та бази даних, цифрові аудіосистеми, такі як mp3-файли та електронні книги, цифрові зображення, цифрові відео, відеоігри, комп'ютерні програми та програмне забезпечення. [17]

Цифрове середовище — це контекст або "місце", яке активовано технологіями та цифровими пристроями, часто передаються через Інтернет або іншими цифровими засобами, наприклад, мережа мобільних телефонів. Записи та докази взаємодії особи з цифровим середовищем становлять їхній цифровий слід. У DigComp термін "цифрове середовище" використовується як фонове зображення для цифрових дій без називання конкретної технології чи інструменту. [17]

Цифрові служби — (державні або приватні), які можуть бути доставлені через цифрове спілкування, наприклад, Інтернет, мережа мобільних телефонів, яка може включати постачання цифрової інформації (наприклад, даних, контенту) та / або транзакційних послуг. Вони можуть бути як державними, так і приватними, наприклад, електронного уряду, цифрових банківських служб, електронної комерції, музичних служб (наприклад, Spotify), фільмів / телевізійних програм (наприклад, Netflix). [17]

Цифрова технологія — будь-який продукт, який може використовуватися для створення, перегляду, поширення, модифікації, зберігання, отримання, передачі та отримання інформації в електронному вигляді у цифровій формі. Наприклад, персональні комп'ютери та пристрої (наприклад, настільні комп'ютери, ноутбуки, нетбуки, планшетні комп'ютери, смартфони, КПК із функціями мобільного телефону, ігрові консолі, медіаплеєри, електронні книги для читання), цифрове телебачення, роботи. [17]

Цифрові інструменти — цифрова технологія (див. *Цифрова технологія*), що використовуються для даної мети або для виконання певної функції обробки інформації, зв'язку, створення контенту, безпеки чи вирішення проблем. [17]

Відомості про авторів

Саражинська Наталія Анатоліївна, учитель інформатики в початкових класах Білоцерківської спеціалізованої загальноосвітньої школи I-III ступенів № 12 з поглибленим вивченням інформаційних технологій Білоцерківської міської ради Київської області;

Якуба Сергій Юрійович, учитель інформатики Криворізької загальноосвітньої школи I-III ступенів № 109 Криворізької міської ради Дніпропетровської області.