პროექტის სახელწოდება: „მედიის ძალა “

ელექტრონული ინსტრუმენტი - Scratch

თემა: მედია და ინფორმაციული წიგნიერება

პროექტის მიზანი: ამ პროექტში, სკოლის მოსწავლეები შექმნიან თამაშს და ვირტუალურად მიიღებენ მონაწილეობას ქალაქის მართვის სიმულაციაში, რათა შეიძინონ პრაქტიკული gamocdileba და ცოდნა ადგილობრივი ხელისუფლების, სამოქალაქო ჩართულობისა და მედიის როლის შესახებ.

პროექტის შედეგი:

- ეს პროექტი სკოლის მოსწავლეებს სთავაზობს პრაქტიკულ და საინტერესო გზას შეისწავლონ ადგილობრივი ხელისუფლების ფუნქციები, სამოქალაქო პასუხისმგებლობები
- გაიუმჯობესებენ კრიტიკული აზროვნების, მოლაპარაკების და გუნდური მუშაობის უნარ-ჩვევებს.
- გაიგებენ დემოკრატიულ საზოგადოებაში მედიის როლის შესახებ.
- გაეცნობიან გამოწვევებს რომლებსაც აწყდებიან ჟურნალისტები სიმართლის გაშუქებისას.
- გაიგებენ თავისუფალი და პასუხისმგებელი პრესის მნიშვნელობას.

Scratch-ის პროგრამაში შეიქმნას თამაში და ანიმაციური პერსონაჟები ,როგორიცაა ქალაქის საბჭოს წევრები, მერი, ჟურნალისტები და მოქალაქეები. მოეწყოს ვირტუალური სივრცეები (მაგ: მუნიციპალიტეტის შენობა, ტელევიზიის სტუდია)

შევქმნათ სისტემა, სადაც მოსწავლეები შესძლებელ გაახმოვანონ კონკრეტული, მათთვის წინასწარ შერჩეული პერსონაჟები.

სცენარი: ქალაქი "ქალაქიუსი" რამდენიმე გამოწვევის წინაშე დგას, როგორიცაა

- *ბიუჯეტის დეფიციტი*
- *ინფრასტრუქტურის გაუმჯობესება*
- *გარემოსდაცვითი პრობლემები.*

როგორც ზემოთ აღვნიშნე მოსწავლეები შეასრულებენ საკრებულოს წევრების, ქალაქის მერის, ადგილობრივი ბიზნესის მფლობელების, გარემოს დაცვის აქტივისტების, მედიის წარმომადგენლების და დაინტერესებულ მოქალაქეების როლებს.
სიმულაციებში მოეწყობა სხდომები და მოხდება პრობლემების განხილვა და გადაწყვეტილებების მიღება, მომხდარი მოვლენების სატელევიზიო სიუჟეტებში გაშუქება მედიის წარმომადგენლების მიერ.

მოთამაშეები ირგებენ ჟურნალისტის როლს გამოგონილ ქალაქში, სადაც მედია და სახელმწიფო კონფლიქტშია. თამაშის მიზანია გამოავლინოს და შეატყობინოს სიმართლე სხვადასხვა გამოწვევებისა და დაბრკოლებების დროს საზოგადოებას.

თამაშის პროცესში მოსწავლეებმა უნდა დაიცვან მოქმედი კანონმდებოლობა და მიიღონ გადაწყვეტილებები, რომლებიც ასახავს საზოგადოების საუკეთესო ინტერესებს. ასევე მედიის წარმომადგენლებმა ისე უნდა მოახდინონ სიუჟეტების წარმოდგენა რომ არ დაირღვეს ჟურნალისტური ეთიკის კოდექსი. (სასრუველია კრიტიკული მედიის მხრიდან მოხდეს მოვლენის გაშუქება)

სიმულაციის დასრულების შემდეგ, ჩავატაროთ დისკუსია რათა განიხილონ არსებული გამოწვევები და მიღებული გამოცდილება და მიღებული გადაწყვეტილებების შესამისობა მოქმედ კანონმდებლონასთან.

თამაში შეიძლება გამოყელებული იქნას როგორც შეფასების ინსტრუმენტი მე-9 კლაში