



Do you know
YOUR DEMOCRACY?

FACT

KÄSIRAAMAT

DISINFORMATION, MEDIA AND MANIPULATION WITH MEDIA IN DEMOCRATIC SOCIETIES AND HOW TO STAY DEMOCRATIC IN THESE TIMES

Do you know your democracy?



Co-funded by
the European Union



PEALKIRI

Käsiraamat "Desinformatsioon, meedia ja meediamanipulatsioon demokraatlikus ühiskonnas ning kuidas jääda praegusel ajal demokraatlikuks"

Töötubasid sisaldavad materjalid noorsoo - ja haridustöötajatele.

PROJEKT

Kas tunnend OMA DEMOKRAATIAT?

PROJEKTI PARTNERID

Carousel 8 (Horvaatia)
Youth Council Next Generation (Makedoonia)
La Génération de Demain (Prantsusmaa)
Well-being Lab (Rootsi)
Learning Library (Eesti)

AUTORID

Slave Kostadinov
Emanuel Caristi

KIRJASTAJA

Carousel 8



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Sisukord

Sissejuhatus	4
Projektist	5
Projekti partnerid	7
Õppesessioonid noorsoo- ja haridustöötajatele	10
1. Kommunikatsioonitõkete mõistmine Shannon-Weaver'i mudeli kaudu	12
2. Meediapoliitika arutelud: õigused, kohustused ja vabadus digiajastul	17
3. Punkrist põgenemine: moraalne ja eetiline otsus, mis puudutab meediakirjaoskust ja tajumist	20
4. Meediatrendide ja -mõju uurimine Euroopas	23
5. Meediakirjaoskuse arendamine: meedia- ja infokirjaoskuse mõistmine, libauudiste märkamine ja arutlusvigade tuvastamine	26
6. Vandenõulabor: meediamanipulatsiooni ja väärinfo leviku uurimine	38
7. Tänapäeva ühiskonna meediamaastik läbi kunsti	41
8. Osalejate töötuba 2: "Kas meediat tuleks tsenseerida?"	44
9. Osalejate töötuba 3: "Vaikne agressioon: küberkiusamise märkide paljastamine"	48
10. Meedia erapoolikuse ja raamistamise analüüs: võrdlusuuring	56
Abimaterjalid	60

Sissejuhatus

Käesolev käsiraamat põhineb õppimis-, õpetamis- ja koolitustegevusel “Desinformatsioon, meedia ja manipuleerimine demokraatlikes ühiskondades”, mis on osa projektist “Kas tunned oma demokraatiat?”. Ajavahemikul 04.10. -14.10.2024 Prantsusmaal Avrillé-les-Ponceaux’s toimunud koolitus keskendus mitteformaalsele haridusele ja tegevuspõhisele õppele.

Koolituse eesmärk oli arendada noortejuhtide meediakirjaoskust, käsitledes väärinfot, meediamanipulatsiooni ja meedia rolli demokraatlikus ühiskonnas. Interaktiivsete sessioonide kaudu töötasid osalejad välja õpieesmärgid, uurisid oma piire ja vahetasid ideid heade tavade kohta nendes valdkondades.

Käsiraamat sisaldab kümmet töötuba sellistel teemadel nagu meedia roll ühiskonnas, sotsiaalmeedia mõju, meedia ja demokraatia, libauudiste tuvastamine ning desinformatsioon ELis ja Balkani riikides. See on mõeldud paindlikuks kasutamiseks erinevates oludes (koolid, noorteorganisatsioonid, veebis/näost-näkkude) ja sisaldab töötubasid, mida on osalejate tagasiside põhjal täiustatud, et toetada noortejuhte haridustöö läbiviimisel.

Loodame, et see ressurss aitab noorsoo- ja haridustöötajatel edendada teadlikke ja demokraatlikke kogukondi. See on nii uute projektide lähtepunkt kui ka praktiline töövahend meediakirjaoskust ja demokraatlikku kaasatust käsitlevate koolituste läbiviimiseks.

Projektist

Täna oleme Euroopas tunnistajaks erinevatele nähtustele: kodanikuühiskonna kahanev ruum, populismi ja ebaliberaalsete režiimide tõus, usalduse vähenemine institutsioonide vastu, meedia muutuv roll ja libauidiste levik, õiguste puudumine ja digitehnoloogia kiire areng. Kõigi nende tegurite koostoime mõjutab poliitikas osalemist, eriti noorte seas (allikas: SALTO). Vastavalt vajadusanalüüsidele ja muudele uuringutele kuuluvad noored, kellel puudub poliitiline pädevus ja meediakirjaoskus ning kes on demokraatlikes protsessides kõige vähem aktiivsed, mittetöötavate ja mitteõppivate noorte või majandusraskustes olevate noorte hulka. Nende vajaduste rahuldamiseks kavatsame pikemas perspektiivis luua 5 noortejuhtide keskust (2 digitaalset - Rootsis ja Eestis, 3 füüsilist - Horvaatias, Põhja-Makedoonias ja Prantsusmaal), kus hakatakse korraldama kohalikke töötubasid (näost-näkku, veebipõhised ja kombineeritud õppetegevused), mis arendavad noorte poliitilist kirjaoskust ja kodanikuaktiivsusega seotud pädevusi. Nendes keskustes loovad ja edendavad noored

osalemiskultuuri. Kuid kõigepealt peame koolitama oma noortejuhte, et nad saaksid neid teemasid käsitlevaid töötubasid välja töötada ja ellu viia. Sellest tulenevalt töötasime välja kontseptsiooni, mis käsitleb tegevuste elluviimist ja tulemuste saavutamist, keskendudes kahele peamisele omavahel seotud teemale: 1. demokraatia; demokraatlikud väärtused; demokraatia tähtsus meie ühiskonnas; poliitiline osalemine; 2. meediakirjaoskus; desinformatsioon; libauidised kui propagandavahend demokraatia ründamiseks. ELi väärtuste, sealhulgas inimõiguste, demokraatia ja õigusriigi põhimõtete tunnustamine ning noorte aktiivne osalemine poliitilistes protsessides on esmatähtis, sest just demokraatliku osalemise kaudu saavad noored aidata kujundada tulevikku, milles nad tahavad elada. Aktiivsem osalemine ning investeerimine kodanikuühiskonda ja demokraatiasse kohalikul, piirkondlikul, riiklikul ja Euroopa tasandil aitab kaasa nii noorte kui ka Euroopa ühiskonna vastupanuvõime ja õitsengu edendamisele.

Projekti konkreetsed eesmärgid on järgmised:

- 01** Arendada ja parandada partnerlust ja noorte võimalusi Põhja-, Lõuna-, Ida- ja Lääne-Euroopa riikides, keskendudes sellistele teemadele nagu demokraatia, demokraatlikud ühiskonnad, rohujuureaktivism, meediakirjaoskus ja selle seos demokraatliku ühiskonnaga. Sel otstarbel luuakse noortejuhtide koolitusvõimalusi, valmistatakse õppematerjale noortejuhtide harimiseks ning pakutakse noortele otseseid võimalusi oma oskuste arendamiseks ja kasutamiseks digitaalse laua- ja kaardimängu kaudu, mis keskendub demokraatiale, rohujuureaktivismile ja meediakirjaoskusele kui tänapäeva demokraatlike ühiskondade alustaladele.
- 02** Parandada noortejuhtide teadmisi, oskusi ja hoiakuid viies partnerriigis ja partnerorganisatsioonides, et arendada, rakendada ja hinnata noorsootegevusi ja -programme, mis keskenduvad demokraatiale, demokraatia tähtsusele tänapäeva ühiskonnas, meediakirjaoskuse ja desinformatsiooni käsitlemisele ning nende rollile demokraatlikus ühiskonnas. Selleks viiakse läbi koolitustegevus 1: "Demokraatia, selle tähtsus ja meie kohalikud kogukonnad kui demokraatlikud ühiskonnad" ja koolitustegevus 2: "Desinformatsioon, meedia ja meediamanipulatsioon demokraatlikus ühiskonnas ning kuidas jääda praegusel ajal demokraatlikuks". Igast koolitusest võtab osa 30 inimest (kokku 60 noortejuhti, kellest osa on noorsoo- või haridustöötajad).

03 Tõsta projektpartnerite suutlikkust kohalike ja rahvusvaheliste projektide väljatöötamisel, rakendamisel ja hindamisel, keskendudes kohalike kogukondade noorte kaasamisele, ühendamisele ja võimendamisele. See hõlmab meetmeid demokraatia ja meediaga seotud kriitilise mõtlemise arendamiseks noortekeskuste kaudu, mida juhivad koolituskursuse läbinud noortehiid. Eelkõige keskendutakse pärast esimest ja teist koolituskursust toimuvate jätkutegevuste läbiviimisele, millesse kaasatakse vähemalt 25 osalejat igast viiest partnerriigist (kokku 250 osalejat viies keskus ja 2 jätkutegevust).

04 Töötada välja noortehiitide pädevusraamistik noorte võimendamiseks ja harimiseks demokraatia teemadel, mis hõlmab demokraatia tähtsust tänapäeva ühiskonnas, meediakirjaoskust ja desinformatsiooni ning nende seost demokraatliku ühiskonnaga. Sel eesmärgil luuakse kaks hariduslikku käsiraamatut noortehiitide koolitustegevuste korraldamiseks, mis võimaldavad noortehiitidel kogenud noorsootöötajate toel ellu viia jätkutegevusi (50 osalejat partneri kohta, kokku 250 inimest) ja levitamistegevusi (30 osalejat partneri kohta, kokku 150 inimest). Need kaks käsiraamatut on kättesaadavad partnerorganisatsioonide ja noorsootöö ressursikeskuste veebilehtedel.

05 Viie partnerriigi, aga ka ülejäänud Euroopa noorte teadmiste ja oskuste arendamine valdkondades, mis puudutavad demokraatiat, demokraatlike ühiskondi, rohujuureaktivismi, meediakirjaoskust ja selle seost demokraatliku ühiskonnaga. Programmi koolituskeskustes käsitletakse demokraatiat ja osalust, arendatakse noortehiitide tegevusi ja kampaaniaid kui alternatiivseid vahendeid poliitikas osalemiseks ja kodanikuaktiivsuse harjutamiseks, töötatakse välja laua- ja kaardimäng, katsetatakse välja töötatud õppemängu ning osaletakse lõpptoodete tutvustamises asjakohastel haridusplatvormidel ja sotsiaalmeedias

06 Kaasata, ühendada ja võimendada noori demokraatlikus protsessis ja ühiskonnas osalemiseks noortekeskuste ja noortevahetuse kaudu, kus nad uurivad koos demokraatia ja poliitilise osaluse teemasid ning arendavad ja vahetavad ideid tegevuste elluviimiseks

07 Tegeleda uute toodete intensiivse levitamise ja rakendamisega ning kaasata vähemalt 150 osalejat (pöörates erilist tähelepanu mittetöötavate ja mitteõppivate noorte ja vähemate võimalustega noorte suuremale kaasamisele) meie noorsootööga seotud tegevustesse, mis keskenduvad demokraatiale, demokraatlikele ühiskondadele, rohujuureaktivismile, meediakirjaoskusele ja selle seosele demokraatliku ühiskonnaga. Eesmärgi saavutamiseks kasutatakse muu hulgas noortele mõeldud laua- ja kaardimängu ning noortehiitidele ja noorsootöötajatele mõeldud hariduslike käsiraamatuid.

Projekti partnerid

Carousel 8, Croatia

carousel8.org

Carousel 8 (C8) on Horvaatia valitsusväline organisatsioon Zagrebis, mis on loodud selleks, et pakkuda vähemate võimalustega noortele võimalusi õppimiseks ja vabatahtlikus tegevuses osalemiseks. C8 peamised eesmärgid on vabatahtliku tegevuse ja kodanikuaktiivsuse edendamine; mitteformaalse hariduse propageerimine; kodanikuühiskonna arengut puudutava teadlikkuse tõstmine; inimeste kaasamine sotsiaalsetesse tegevustesse ja kultuuriellu. Käesoleva projekti seisukohalt on oluline C8 rikkalik kogemus Zagrebi piirkonna keskkooliõpilastele mõeldud töötubade korraldamisel, mille käigus tegeleti kodanikuaktiivsuse edendamise, noorte vabatahtliku tegevuse võimaluste ning

meedia- ja infokirjaoskuse põhiteemadega. Lisaks sellele on neil kogemusi demokraatlikke väärtusi käsitleva noorsootöö läbiviimisel, samuti meediakirjaoskuse ja kriitilise mõtlemise edendamiseks vajalike oskuste ja pädevuste arendamisel. Rahvusvahelisel tasandil koordineerisid ja rakendasid nad mitmeid KA1 (noorsootöötajate liikuvus) projekte, mis on seotud vabatahtliku tegevuse, vabatahtlike juhtimise ja mentorlusega rahvusvahelises keskkonnas. C8 personal koosneb 5 inimesest, kes töötavad regulaarselt koolitajate ja projektikoordinaatoritena, ning nende haridusprojektides osaleb vähemalt 150 rahvusvahelist ja 250 kohalikku õppijat.

Noortenõukogu Next Generation, Põhja-Makedoonia

nextgeneration.com.mk

Noortenõukogu Next Generation on mittetulunduslik valitsusväline organisatsioon, mis asutati 2010. aasta veebruaris Skopjes, Põhja-Makedoonia Vabariigis. Next Generation tõstab noorte kaasatust, viies ellu ja toetades noorte arengule suunatud projekte ja algatusi nii kohalikul kui ka riiklikul ja rahvusvahelisel tasandil. Organisatsiooni alustalaks on selle liikmete kogemused noorsootöö, mitteformaalse hariduse, aktiivse osalemise ja sotsiaalse aktivismi valdkonnas. Nende ühine eesmärk on pakkuda noortele õpirände võimalusi, et nad saaksid areneda

haritud ja teadlikeks inimesteks, kes osalevad aktiivselt ühiskonnaelus. Teisisõnu, läbi erinevaid sotsiaalseid teemasid käsitlevate noorteprojektide ja -tegevuste, püütakse aidata kaasa aktiivse ja vastutustundliku põlvkonna loomisele, kes on varustatud oluliste kodanikupädevuste, väärtuste ja hoiakutega. Nende panus sellesse projekti põhineb rikkalikul kogemusel noortejuhtidele ja noortele suunatud haridustegevuste (noortevahetused, õppeviisidid, koolitused jne) korraldamisel ning Erasmus+ programmi kaudu rahastatavate rahvusvaheliste tegevuste elluviimisel.

Learning Library OÜ, Eesti

learning-library.net

Learning Library on väike haridustehnoloogia firma Eestis, mis pakub ettevõtetele ja valitsusvälistele organisatsioonidele õppevahendeid ja -lahendusi. Ettevõtte idee sündis 2021. aastal, kuid ametlik registreerimine toimus 2022. aastal. Learning Library ühendab eksperte hariduse, noorsootöö, inimressursside ja infotehnoloogia valdkondadest, kelle eesmärk on aidata kaasa õppimise digitaliseerimisele ja inimeste harimisele kohalike kogukondade edendamiseks. Learning Library tegutseb haridusvaldkonnas, kasutades erinevaid meetodeid mitteformaalse õppe ja äri sektorist. Nad teevad koostööd erinevate riiklike ja rahvusvaheliste organisatsioonide ja ettevõtetega. Ettevõtte loomisest alates on Learning Library pakkunud teenuseid ja toetust mitmetele väikestele organisatsioonidele nende veebipõhiste õppeplatvormide ja veebilehtede arendamisel. Hetkel osaleb

Learning Library 8 suuremahulise veebipõhise õppekursuse ja 3 õppeplatvormi väljatöötamises. Ettevõttes tegutseb 2 juhtivtöötajat ja pidevalt tehakse koostööd 10 IT-spetsialisti, 7 disainieksperti, 10 haridusspetsialisti ja rohkem kui 20 inimesega, kellel on oskusi noorsootöö, ettevõtluse, ökoloogia ja jätkusuutlikkuse valdkonnas. Learning Library osalus konkreetsetes konsortsiumis pakub lisaväärtust kahe erineva aspekti kaudu: Esiteks on ettevõtte tehniline partner, kes juhib veebipõhise õppe arendamist oma kogemuste ja teadmiste kaudu, mis toob kasu kõigile teistele kaasatud noorsootöö organisatsioonidele ja noortele. Teiseks, tänu tihedale koostööle Tallinna munitsipaalsete noorteorganisatsioonidega, kaasab Learning Library noorsootöötajaid, noortejuhte ja noori kahest Tallinna noortekeskusest (MANK ja KENK), aidates otseselt kaasa noorsootöö arendamisele.

Association la Generation de Demain, Prantsusmaa

lagenerationdedemain.com

La Generation de Demain on mittetulunduslik valitsusväline organisatsioon, mis asutati 2020. aastal Prantsusmaal Bordeaux's. Organisatsiooni algatuste kaudu püütakse ellu viia erinevaid projekte, mis hõlmavad rahvusvahelisi noortevahetusi, et tõsta teadlikkust tulevikust ja muuta see paremaks. Ühing on pühendunud igapäevaelus oluliste põhimõtete ja väärtuste jagamisele, edendades rahulikku ja harmoonilist koeksisteerimist. Meie peamised eesmärgid hõlmavad keskkonnateadlikkuse tõstmist noorema põlvkonna seas, ülemaailmse solidaarsuse tugevdamist, vabatahtliku tegevuse inimehuvete propageerimist, mitteformaalse hariduse edendamist, sotsiaalse isolatsiooniga võitlemist ja

sotsiaalvõrgustike tõhusa kasutamise õpetamist ühiskonna hüvanguks. Samuti üritame edendada kultuurilist avatust, keeleoskust ja kultuuridevahelist suhtlust, kaasates erinevatest rahvustest inimesi ning innustades vastastikust austust ja armastust jagamise vastu. Oleme noor, dünaamiline meeskond, kes on pühendunud sellele, et aidata igal inimesel saada enda parimaks versiooniks ja pakkuda meie planeedile hoolt, mida see väärrib. Tänu taoliste kogemuste saab iga inimene kasvada, andes samal ajal positiivse panuse ümbritsevasse maailma.

Well Being Lab, Rootsi

wellbeinglab.org

Well-being Lab on avalik haridusorganisatsioon, mis keskendub heaolu ja psühholoogilise tervise edendamisele Malmös ja mujal Rootsis tegutsevate organisatsioonide, üksikisikute ja haridustöötajate seas. Well-being Lab'i juhivad haridustöötajad, projektikirjutajad, juhendajad ja koolitajad, kes on pühendunud mitteformaalse ja elukestva õppe pakkumisele. Organisatsioon kasutab erinevaid

lähenemisviise ja meetodeid, et aidata nii noortel kui ka täiskasvanutel mõista heaolu, vaimse tervise ja kogukonna tähtsust. Nende kogemused on enamasti seotud kohalike tegevustega, mille raames töötatakse geograafiliselt eraldatud ja raskesti ligipääsetavates Põhja-Rootsi piirkondades. Vähemate võimalustega noorte kaasamine pakub projektile lisaväärtust.





ÕPPESESSIOONID NOORSOO- JA HARIDUSTÖÖTAJATELE

Selles käsiraamatu osas esitleme teile kümnet täielikult välja töötatud ja rakendamisvalmis õppesessiooni. Need sessioonid on loodud Prantsusmaal toimunud õppimis-, õpetamis- ja koolitustegevuse põhjal ning neid võib kasutada tervikuna pikaajalise koolituse läbiviimiseks või eraldi töötubadena sihtrühma(de) konkreetsete vajaduste rahuldamiseks.

Iga sessiooni kirjeldus sisaldab selle tausta, eesmärke ja käsitletavaid pädevusi. Jaotistest “Vajalikud materjalid” ja “Sessiooni kulg” leiate rohkem üksikasju sessiooni konkreetsete etappide ja töövahendite kohta. Soovitame kogenumatel noorsoo- ja haridustöötajatel kohandada sessioone vastavalt oma töögrupi eripäradele ja olemasolevatele ressurssidele.

Iga sessiooni lõpus on nimekiri soovitustest selle edasiseks läbiviimiseks. Need soovitused sisaldavad kasulikku teavet, mida koolitaja peaks sessiooni ettevalmistamisel kontrollima.

Sessions

1. Kommunikatsioonitõkete mõistmine Shannon-Weaver'i mudeli kaudu **12**
2. Meediapoliitika arutelud: õigused, kohustused ja vabadus digiajastul **17**
3. Punkrist põgenemine: moraalne ja eetiline otsus, mis puudutab meediakirjaoskust ja tajumist **20**
4. Meediatrendide ja -mõju uurimine Euroopas **23**
5. Meediakirjaoskuse arendamine: meedia- ja infokirjaoskuse mõistmine, libauudiste märkamine ja arutlusvigade tuvastamine **26**
6. Vandenõulabor: meediamanipulatsiooni ja väärinfo leviku uurimine **38**
7. Tänapäeva ühiskonna meediamaastik läbi kunsti **41**
8. Osalejate töötuba 2: "Kas meediat tuleks tsenseerida?" **44**
9. Osalejate töötuba 3: "Vaikne agressioon: küberkiusamise märkide paljastamine" **48**
10. Meedia erapoolikuse ja raamistamise analüüs: võrdlusuuring **56**

Kommunikatsioonitõkete mõistmine Shannon-Weaver'i mudeli kaudu

SESSIOONI EESMÄRK

Tutvustada osalejatele Shannon-Weaver'i kommunikatsioonitsükli mudelit, uurides kommunikatsioonitõkkeid ja sõnumiedastuse kodeerimis-/dekodeerimisfiltrid.



VAJALIKUD MATERJALID

- Nutitelefonid
- Dixit'i mängukaardid või kaasaegsed illustratsioonid (ebatavaliste stsenaariumidega)
- Paber, pastapliiatsid, markerid/värvipliatsid



EESMÄRGID

- Mõista meedia rolli igapäevaelus
- Tuvastada kommunikatsioonitõkkeid ning analüüsida sõnumite kodeerimist ja dekodeerimist
- Uurida sõnumimoonutuste praktilisi aspekte suhtluses



KÄSITLETUD PÄDEVUSED

- Meediakirjaoskus
- Kriitiline mõtlemine
- Tõhus kommunikatsioon



METOODIKA JA MEETODID

- Ajurünnak
- Rühmatöö
- Interaktiivne pantomiim ja joonistamistegevus

1. Sissejuhatus ja meediamõtisklus

15 min.

- Paluge osalejatel kontrollida oma telefonide seadeid, et näha, kui palju nad kasutavad sotsiaalmeediat ja meediaga seotud rakendusi. Kasutage osalejate juhendamiseks lisatud slaidi, näiteks iOSi puhul tuleb kontrollida funktsiooni “Screen Time” ja Androidi puhul funktsiooni “Digital Wellbeing”.
- Korraldage lühike arutelu, paludes osalejatel jagada meediatarbimise kohta käivaid arvamusi ja arutada oma meediakäitumise kohta tehtud järeldusi.

2. Meedia määratlemine ja ajurünnak

15 min.

- Tutvustage slaidi, millel on määratletud mõiste “meedia”, ning paluge osalejatel tuua näiteid igapäevaelus esineva meedia kohta (nt uudiste veebilehed, sotsiaalmeedia, televisioon, raadio, ajalehed).
- Kirjutage osalejate näited pabertahvlile või tahvlile, soodustades avatud arutelu meedia erinevate vormide ja rollide üle.

3. Rühmade loomine ja juhised

5 min.

- Jagage osalejad 5-liikmelistesse rühmadesse, paigutades nad ritta, kus iga inimene seisab näoga teistest rühmeliikmetest eemale. Selgitage, et iga osaleja täidab kommunikatsiooniahelas erinevat rolli, simuleerides kodeerimist, dekodeerimist ja võimalikke tõkkeid kommunikatsiooniprotsessis.
- Selgitage lühidalt tegevuse etappe: jälgimine, imiteerimine, verbaalne suhtlemine, kirjutamine ja joonistamine.

4. Kommunikatsioonitsükli tegevus

25 min.

- **1. samm:** Iga rühma esimesele liikmele antakse illustratsioon (kas Dixit'i mängukaart või kaasaegne kunstiteos ebatavalise stseeniga) ja ta peab 1 minuti jooksul seda tähelepanelikult vaatlema.
- **2. samm:** Pärast 1 minuti möödumist pöördub esimene rühmeliige järjekorras teise isiku poole ja imiteerib seda, mida ta pildil nägi. Tal on 1 minut aega, et matkida stseeni ilma sõnu kasutamata.
- **3. samm:** Järjekorras teine isik vaatab pantomiimi ja pöördub 1 minuti pärast kolmanda isiku poole, et kirjeldada oma tõlgendust nähtust suuliselt. Neil on sõnumi edastamiseks aega 1 minut, kasutades ainult sõnu.
- **4. samm:** Kolmas isik kirjutab lühikese kirjelduse või “loo”, mis põhineb teiselt isikult kuuldul. Selleks peaks kuluma 1 minut.
- **5. samm:** Kolmas isik annab oma kirjelduse neljandale isikule, kellel on 1 minut selle tõlgendamiseks ja joonistuse valmistamiseks selle põhjal, mida ta mõistis.
- **Lõplik võrdlus:** Viies isik, kellele antakse valminud joonistus, võrdleb seda originaalillustratsiooniga. Ta toob välja nende kahe pildi sarnasused ja erinevused, märkides, kus kommunikatsioonitõkked võisid põhjustada väärtõlgendusi.

5. Kommunikatsioonimudeli ja -tõkete tutvustus

15 min.

- Pärast tegevust tutvustage Shannon-Weaver'i kommunikatsioonitsükli mudelit, selgitades kodeerimise, dekodeerimise, kanali, müra ja tagasiside mõisteid.
- Arutage võimalikke tõkkeid suhtlemises, näiteks tajutavaid, emotsionaalseid, keelelisi, kultuurilisi ja füüsilisi takistusi. Kasutage iga takistuse illustreerimiseks asjakohast slaidi ja tooge näiteid tegelikust elust, et selgitada, millist mõju need takistused võivad suhtlusele avaldada.
- Rõhutage, et takistuste tõttu moonduvad sõnumid sageli ning et kodeerimis- ja dekodeerimisprobleemid on tavapärased. Näidake slaidi "Ettevaatust", et rõhutada, kuidas sõnumi edastamine ja selle mõistmine võivad oluliselt erineda.
-

6. Järelarutelu ja refleksioon

15 min.

- Koguge kõik osalejad ringi, et arutada nende kogemusi konkreetse tegevusega. Julgustage neid mõtlema järgmistele küsimustele:
 - Kuidas see protsess tundus?
 - Millised väljakutsed tekkisid sõnumi edastamisel?
 - Kuidas muutus sõnum alates algsest versioonist kuni lõpliku tõlgenduseni?
- Kasutage slaidi "Ettevaatust", mis aitab kinnistada ideed, et kodeerimis- ja dekodeerimisprobleemid põhjustavad sageli väärtõlgendusi, rõhutades kommunikatsioonibarjääride mõju.
- Paluge osalejatel mõelda reaalsele olukordadele, kus võivad tekkida sarnased suhtlustõkked, ning sellele, kuidas nad saaksid seda teadlikkust rakendada oma isiklikes ja tööalastes suhetes.



Rühmade moodustamine

Divide participants into groups of 5. Adjust the number of groups based on the total number of participants (e.g., 6 groups for 30 participants, 7 for 35).

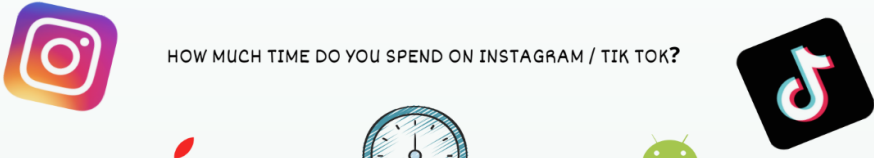
i

Soovitused koolitajatele




- Julgustage osalejaid keskenduma täpsusele, mitte kiirusele, et suhtlustõkked oleksid selgelt demonstreeritud.
- Rõhutage, et vead ja moonutused on suhtluses loomulikud ning pakuvad väärtuslikke õppimisvõimalusi.
- Kaaluge küsitlusvahendi, näiteks "pluss/delta" diagrammi kasutamist, kus osalejad märgivad, mis läks hästi ("pluss") ning mida saaks parandada ("delta").
- Kasutage lõppkokkuvõtet, et seostada tegevuse tulemusi meediakirjaoskuse ja teabe moonutamise laiemate teemadega.

SESSIOON 1

Lisad



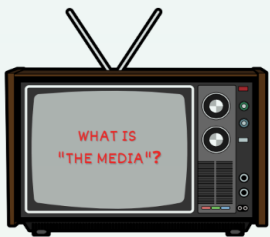
HOW MUCH TIME DO YOU SPEND ON INSTAGRAM / TIK TOK?


Go to Settings.
Tap Screen Time.
Tap See All Activity under the graph.
Scroll down to see a list of apps and their corresponding usage time.
Look for social media apps like Facebook, Instagram, Twitter, etc.

Go to Settings.
Tap Digital Wellbeing & parental controls (or just Digital Wellbeing).
Tap the Dashboard option.
You'll see a screen with all your apps, their usage time and screen unlocks. You can also tap on any app to see how much time you've spent on it, per day, over the last week or so.

Meediakasutuse juhiste slaid



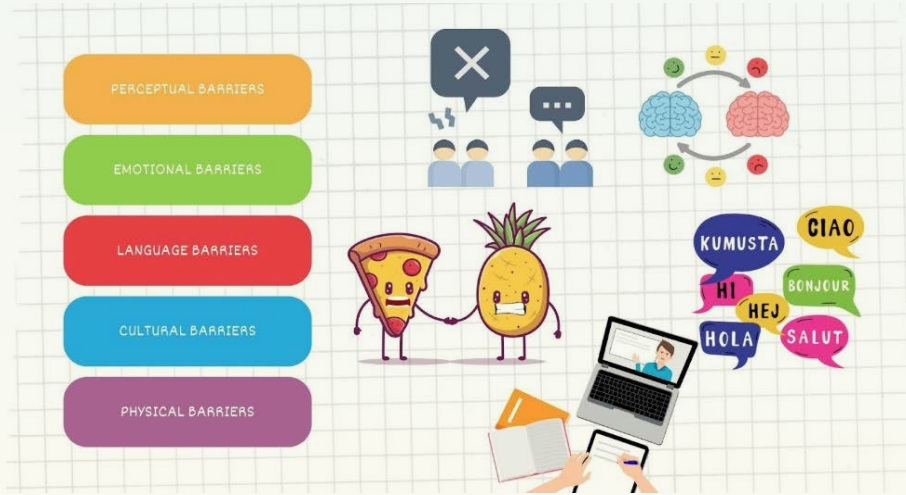
In the strictest meaning of the word, a medium is a channel of communication, a method by which a message is sent to an audience. Media, as the plural of Medium, means simply more than one format for communicating or presenting information.



medium (*plural media or mediums*)

1. The material of the surrounding environment, e.g. solid, liquid, gas, vacuum, or a specific substance such as a solvent.
2. The materials or empty space through which signals, waves or forces pass. [quotations ▼]
3. A format for communicating or presenting information. [quotations ▼]
4. (*microbiology*) A nutrient substance, commonly a solution or solid, for the growth of cells *in vitro*. [quotations ▼]
5. (*biology, horticulture etc.*) A substance, structure, or environment in which living organisms subsist, grow or are cultured. [quotations ▼]
6. A means, channel, agency or go-between through which communication, commerce, etc is conveyed or carried on, or by which an aim is achieved. |

Meedia definitsiooni slaid



PERCEPTUAL BARRIERS

EMOTIONAL BARRIERS

LANGUAGE BARRIERS

CULTURAL BARRIERS

PHYSICAL BARRIERS

KUMUSTA CIAO

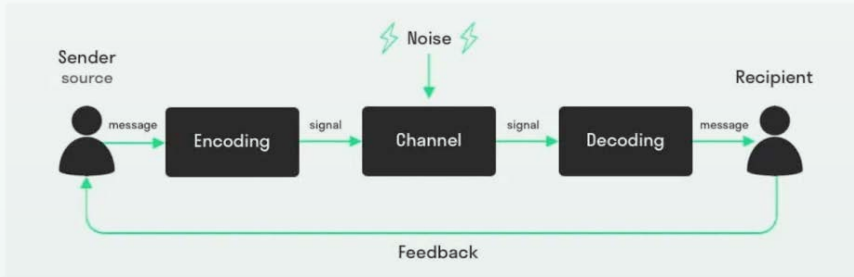
HI BONJOUR

HEJ HOLA SALUT

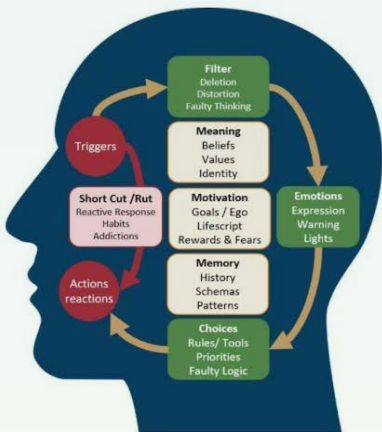
Kommunikatsioonitõkete slaid

Lisad

Communication Cycle model (Shannon and Weaver)



Shannon-Weaver'i kommunikatsioonimudeli slaid



CAUTION

ENCODING/DECODING ISSUE

How the message is communicated and how it is understood are two different things.

Slaid "Ettevaatust" kodeerimis-/ dekodeerimisprobleemide kohta



Dixit'i mängukaardid või kaasaegse illustratsioonid (ebatavaliste stsenaariumidega)

Meediapoliitika arutelud: õigused, kohustused ja vabadus digiajastul

SESSIOONI EESMÄRK

Uurida meediapoliitikaga seotud vastuolulisi teemasid, keskendudes aruandekohustusele, tsensuurile, demokraatialle ja sõnavabadusele.



VAJALIKUD MATERJALID

- Avatud ruum, pikk sein ja 2 tooli
- Paber (A4) ja värvilised pliiatsid siltide valmistamiseks
- Kleeflint
- Väikesed kaardid ja pastapliiatsid märkmete tegemiseks (valikuline)



EESMÄRGID

- Hinnata kriitiliselt meediapoliitikaga seotud keerulisi küsimusi
- Harjutada ja arendada kuulamis-, arutlus- ja veenmisoskusi
- Edendada avatud mõtlemist ja koostööd meediat puudutavatel teemadel
- Parandada osalejate suhtlemisoskust



KÄSITLETUD PÄDEVUSED

- Kriitiline mõtlemine ja analüüsivõime
- Kodanikuteadmised ja kodanikuaktiivsus
- Tõhus suhtlus ja väitlus



METOODIKA JA MEETODID

- Väitlusega seotud tegevus
- Aktiivne osalemine ja refleksioon

1. Sissejuhatus ja seisukohtade avaldamine

5 min.

- Tutvustage töötoa teemasid ja eesmärke.
- Selgitage, et osalejad hakkavad väitlema meediapoliitikaga seotud avalduste üle.
- Pange pika seina ühte otsa silt “Nõustun” ja teise “Ei nõustu”.
- Valige allpool esitatud loetelust esimene väide, lugege see ette ning paluge osalejatel paigutada end piki seina vastavalt sellele, kui palju nad sellega nõustuvad või ei nõustu.

2. Väitlusvoor 1 – esialgne argument

5 min.

- Kutsuge kaks osalejat, üks kummagi sildi juurest, istuma keskel asuvatele toolidele.
- Soovi korral võite valida kaks inimest “Nõustun” ja kaks “Ei nõustu” grupist, et kajastada erinevaid vaatenurki.
- Igal isikul on aega 2,5 minutit (kui tegemist on paaridega, siis on igal isikul 1 - 1,5 minutit), et selgitada, miks ta väitega nõustub või ei nõustu. Kui kummalgi poolel on rohkem kui üks eestkõneleja, siis räägitakse vaheldumisi. Katkestused ei ole lubatud, kõik kuulavad vaikides.

3. Rühmade moodustamine ja argumentide ettevalmistamine

5 min.

- Pärast esialgset arutelu paluge osalejatel liikuda selle kõneleja taha, kellega nad kõige enam nõustuvad. Keskel seisvad osalejad peavad valima poole ja ei saa jääda erapooletuks.
- Andke igale rühmale 5 minutit oma seisukohta toetavate argumentide ettevalmistamiseks, ning laske neil valida nende argumentide esitamiseks uued kõnelejad.

4. Väitlusvoor 2

5 min.

- Uued kõnelejad esitavad kordamööda (1-1,5 minutit kõneleja kohta, kui kõnelejaid on mitu, või 2,5 minutit ühe kõneleja puhul) oma rühma argumendid.
- Pärast mõlema poole argumentide ärakuulamist lubage osalejatel pooli vahetada, kui nad leiavad, et vastaste argumendid on veenvad.

5. Korra ke uute väidetega

60 min.

Jätkake protsessi kahe uue väitega, kulutades kummalegi umbes 15 minutit. Soovituslikud väited on järgmised:

- “Meediakanaleid tuleks pidada juriidiliselt vastutavaks valeandmete levitamise eest, isegi kui see on tahtmatu.”
- “Sotsiaalmeedia platvormid on toonud demokraatiale rohkem kahju kui kasu.”
- “Kriisiaegadel peaks valitsustel olema õigus stabiilsuse tagamiseks meedianarratiive kontrollida.”
- “Ajakirjandusvabadust ei tohiks kunagi ohustada, isegi kui see viib desinformatsiooni levikuni.”
-

6. Järelarutelu

10 min.

Koguge kõik osalejad ringi ja hõlbustage mõttevahetust järgmiste küsimuste abil:

- Kas keegi muutis väitluste käigus oma arvamust? Millised argumendid neid mõjutasid?
- Kas osalejaid mõjutasid muud tegurid peale argumentide, näiteks kaaslaste surve või emotsionaalne keelekasutus?
- Kas nende jaoks, kes oma arvamust ei muutnud, oli teema arutamine väärtuslik? Kas mingid tõendid võiksid neid veenda?
- Miks on inimestel meediapoliitika kohta erinevad arvamused? Kuidas tuleks demokraatlikus ühiskonnas mõtteviiside mitmekesisust käsitleda?
- Kas demokraatias peaksid kõik arvamused olema lubatud?
- Mis tunne oli olla kellegi teise poolt esindatud ja mis tunne oli rääkida grupi nimel?

Väited arutelu läbiviimiseks

Valige järgmiste väidete hulgast, lähtudes oma rühma huvidest ja töötoa eesmärkidest:

- “Meediakanaleid tuleks pidada juriidiliselt vastutavaks valeandmete levitamise eest, isegi kui see on tahtmatu.”
- “Sotsiaalmeedia platvormid on toonud demokraatiale rohkem kahju kui kasu.”
- “Meediamanipulatsioon on demokraatlikus ühiskonnas vältimatu, kuna konkurents tähelepanu pärast on suur.”
- “Kodanikuajakirjandus õõnestab professionaalse meedia usaldusväarsust.”
- “Kriisiaegadel võib riikliku julgeoleku säilitamiseks olla õigustatud meediatsensuur.”
- “Vanemad, kes lubavad oma noortel lastel nutitelefone kasutada, ei ole head eeskujud.”
- “Tehisintellektil põhinevad vahendid desinformatsiooni tuvastamiseks ja tsenseerimiseks kujutavad endast märkimisväärset ohtu sõnavabadusele.”

Soovitused koolitajatele

- Kohandage mõlema poole kõnelejate arvu, et tagada paindlikkus ja perspektiivide mitmekesisus. Kui kummalgi poolel on kaks kõnelejat, vähendage kõneaja 1-1,5 minutini kõneleja kohta.
- Väitlusaja maksimeerimiseks võiks esialgne seisukohtade väljendamine olla lühike.
- Julgustage osalejaid kriitiliselt mõtlema ja sõnastama veenvaid argumente.
- Dünaamiliste arutelude tagamiseks säilitage paindlikkus sessiooni läbiviimisel.
- Lubage kõnelejatele ettekannete ajal lühikesi märkmeid teha.
- Looge lugupidav ja avatud õhkkond, julgustades erinevate vaatenurkade jagamist.



Punkrist põgenemine: moraalne ja eetiline otsus, mis puudutab meediakirjaoskust ja tajumist

SESSIOONI EESMÄRK

Kaasata osalejaid kriitiliste otsuste tegemisse surve all, mõtiskledes eelarvamuste, stereotüüpide ja arusaamade ning meediakirjaoskuse ja desinformatsiooni põhiküsimuste üle.



VAJALIKUD MATERJALID

- Tahvel või pabertahvel (valikuline)
- Märkmepaberid/paberid ja pastapliiatsid



EESMÄRGID

- Teha kindlaks, kuidas eelarvamused ja stereotüübid mõjutavad meie arusaamu ja otsuste tegemist, sarnaselt meedia mõjuga avalikule arvamusele.
- Uurida, kuidas ebatäielik või manipuleeritud teave võib mõjutada kriitilist mõtlemist ja grupi konsensust.
- Harjutada koostööd, veenmist ja läbirääkimisi keerulistes olukordades, mis peegeldavad meediamanipulatsiooni ja desinformatsiooni seotud väljakutseid



KÄSITLETUD PÄDEVUSED

- Kriitiline mõtlemine ja eetiline arutluskäik
- Meediakirjaoskus, eelkõige seoses valikulise teabe mõjuga
- Suhtlemine, läbirääkimised ja otsuste tegemine rühmas



METOODIKA JA MEETODID

- Rühmaarutelu ja prioriteetide seadmine
- Rollimäng tegelaskujude analüüsi ja dünaamiliste kohandustega
- Mõtisklus otsustusprotsesside üle isiklikul tasandil ja rühmas

1. Sissejuhatus ja stsenaariumi tutvustus

5 min.

Tutvustage osalejatele stsenaariumi:

“Sõja ajal on kokkuvarisevasse punkrisse varjunud kümme inimest. Päästjad saavad korraga välja tuua ainult ühe inimese ning pole kindel, kas kõiki suudetakse päästa. Rühm peab otsustama, kelle päästmine on esmatähtis.”

2. Individuaalne mõtisklus ja prioriteetide seadmine

10 min.

Jagage laiali kümne punkris viibija profiilid. Paluge igal osalejal koostada isiklik nimekiri, kus tegelaskujud on paigutatud nende arvates sobivasse päästmise järjekorda. Julgustage neid kaaluma iga valiku põhjuseid, mõeldes sellele, kuidas esitatud piiratud teave võib nende otsuseid mõjutada.

3. Rühma konsensuse arutelu – esialgne järjestus

20 min.

- Moodustage väikesed rühmad (4-5 inimest) ning paluge osalejatel jagada oma individuaalseid nimekirju ja põhjendusi.
- Paluge igal rühmal jõuda üksmeelele kümne tegelaskuju pingerea osas, arutades erinevaid valikuid ja pidades läbirääkimisi rühma prioriteetide alusel, keskendudes sellele, kuidas kollektiivsed vestlused võivad muuta individuaalseid arusaamu.

4. Tegelaskujude keerdkäikude tutvustamine

15 min.

- Tutvustage rühmadele iga tegelaskuju “keerdkäike” (uut teavet, mis ilmneb stsenaariumi keskel).
- Laske rühmadel pingeread uue teabe põhjal läbi arutada. Nad võivad järjekorda kohandada ja arutada mis tahes muutusi oma vaatenurkades, keskendudes sellele, kuidas uus teave võib mõjutada arvamusi ja eelarvamusi

5. Rühma lõplik konsensus ja esitlus

20 min.

- Paluge kõigil rühmadel oma järjekorrad lõplikult paika panna ja koostada lühike selgitus kolme esimese ja kolme viimase valiku osas.
- Kõik rühmad jagavad lõpliku nimekirja ja põhjendusi ülejäänud grupiga, tuues esile kõik muudatused, mis on tehtud pärast keerdkäikude tutvustamist

6. Järelarutelu ja refleksioon

20 min.

- Juhtige otsustusprotsessi puudutavat arutelu järgmiste küsimustega:
 - Kuidas kujundas piiratud teave teie esialgset arvamust? Kas uus teave vaidlustas või kinnitas teie esialgseid eeldusi?
 - Kas tuvastasite isiklike eelarvamusi või stereotüüpe, mis mõjutasid teie otsuseid? Kuidas on see seotud meedia võimega kujundada avalikku arvamust?
 - Kuidas mõjutas lõpptulemust grupidünaamika ja uute faktide lisandumine?
 - Kas oskate tuua näiteid, kus meedia mõjutab arusaamu selektiivse teabe või raamistamise kaudu?
 - Mis tunne oli konsensuse saavutamiseks teatud valikutes kompromisse teha?
- Mõelge meediakirjaoskuse ja desinformatsiooni laiimatele teemadele, arutades, kuidas osaline või valikuline teave mõjutab arusaamu, otsuseid ja avalikku konsensust.



Soovitused koolitajatele

- Rõhutage, kuidas isiklikud eelarvamused võivad kujundada seisukohti ja kuidas need sageli toetuvad valikulisele teabele, mis on meediamanipulatsiooni põhielement.
- Julgustage osalejaid mõtlema, kuidas nad meediat tarbivad ja kuidas nad võiksid rakendada kriitilist mõtlemist, et vältida kallutatud otsuste langetamist.
- Kasutage järelarutelu, et seostada tegevuse järeldusi tegelike meediasündmustega, aidates osalejatel mõista läbipaistvuse ja teabe terviklikkuse tähtsust.

Lisad

- 🔗 [Esimene osa - "Punkrist põgenemine" \(dokument tegelaskujude esialgsete profiilidega\)](#)
- 🔗 [Teine osa - "Punkrist põgenemine" \(dokument tegelaskujusid puudutava lisainfoga, mis avaldatakse tegevuse keskel\)](#)



Meediatrendide ja -mõju uurimine Euroopas

SESSIOONI EESMÄRK

Analüüsida ja võrrelda meediakasutuse mustreid ja mõju Euroopa riikides, edendades meediakirjaoskust ja kriitilist mõtlemist seoses riiklike ja ülemaailmsete meediaallikatega.



VAJALIKUD MATERJALID

- Sülearvutid või nutitelefonid
- Projektor esitluste tegemiseks



EESMÄRGID

- Parandada arusaamist meediakasutuse mustritest ja peamistest suundumustest osalejate päritoluriikides.
- Arendada statistiliste andmete esitamise oskusi.
- Määrata kindlaks meedia positiivne ja negatiivne mõju ühiskonnale



KÄSITLETUD PÄDEVUSED

- Meediakirjaoskus ja analüüsivõime
- Kriitiline mõtlemine ja teabe hindamine
- Suhtlemis- ja esinemisoskused



METOODIKA JA MEETODID

- Andmete uurimine ja analüüs
- Digitaalne esitlus
- Rühmaettekanded ja vastastikune õppimine

1. Töötoa ja globaalsete meediatrendide tutvustus

10 min.

Tutvustage Meltwater'i 2024. aasta aruannet, mis sisaldab üldisi andmeid meediakasutuse suundumuste kohta. Osalejatele konteksti pakkumiseks kasutage slaidi, mis näitab eri meediatüüpidele kulutatavat keskmist aega kogu maailmas.

2. Riigipõhine uurimistöö ja esitluste ettevalmistamine

40 min.

- Jagage osalejad nende päritoluriikide alusel rühmadesse.
- Andke osalejatele Canva malli link ja paluge kõigil rühmadel koostada 2-3 slaidi pikkune esitlus, kasutades andmeid 2024. aasta globaalsest aruandest ja vajaduse korral ka teistest uuringutest.
- Iga esitlus peaks sisaldama järgmist:
 - **Meediakasutuse põhistatistika:** Tõstke esile olulised andmed, nagu keskmine meediale kulutatud aeg, kõige populaarsemad meediakanalid ja meediatarbimise peamised põhjused konkreetses riigis.
 - **Üks negatiivne sündmus:** Kirjeldage juhtumit, kus meedial oli märkimisväärne negatiivne mõju avalikule arvamusele, ühiskonnale või poliitikale.
 - **Üks positiivne sündmus:** Jagage ühte näidet, kus meedia mõjutas ühiskonda positiivselt, tõi kaasa häid muutusi või toetas demokraatiat

3. Rühmade esitlused

30 min.

- Andke igale rahvustiimile 4-5 minutit oma tulemuste tutvustamiseks ülejäänud grupile.
- Julgustage meeskondi kasutama visuaale ja andmeid tõhusalt, rõhutades meedia mõju oma riigi ühiskonnale.

4. Järeларutelu ja refleksioon

10 min.

- Juhtige grupivestlust järgmiste küsimustega:
 - Milliseid sarnasusi ja erinevusi täheldasite eri riikide meediakasutuse osas?
 - Kuidas iseloomustavad esile toodud positiivsed ja negatiivsed sündmused iga riigi meediamaastikku?
 - Milline on meedia roll avaliku arvamuse ja käitumise kujundamisel teie riigis?
 - Kas see harjutus muutis teie arusaama meedia rollist ühiskonnas?
- Lõpetuseks mõtisklege selle üle, kuidas andmed ja kriitiline analüüs võivad aidata meil meedia mõju paremini mõista ja sellele teadlikumalt reageerida.



Soovitused koolitajatele

- Tagage osalejatele ligipääs töökindlale internetiühendusele ja Meltwater'i 2024. aasta aruandele (Global Digital Report 2024).
- Julgustage rühmi leitud andmeid kriitiliselt analüüsima ja kahtluse alla seadma, mitte lihtsalt numbreid esitama.
- Looge avatud keskkond, kus osalejad tunnevad end mugavalt oma riigi meediaga seotud positiivsete ja negatiivsete näidete jagamisel.

Lisad

[Global Digital Report 2024, Meltwater \(viiteks\)](#)

"MEDIA IN EUROPE"

EXPLORE THE MEDIA LANDSCAPE IN YOUR COUNTRY AND CREATE A DIGITAL PRESENTATION THAT SUMMARIZES YOUR FINDINGS. YOUR PRESENTATION SHOULD BE 2-3 SLIDES LONG, USING THE PROVIDED CANVA TEMPLATE.

DATA FROM THE GLOBAL DIGITAL REPORT 2023
 (For example: Average time spent on media, key reasons citizens use media, most visited websites, etc.)

ONE NEGATIVE EVENT
 "Present a situation where the media had a significant negative influence."

ONE POSITIVE EVENT
 "Highlight a situation where media contributed to a positive outcome."

Use the Template on Canva (Max 3 slides)
<https://bit.ly/3Yapl9o>

Canva mall osalejate esitluste jaoks





Meediakirjaoskuse arendamine: meedia- ja infokirjaoskuse mõistmine, libauudiste märkamine ja arutlusvigade tuvastamine

SESSIOONI EESMÄRK

Varustada osalejaid meedia kriitiliseks tarbimiseks vajalike vahenditega, tutvustades neile meedia- ja infokirjaoskuse viit seadust, CRAAP-meetodit teabe usaldusväärsuse hindamiseks ja tehnikaid arutlusvigade äratundmiseks meedias.



VAJALIKUD MATERJALID

- Projektor ja sülearvuti
- Trükitud meediaartiklid arutlusvigade rühmaanalüüsiks
- Kleepuvad märkmepaberid ja pastapliiatsid



EESMÄRGID

- Tutvustada osalejatele meedia- ja infokirjaoskuse põhimõisteid.
- Pakkuda vahendeid teabe usaldusväärsuse hindamiseks.
- Arendada oskusi arutlusvigade äratundmiseks meediasisus



KÄSITLETUD PÄDEVUSED

- Meediakirjaoskus ja kriitiline analüüsivõime
- Loogiline arutluskäik ja arutlusvigade äratundmine



METOODIKA JA MEETODID

- Meedia- ja infokirjaoskus, CRAAP-meetod - tutvustus ja selgitus
- Arutlusvigasid puudutav interaktiivne viktoriin
- Meediaartiklite analüüsimine rühmatööna

1. Meedia- ja infokirjaoskuse viie seaduse tutvustus

10 min.

- Tutvustage UNESCO meedia- ja infokirjaoskuse viie seaduse infograafikut.
- Selgitage lühidalt iga seadust:
 - **1. seadus:** Kõik teabevormid on võrdse tähtsusega.
 - **2. seadus:** Kõigil on õigus teabele ligi pääseda ja seda luua.
 - **3. seadus:** Tuleb tunnistada teabe erapoolikust.
 - **4. seadus:** Õigus teabele ja sõnavabadusele.
 - **5. seadus:** Meedia- ja infokirjaoskus kui arenev, elukestev protsess.

2. CRAAP-meetodi selgitus

10 min.

- Tutvustage CRAAP-meetodit, mis on vahend teabeallikate usaldusväärsuse hindamiseks.
- Määratlege iga element:
 - **Currency** (ajakohasus): Teabe ajakohasus.
 - **Relevance** (asjakohasus): Teabe tähtsus teie vajaduste seisukohast.
 - **Authority** (autoriteet): Teabe allikas.
 - **Accuracy** (täpsus): Sisu usaldusväärsus ja tõepärasus.
 - **Purpose** (eesmärk): Teabe olemasolu põhjus.

3. Arutlusvigade viktoriin "Kahoot"

20 min.

- Viige läbi viktoriin "Kahoot", mis hõlmab levinumaid arutlusvigasid: ad hominem, õlgmees, väärdilemma, libe nõlv, ringikujuline arutluskäik, kiire üldistus ja tähelepanu kõrvalejuhtimine.
- Julgustage osalejaid kriitiliselt mõtlema igale arutlusveale ja sellele, kuidas seda kasutatakse argumentidega manipuleerimiseks.

4. Rühmategevus - arutlusvigade tuvastamine meediaartiklites

35 min.

- Jagage osalejad väikestesse 4-5-liikmelistesse rühmadesse.
- Jagage igale rühmale trükitud näited arutlusvigu sisaldavatest meediaartiklitest.
- Paluge igal rühmal tuvastada arutlusvigade tüübid ja sobitada need artiklitega.
- Rühmad esitlevad oma järeldusi ülejäänud grupile ja saavad teada, kas nad sobitasid artiklid õigete arutlusvigadega.

5. Järelarutelu ja refleksioon

15 min.

- Viige läbi arutelu, et mõtiskleda õpitu üle:
 - Kuidas aitab meedia- ja infokirjanduse viie seaduse mõistmine olla vastutustundlik meediatarbija?
 - Kuidas aitab CRAAP-meetod hinnata teabe usaldusväärsust?
 - Kuidas võib arutlusvigade äratundmine parandada kriitilist mõtlemist?



Soovitused koolitajatele

- Muutke sessioon interaktiivseks, julgustades küsimuste ja näidete esitamist meedia- ja infokirjanduse ning CRAAP-meetodi tutvustamise käigus.
- Enne rühmatöö alustamist veenduge, et osalejad mõistavad iga arutlusviga.

Lisad

FIVE LAWS OF MEDIA AND INFORMATION LITERACY (MIL)

LAW 1
Information, communication, libraries, media, technology, the Internet as well as other forms of information providers are for use in critical civic engagement and sustainable development. They are equal in stature and none is more relevant than the other or should be ever treated as such.

LAW 2
Every citizen is a creator of information/knowledge and has a message. They must be empowered to access new information/knowledge and to express themselves. MIL is for all - women and men equally - and a nexus of human rights.

LAW 3
Information, knowledge, and messages are not always value neutral, or always independent of biases. Any conceptualization, use and application of MIL should make this truth transparent and understandable to all citizens.

LAW 4
Every citizen wants to know and understand new information, knowledge and messages as well as to communicate, even if she/he is not aware, admits or expresses that he/she does. Her/his rights must however never be compromised.

LAW 5
Media and information literacy is not acquired at once. It is a lived and dynamic experience and process. It is complete when it includes knowledge, skills and attitudes, when it covers access, evaluation/assessment, use, production and communication of information, media and technology content.

UNESCO
United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization

Alton Grizzle and Jagtar Singh

Meedia- ja infokirjanduse viis seadust

Lisad

CRAAP-meetodi kirjeldus

C **Currency**
The timeliness of the information

- When was the information published or posted?
- Has the information been revised or updated?
- Does your topic require current information, or will older sources work as well?
- Are the links functional?

R **Relevance**
The importance of the information for your needs

- Does the information relate to your topic or answer your question?
- Who is the intended audience?
- Is the information at an appropriate level (i.e. not too elementary or advanced for your needs)?
- Have you looked at a variety of sources before determining this is one you will use?
- Would you be comfortable citing this source in your research paper?

A **Authority**
The source of the information

- Who is the author/publisher/source/sponsor?
- What are the author's credentials or organizational affiliations?
- Is the author qualified to write on the topic?
- Is there contact information, such as a publisher or email address?
- Does the URL reveal anything about the author or source?
 examples: .com .edu .gov .org .net

A **Accuracy**
The reliability, truthfulness and correctness of the content

- Where does the information come from?
- Is the information supported by evidence?
- Has the information been reviewed or refereed?
- Can you verify any of the information in another source or from personal knowledge?
- Does the language or tone seem unbiased and free of emotion?
- Are there spelling, grammar or typographical errors?

P **Purpose**
The reason the information exists

- What is the purpose of the information? Is it to inform, teach, sell, entertain or persuade?
- Do the authors/sponsors make their intentions or purpose clear?
- Is the information fact, opinion or propaganda?
- Does the point of view appear objective and impartial?
- Are there political, ideological, cultural, religious, institutional or personal biases?

Adapted from the CSU Chico CRAAP Test for the UC San Diego Library

Lisad

VIKTORIIN "KAHOOT" ARUTLUSVIGADE KÄSITLEMISEKS

1/4

1. Viktoriin

Ärge usaldage tema poliitilist arvamust, ta on alati matemaatikas kehv olnud!

Valikud:

- Ad hominem
- Tähelepanu kõrvalejuhtimine (red herring)
- Libeda nõlva argument (slippery slope)
- Jumalik argument

Vastus:

Ad Hominem

2. Slaid**Ad Hominem**

Ad hominem viitab olukorrale, kus argumentide asemel rünnatakse inimest. Selle asemel, et keskenduda inimese sõnadele, kritiseeritakse tema isikut. See on sama, kui öelda: "Mulle ei meeldi sinu jutt, sest sa ei meeldi mulle."

3. Viktoriin

Te tahate haridust rohkem rahastada? Te arvate, et raha lahendab kõik probleemid?

Valikud:

- Kognitiivne arutlusviga
- Vale põhjuse efekt
- Libeda nõlva argument (slippery slope)
- Õlgmees

Vastus:

Õlgmees

4. Slaid**Õlgmees (straw man)**

Terminit "õlgmees" kasutatakse olukorra puhul, kus keegi moonutab või liialdab teise inimese argumente, et neid oleks kergem rünnata. See on argumentide võltsversiooni loomine ning seejärel loodud argumentide ümberlükkamine.

Lisad

VIKTORIIN "KAHOOT" ARUTLUSVIGADE KÄSITLEMISEKS

2/4

5. Viktoriin

Te kas toetate sõnavabadust või vihkate vabadust.

Valikud:

- Ad astra
- Ringikujuline väide
- Tingimuste vastuolu
- Väärdilemma

Vastus:

Väärdilemma

6. Slaid**Väärdilemma**

Väärdilemma tekib siis, kui esitatakse ainult kaks valikut, justkui need oleksid ainsad võimalused, kuigi tegelikkuses on neid rohkem. See sunnib inimesi valima kahe äärmuse vahel, jättes tähelepanuta muud võimalikud alternatiivid.

7. Viktoriin

Kui me keelustame suhkrurikkad joogid, siis järgmisena keelustatakse ka pitsad ja burgerid!

Valikud:

- Väärdilemma
- Öko-argument
- Libeda nõlva argument (slippery slope)
- Väärkinnitus

Vastus:

Libe nõlv

8. Slaid**Libe nõlv**

Libeda nõlva arutlusviga viitab järeldusele, et üks väike samm käivitab paratamatult äärmuslike negatiivsete tagajärgede ahela, kuigi tegelikult puuduvad tõendid nende tagajärgede ilmnemise kohta.

Lisad

VIKTORIIN "KAHOOT" ARUTLUSVIGADE KÄSITLEMISEKS

3/4

9. Viktoriin

Ma kohtasin Pariisis ühte ebaviisakat inimest, seega on kõik Pariisis elavad inimesed ebaviisakad.

Valikud:

- Kiire üldistus
- "Ainult puhkus" (vacation-only)
- Libeda nõlva argument (slippery slope)
- Väärdilemma

Vastus:

Kiire üldistus

10. Slaid**Kiire üldistus**

Kiire üldistus on eksitus, mille puhul tehakse laiaulatuslikke järeldusi ebapiisavate või ebasobivate tõendite põhjal. Taoline arutlusviga võib põhjustada stereotüüpide ja arusaamatuste tekkimist, kuna see lihtsustab keerulisi olukordi ülemäära.

11. Viktoriin

Miks muretseda kliimamuutuste pärast? Keskendume hoopis kuritegevuse määrale!

Valikud:

- Õlgmees (straw man)
- Tähelepanu kõrvalejuhtimine (red herring)
- Aqua Man
- Väärdilemma

Vastus:

Tähelepanu kõrvalejuhtimine

12. Slaid**Tähelepanu kõrvalejuhtimine**

Tähelepanu kõrvalejuhtimine on arutlusviga, mis tutvustab ebaolulist teavet, et tähelepanu põhiküsimuselt kõrvale juhtida. See on teema muutmine teiste segadusse ajamiseks või eksitamiseks. Argumendiga tegelemise asemel juhitakse tähelepanu millelegi muule, mis ei ole teemaga seotud.

Lisad

VIKTORIIN “KAHOOT” ARUTLUSVIGADE KÄSITLEMISEKS

4/4

13. Viktoriin

Ta on andekas muusik, sest ta mängib hästi pilli.

Valikud:

- Ringikujuline arutluskäik
- Tähelepanu kõrvalejuhtimine (red herring)
- Libeda nõlva argument (slippery slope)
- Väärdilemma

Vastus:

Ringikujuline arutluskäik

14. Slaid

Ringikujuline arutluskäik

Ringikujuline arutluskäik sisuliselt kordab väidet ilma tõendeid esitamata. See on sama, kui öelda: “See on tõsi, sest see on tõsi.” Argument käib ringiratast ilma midagi tõestamata..



ARUTLUSVIGADE NÄITED MEEDIAS

1/4

1. Ad Hominem**“Miks me peaksime usaldama sellist kliimaskeptikut nagu dr. Brown?”****Artikli väljavõte:**

“Dr. Brown claims that climate change is exaggerated and not an urgent crisis. But can we really trust someone who has never worked as a climate scientist and has openly admitted to owning multiple gas-guzzling cars? Instead of listening to him, we should focus on real experts who care about the environment.”

Analüüs:

See artikkel pigem ründab dr. Browni isiklikku tausta kui käsitleb tema argumente kliimamuutuste kohta. Keskendudes asjatundlikkuse puudumisele ja elustiili valikutele, välditakse artiklis tema väidete sisulist käsitlemist, mistõttu on tegemist ad hominem arutlusveaga.

2. Õlgmees (straw man)**“Sotsiaalmeedia reguleerimise kriitikud tahavad seadusetut internetti”****Artikli väljavõte:**

“Sotsiaalmeedia reguleerimise vastased väidavad, et nendel platvormidel ei tohiks olla piiranguid. Nad tahavad täiesti vaba ja reguleerimata internetti, mis võimaldaks vihakõne, libauudiste ja kuritegevuse kontrollimatut levikut. Kuid turvaline ja tsiviliseeritud veebikeskkond nõuab järelevalvet.”

Analüüs:

Artiklis kujutatakse opositsiooni vääralt, väites, et igaüks, kes on reguleerimise vastu, tahab “seadusetut” internetti. Enamik sotsiaalmeedia reguleerimise kriitikuid ei poolda mitte nullpiiranguid, vaid tasakaalu. Selline valeandmete esitamine on õlgmehe arutlusviga.

ARUTLUSVIGADE NÄITED MEEDIAS

2/4

3. Väärdilemma

“Keelustage vägivaldsed videomängud või vaadake, kuidas kuritegevuse määrad tõusevad”

Artikli väljavõte:

“Ühiskond seisab valiku ees: kas keelame vägivaldsed videomängud täielikult või näeme noorte seas jätkuvalt kasvavat vägivalda. Tõendid on selged - vägivaldsed videomängud põhjustavad agressiivset käitumist ja kui me praegu ei tegutse, kannatab meie ühiskond tagajärgede all.”

Analüüs:

Artiklis esitatakse ainult kaks võimalust: vägivaldsete videomängude keelustamine või kasvav vägivald, jättes tähelepanuta muud võimalikud lahendused (nagu parem vanemlik kontroll või haridusprogrammid). Piiratud valikuvõimaluste esitamine viitab väärdilemmale.

4. Libeda nõlva argument (slippery slope)

“Kaugtöö lubamine hävitab ettevõtluskultuuri”

Artikli väljavõte:

“Kaugtöö lubamine võib tunduda ahvatlev, kuid see on ärikultuuri lõpu algus. Täna tehakse kaugtööd ja homme on ettevõtetel raske üldse mingeid standardeid kehtestada. Lõpuks muutub professionaalse töökoha idee iganenuks ja tootlikkus langeb kõikjal.”

Analüüs:

Artiklis väidetakse, et kaugtöö lubamine toob kaasa mitmeid negatiivseid tagajärgi, mis lõppkokkuvõttes “hävitavad” ettevõttekultuuri. Tegemist on libeda nõlva arutlusveega, sest eeldatakse, et üks tegevus viib paratamatult äärmuslike tagajärgedeni, kuigi puuduvad tõendid sellise arengu kohta.

ARUTLUSVIGADE NÄITED MEEDIAS

3/4

5. Ringikujuline arutluskäik**“Sotsiaalmeedia on kahjulik, sest see on halb vaimsele tervisele”****Artikli väljavõte:**

“Sotsiaalmeedia avaldab kasutajatele kahjulikku mõju, kuna see on halb vaimsele tervisele. Inimesed veedavad mitmeid tunde postitusi sirvides, mis mõjutab neid negatiivselt. See näitab selgelt, et sotsiaalmeedia on kahjulik.”

Analüüs:

Argument on ringikujuline: väidetakse, et sotsiaalmeedia on kahjulik, kuna see kahjustab vaimset tervist, esitamata mingeid põhjendusi või tõendeid. Väite kordamine ilma tõenditeta on ringikujulise arutluskäigu tunnusjoon..

6. Kiire üldistus**“Noored ei loe enam raamatuid”****Artikli väljavõte:**

“Ühe ülikooli 20 üliõpilase hiljutise küsitlemise põhjal on selge, et noored on kaotanud huvi raamatute vastu. Ükski uuringus osalenud õpilane ei osanud nimetada ainsatki klassikalist romaani, mis tõestab, et noorem põlvkond lihtsalt ei loe.”

Analüüs:

Artiklis tehakse üldistusi väikese, mitterepresentatiivse valimi põhjal, kuna väide, et noored ei loe raamatuid, tugineb piiratud tõendusmaterjalil. See on näide kiirest üldistamisest.

ARUTLUSVIGADE NÄITED MEEDIAS

4/4

7. Tähelepanu kõrvalejuhtimine (red herring)**“Miks muretseda kliimamuutuste pärast, kui vaesust on nii palju?”****Artikli väljavõte:**

“Kõik räägivad kliimamuutustest, kuid me peaksime meeles pidama, et miljonid inimesed kogu maailmas elavad endiselt vaesuses. Kas me ei peaks keskkonnaküsimustele keskendumise asemel seadma esikohale nälja ja vaesuse kaotamise?”

Analüüs:

See artikkel nihutab tähelepanu kliimamuutusest eemale, tuues esile vaesuse, mis on eraldiseisev probleem. See taktika on tähelepanu kõrvalejuhtimine, mis tõmbab lugejate fookuse algselt teemalt eemale.





Vandenõulabor: meediamanipulatsiooni ja väärinfo leviku uurimine

SESSIOONI EESMÄRK

Uurida, kuidas luuakse vandenõuteooriaid ja anda ülevaade väärinfo levitamise strateegiatest, arendades osalejate kriitilist mõtlemist ja meediakirjaoskust.



VAJALIKUD MATERJALID

- Märkmikud ja pastapliiatsid
- Projektor



EESMÄRGID

- Mõista, kuidas väärinfot ja vandenõuteooriaid struktureeritakse ja levitatakse.
- Arendada teadlikkust väärinfo levitamiseks kasutatavatest veenmistaktikatest.
- Arendada loovust, koostööd ja kriitilist mõtlemist



KÄSITLETUD PÄDEVUSED

- Meediakirjaoskus ja kriitiline analüüsvõime
- Loov mõtlemine ja meeskonnatöö
- Meediamanipulatsiooni mõju mõistmine



METOODIKA JA MEETODID

- Ajurünnakud rühmades ja loomingulised ülesanded
- Rollimäng ja esitlus
- Mõtisklus ja arutelu väärinfo võimu üle

1. Töötoa tutvustus

10 min.

- Selgitage osalejatele, et nad hakkavad rühmatööna looma fiktiivset vandenõuteooriat. See aitab neil mõista tehnikaid ja taktikaid, mis muudavad need teooriad veenvaks ja meeldejäävaks.
- Tutvustage töötoa eesmärgi, rõhutades, kuidas konkreetne tegevus aitab arendada meediakirjaoskust ja kriitilist mõtlemist.
- Jagage osalejad väikestesse 4-5-liikmelistesse rühmadesse.
- Ülesanded on järgmised:
 - Looge vandenõuteooria või liikumise jaoks **meeldejääv nimi ja loosung**.
 - **Määratlege teooria keskne uskumus või põhiidee** (150-200 sõna), selgitades, millist "saladust" üritatakse paljastada
 - **Töötage välja vähemalt 3 "tõendit"** oma teooria toetuseks (nt võltsitud dokumendid, valesti mõistetud uuringud).
 - **Looge 2-3 lihtsat meemi** (meme) teooria propageerimiseks internetis, kaaludes, kuidas need võiksid huvi äratada.
 - **Valikuline:** Filmige oma sõnumi levitamiseks 1-2-minutiline video.

2. Rühmatöö – vandenõu loomine

40 min.

- Laske rühmadel ajurünnakuid korraldada ja ülesannete kallal töötada. Julgustage loovust ja tuletage neile meelde, et töötoa eesmärk on vandenõuteooriatega seotud veenmistaktikate mõistmine, mitte väärinfo propageerimine.
- Vajaduse korral pakkuge tuge, eriti "tõendite" ja meemide loomise etappides. Kui vastavad ressursid on kättesaadavad, laske osalejatel meemide loomiseks või videote salvestamiseks kasutada veebipõhiseid tööriistu.

3. Rühmaettekanded ja argumentide ümberlukkamine

25 min.

- Iga rühm esitab publikule oma vandenõuteooria.
- **Argumentide ümberlukkamine (1 minut esitluse kohta):** Pärast iga esitlust andke publikule 1 minut vandenõuteooria kummutamiseks. Nad võivad kahtluse alla seada "tõendite" paikapidavuse, osutada arutlusvigadele või esitada vastuargumente, mis paljastavad teooria nõrkused.

4. Järelarutelu ja refleksioon

35 min.

- Viige läbi harjutusega seotud rühmarutelu, keskendudes järgmistele küsimustele:
 - Millised elemendid muutsid teie vandenõuteooria veenvaks?
 - Kuidas aitasid "tõendid" ja meemid muuta teooria usutavaks?
 - Kuidas mõjutasid publiku vastuväited teie seisukohta teooriast?
 - Kuidas peegeldab see tegevus tõeliste vandenõuteooriate ja väärinfo levikut?
 - Millised on kontrollimata või manipuleeritud teabe jagamise riskid reaalses elus?
- Rõhutage teabe kontrollimise tähtsust ja julgustage osalejaid tarbitavat meediat kriitiliselt hindama.



Soovitused koolitajatele

- Vandenõuteooriate ümberlukkamisel paluge osalejatel olla lugupidavad, keskendudes pigem konstruktiivsele kriitikale ja analüüsile kui isiklikele arvamustele.
- Säilitage lõbus ja loominguiline õhkkond, tuletades osalejatele meelde, et see tegevus on väärinfo mõistmise harjutus.
- Kasutage järelarutelu, et siduda tegevuse väljundid reaalse maailma meediakirjaoskusega ja kriitilise mõtlemise tähtsusega.

Lisad

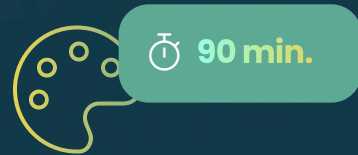


Rühmaülesande slaid viiteks

GROUP TASKS (1PT X TASK)

- 1 Create a catchy name and slogan for your conspiracy theory, sect, or movement. Think of how real-life conspiracy theories or movements get recognized and attract attention.
- 2 Define the central belief or the main idea of your conspiracy or movement. Is it a secret that the government is hiding? A new religion based on unusual practices? Create a short description (150-200 words)
- 3 Use creative thinking to develop at least 3 pieces of "evidence" that would make people believe your theory. This could be in the form of fake documents, misunderstood scientific research, ancient prophecies, etc.
- 4 Create a couple of simple memes that could be shared widely. Think about how these could be used to spark conversation or viral trends.
- 5 Create a 1-2 minute promotional video that spreads the message of your conspiracy or movement. This could be in the style of a news report, a public service announcement, or a testimony from a "believer." (OPTIONAL IF YOU HAVE TIME, BUT IT COULD BE FUNNY, IF YOU CANNOT PREPARE A NICE SPEECH)

0/5PT



Tänapäeva ühiskonna meediamaastik läbi kunsti

SESSIOONI EESMÄRK

Uurida isiklike arusaamu meediamaastikust loomingulise väljenduse kaudu, kasutades värve ja kollaaži kui vahendeid kaasaegse meediaga seotud emotsioonide, ideede ja kriitika edastamiseks.



VAJALIKUD MATERJALID

- Värvivid (akrüül, akvarell jne)
- Pintsliid ja värvipaletid
- Vanad ajakirjad ja ajalehed kollaažimaterjaliks
- Käärid ja liim
- Suur paberileht või lõuend igale osalejale



EESMÄRGID

- Pakkuda osalejatele loomingulist keskkonda, kus nad saavad väljendada meedia mõju puudutavaid mõtteid ja tundeid.
- Julgustada kaudset ja abstraktset väljendusviisi, keskendudes emotsioonidele, tekstuurile ja sümbolitele.
- Soodustada arutelusid selle üle, kuidas meedia kujundab meie arusaamu ja mõjutab meie elu



KÄSITLETUD PÄDEVUSED

- Meediakirjaoskus ja kriitiline mõtlemine
- Loominguline eneseväljendus kujutava kunsti kaudu
- Emotsionaalne teadlikkus ja refleksioon



METOODIKA JA MEETODID

- Juhendatud individuaalne kunstiloome
- Refleksioon ja rühmas jagamine

1. Töötoa tutvustus

10 min.

- Alustuseks selgitage töötoa eesmärke: visuaalselt kujutada meediamaastikku ja selle mõju igale osalejale abstraktse kunsti abil.
- Pakkuge osalejatele näiteid ja inspiratsiooni, et aidata neil mõelda, kuidas nad võiksid kasutada värve, kujundeid ja tekstuure meediaga seotud keeruliste tunnete väljendamiseks.

2. Loometöö juhised

5 min.

- Julgustage osalejaid uurima järgmisi küsimusi:
 - Milliseid tundeid meedia minus tekitab?
 - Millised värvid või tekstuudid esindavad minu arusaama uudistest, sotsiaalmeediast või digitaalsest teabest?
 - Kas meedia mõjule mõeldes tulevad mulle meelde mingid sümbolid või mustrid?

3. Kunsti loomine – meediamaastiku väljendamine

50 min.

- Andke osalejatele piisavalt aega oma teoste kallal töötamiseks, kasutades selleks etteantud materjale.
- Julgustage neid katsetama erinevaid tehnikaid, näiteks:
 - Värvide ja kollaažide kihistamine, et kujutada meediasõnumite “kattuvust”.
 - Erksate või tumedate värvide kasutamine usaldustunde, ärevuse, põnevuse või ülekoormatuse väljendamiseks.
 - Fragmenteeritud piltide või kujundite lisamine, et sümboliseerida killustatust, müra või moonutusi meedias.
- Kõndige ringi, et pakkuda vajaduse korral juhiseid ja tuge, aidates osalejatel läbi mõelda, kuidas abstraktseid kontseptsioone visuaalselt kujutada.

4. Refleksioon ja jagamine rühmas

20 min.

- Kui kõik on lõpetanud, paluge osalejatel oma teoseid esitleda.
- Laske igal inimesel jagada:
 - Oma kunstilisi valikuid (värvid, tekstuudid, kujundid) ja seda, mida need esindavad.
 - Mõtteid ja emotsioone seoses meediamaastikuga.
 - Mis tahes isiklikke mõtisklusi, mis tekkisid loomise käigus ning puudutavad seda, kuidas meedia mõjutab nende vaateid ja tundeid.
- Aidake kaasa avatud arutelule, mis võimaldab osalejatel leida nii ühiseid teemasid kui ka erinevaid vaatenurki seoses meedia mõjuga.

5. Lõppmärkused

5 min.

- Lõpetuseks mõtisklege selle üle, kuidas loovus ja abstraktne kunst võivad aidata meil töödelda keerulisi ideid ühiskonna ja meedia kohta.
- Rõhutage kriitilise mõtlemise ja eneseteadlikkuse tähtsust meedia kasutamisel ning julgustage osalejaid jätkama nende mõtiskluste uurimist oma igapäevases meediatarbimises.



Soovitused koolitajatele

- Looge pingevaba ja toetav keskkond, mis soodustab kunstilist vabadust.
- Tuletage osalejatele meelde, et meediamastiku tõlgendamiseks ei ole "õiget" ega "valet" viisi; iga teos on isiklik ja subjektiivne.
- Pakkuge jagamise ajal positiivset tagasisidet, et edendada usaldust ja avatud arutelu.

Lisad



Inspireerivad pildid/slaidid viiteks



Osalejate töötuba 2: "Kas meediat tuleks tsenseerida?"

SESSIOONI EESMÄRK

Sessiooni eesmärk on aidata osalejatel uurida ja mõista erinevaid vaatenurki seoses meediatsensuuriga, lastes neil väitluse käigus kehastada poliitilisi tegelasi. See julgustab kriitilist mõtlemist sõnavabadusest, avalikust turvalisusest ja meedia mõjust ühiskonnale. Konkreetne tegevus võimaldab osalejatel arendada argumenteerimisoskust ja annab ülevaate sellest, kuidas isiklik taust kujundab meie seisukohti.



VAJALIKUD MATERJALID

- Paber ja pastapliiatsid
- Hääletuskaardid valimisteks



EESMÄRGID

- Mõista poliitiliste kampaaniate tähtsust ning aktsepteerida ja analüüsida erinevaid perspektiive rollimängu abil.
- Uurida meediatsensuuri eetilisi ja ühiskondlikke tagajärgi.
- Harjutada veenvat argumenteerimist ja kriitilist mõtlemist



KÄSITLETUD PÄDEVUSED

- MMeediakirjaoskus
- Kodanikuteadmised ja kodanikuaktiivsus
- Argumenteerimine ja kriitiline mõtlemine



METOODIKA JA MEETODID

- Rollimäng
- Väitlus
- Rühmatöö ja juhendatud refleksioon

1. Rühmade moodustamine ja juhised

10 min.

- Jagage osalejad kolmeks võrdseks rühmaks ja selgitage tegevuse eesmärki: läbi viia rollimängud poliitiliste isikute rollis, kellel on ainulaadsed vaated meediatsensuurile.
- Andke igale rühmale poliitilise isiku profiil, keda nad hakkavad esindama. Rõhutage, kui oluline on mõista ja kaitsta oma tegelaskuju vaatenurka, sõltumata isiklikest arvamustest. Julgustage osalejaid oma rollidesse täielikult sisse elama.

2. Rühma ettevalmistus

15 min.

Iga rühm arutab oma tegelaskuju veendumusi ja valmistab ette argumentid, mis toetavad tema seisukohta meediatsensuuri suhtes. Nad peaksid looma veenvaid arutluskäike, ennetama vastuargumente ja kasutama profiilis sisalduvat lisateavet, et oma väidetele sügavust lisada.

3. Väitlus ja esitlus

30 min.

- Iga rühm valib ühe eestkõneleja, kes tutvustab nende tegelaskuju seisukoha, selgitades, miks tema vaatenurk meediatsensuurile on põhjendatud.
- Pärast igat ettekannet lubage publikul esitada kaks küsimust, mis seavad kõneleja seisukohad kahtluse alla. Publik saab kasutada profiilides sisalduvat lisateavet, et uurida sügavamalt iga tegelaskuju hoiakut.

4. Valimine ja hääletamine

10 min.

Jagage kõigile osalejatele hääletuskaardid. Juhendage neid hääletama esitatud argumentide tugevuse, mitte isiklike seisukohtade põhjal.

5. Võitja väljakuulutamine

5 min.

Koguge kokku ja loendage hääled, seejärel kuulutage häälteenamuse põhjal välja võitja.

6. Juhendatud järelarutelu

5 min.

- **Mõtisklusküsimused:**
 - Mis tunne oli kehastada tegelaskuju, kelle vaated erinesid teie omadest?
 - Kuidas mõjutas nende rollide kehastamine teie empaatiavõimet erinevate tsensuuriga seotud seisukohtade suhtes?
 - Millised kuulnud argumentid olid kõige veenvamad ja miks?
 - Kas arvate, et meedia võib olla usaldusväärne teabeallikas? Millised tegurid mõjutavad selle usaldusväärsust?
 - Kui te omaksite neid vaateid reaalses elus, kas elaksite samade standardite järgi, mille eest te seisate? Miks või miks mitte?
 - Kuidas võib meediatsensuur mõjutada demokraatlike väärtusi ja ühiskonda?
 - Millised võivad olla piiranguteta meedia positiivsed ja negatiivsed tagajärjed?

Soovitused koolitajatele

- Tuletage osalejatele meelde, et nad austaksid erinevaid arvamusi ja mängiksid rollimänge lugupidavalt.
- Julgustage rühmi neile määratud rolle täielikult omaks võtma, sealhulgas paluge neil kasutada esitluste rikastamiseks tegelaskuju lisadetaile.
- Juhendage osalejaid keskenduma argumentide tugevusele, mitte isiklikele rünnakutele või lahkavamustele.
- Rõhutage seost selle rollimängu ja tegelike meediatsensuuri perspektiivide vahel, eriti nende keerukust ja eetilisi kaalutlusi.

Lisad

TEGELASKUJUDE PROFIILID

1/2

Anna Pottersson

Veendumus:

Valitsusasutused peaksid meediat tsenseerima, et tagada ainult positiivsete narratiivide propageerimine, mis aitab säilitada sotsiaalset ühtekuuluvust ja rahu. Iga kriitiline narratiiv peab olema agentuuri poolt heaks kiidetud, vastasel juhul seisavad seda jagavad isikud silmitsi õiguslike meetmetega.

Lisainfo:

- Vanus: 42
- Religioon: katoliiklane, käib kirikus
- Perekond: 7 last, abodivastane
- Saladused: funktsionaalne alkohoolik, afäär 26-aastase naisega
- Poliitiline hoiak: parempoolne, paremäärmuslane

Goran Berry

Veendumus:

On vastu igasugusele meediatsensuurile. Usub, et jagada tuleks kõiki vaatenurki, sest sõnavabadus on põhiõigus. Vabas maailmas on vajalikud nii parem- kui vasakäärmuslikud perspektiivid.

Lisainfo:

- Vanus: 33
- Staatus: vallaline, gei, feminist
- Huvid: naudib reivifestivale, endine Magic Mike'i tantsija
- Aktivism: roheaktivist, kuid lendab 200 korda aastas
- Poliitiline hoiak: vasakpoolne

Lisad

TEGELASKUJUDE PROFIILID

2/2

Giuseppe Bleu**Veendumus:**

Parem- ja vasakäärmuslike seisukohtade väljendamine tuleks avalikus ruumis keelustada.

Julgustab tervislikke arutelusid, mis väldivad äärmusi. Toetab sõnavabadust, kuid usub, et igaühel on kohustus vältida toksilisust.

Lisainfo:

- Vanus: 55
- Isiklikud eelistused: armastab ananassiga pitsat
- Suhteajalugu: kolm korda lahutatud, propageerib perekondlikke väärtusi
- Saladused: leiti, et tal on ~50 OnlyFans'i tellimust
- Poliitiline hoiak: paremsentristlik





Osalejate töötuba 3: "Vaikne agressioon: küberkiusamise märkide paljastamine"

SESSIOONI EESMÄRK

Selle töötoa eesmärk on tõsta teadlikkust küberkiusamisest, aidates osalejatel interaktiivsete rollimängude kaudu tuvastada küberkiusamise erinevaid vorme. Osalejad õpivad tundma mitmeid küberkiusamise vorme ja nende mõju, uurides muu hulgas viise küberkiusamise vastu võitlemiseks ja selle ennetamiseks.



VAJALIKUD MATERJALID

- Tutvustuse, sobitamisharjutuse ja stsenaariumide trükitud koopiad
- Pastapliiatsid, kleepuvad märkmepaberid ja markerid



EESMÄRGID

- Tõsta teadlikkust küberkiusamisest ning selle emotsionaalsetest ja psühholoogilistest mõjudest.
- Aidata osalejatel tuvastada küberkiusamise erinevaid vorme

1. Küberkiusamise tutvustus

10 min.

- Alustage ülevaatega küberkiusamisest ja selle mõjust ohvritele. Selgitage, et küberkiusamine võib võtta erinevaid vorme, näiteks ahistamine, jäljendamine, doksimine, tõrjumine, saladuste paljastamine, trollimine ja avalik häbistamine.
- Kasutage sissejuhatavat slaidi, et kirjeldada küberkiusamise peamisi vorme ja arutage lühidalt, kuidas need võivad ohvrit emotsionaalselt ja psühholoogiliselt mõjutada.

2. Soojendustegevus – sobitamisharjutus

10 min.

Jagage välja sobitamisharjutuse trükitud koopiad, mis sisaldavad erinevaid küberkiusamisega seotud olukordi. Osalejatel palutakse iga juhtum kokku sobitada sellele vastava küberkiusamise tüübiga.

Matching Exercise

1. Küberahistamine

E: Alexander saab tundmatult profiililt solvavaid sõnumeid, millele järgnevad tema isikuandmeid puudutavad ähvardused. Ta on ärevil ja hirmul, kaheldes ahistaja isikus.

2. Tõrjumine grupivestlusest

D: Emma eemaldatakse grupivestlusest ilma selgitusega, jättes ta isoleerituks.

3. Jäljendamine ja võltsprofiil

B: Tundmatu isik häkib Sarah sotsiaalmeedia konto ja esineb temana. Ta postitab ebaviisakaid kommentaare ja saadab Sarah sõpradele solvavaid sõnumeid, kahjustades tema mainet.

4. Doksimine (isikuandmete jagamine)

C: Pärast Twitteri vaidlust postitatakse Maria aadress internetti, mis viib ähvardusteni.

5. Kättemaksuporno ähvardus

A: Ana saab oma endiselt poiss-sõbralt sõnumi, milles ta ähvardab avaldada internetis intiimseid fotosid, kui Ana ei nõustu temaga kohtuma.

Vaadake vastused kogu grupiga läbi ja arutage iga tüübi omadusi, rõhutades, kuidas need esindavad erinevaid küberkiusamise vorme.

3. Põhitegevus – küberkiusamise rollimäng, ettevalmistus

20 min.

Jagage osalejad väikestesse rühmadesse ja määrake igale rühmale üks stsenaarium. Iga stsenaarium esindab erinevat küberkiusamise liiki ja kirjeldab üksikasjalikult olukorda, mis tuleb läbi mängida.

- Stsenaariumid:
 - Tõrjumine
 - Jäljendamine
 - Doksimine
 - Küberahistamine
 - Kättemaksuporno ähvardus

Iga rühm koostab oma stsenaariumi põhjal lühikese rollimängu, milles tuuakse esile, kuidas konkreetne küberkiusamise vorm avaldub ja kuidas see ohvritele mõjub.

4. Etendus

30 min.

- Iga rühm esitab oma rollimängu ülejäänud grupile.
- Grupp peab ära arvama, milline küberkiusamise vorm on etenduses esindatud.

5. Juhendatud järelarutelu

20 min.

- Viige läbi harjutust käsitlev rühmaarutelu. Kasutage järgmisi küsimusi, et aidata osalejatel õpitud töödelda ja arutada strateegiaid küberkiusamise vastu võitlemiseks:
 - Mida saite sellest töötoast teada küberkiusamise eri liikide kohta?
 - Kuidas tundsite end stsenaariume läbi mängides või vaadates?
 - Milliseid meetmeid saate rakendada, kui olete tunnistajaks või kogete küberkiusamist?
 - Kuidas saame oma kogukondades küberkiusamist ennetada?
- Võtke kokku peamised järeldused, rõhutades teadlikkuse, tugivõrgustike ja ressursside, näiteks teavituse mehhanismide ja õigusraamistike tähtsust küberkiusamise vastu võitlemisel.

i

Soovitused koolitajatele

- Veenduge, et osalejad mõistavad töötoa eesmärgi: küberkiusamise eri liikide äratundmine ja nendele reageerimine.
- Pöörake rõhku konfidentsiaalsusele ja austusele, tagades, et osalejad tunnevad end tundlike teemade arutamisel mugavalt.
- Kasutage teema asjakohasemaks muutmiseks päevakajalisi sündmusi või tuntud küberkiusamise juhtumeid.

Lisad

KÜBERKIUSAMIST TUTVUSTAV TEAVE

Ahistamine

Korduv solvavate sõnumite või ähvarduste saatmine.

Jäljendamine

Kellegi teise kehastamine tema maine kahjustamiseks.

Doksimine (doxing)

Kellegi isikuandmete avaldamine ilma tema nõusolekuta.

Tõrjumine

Kellegi tahtlik kõrvalejätmine gruppidest või tegevustest.

Saladuste levitamine (outing)

Kellegi kohta isikliku või piinliku teabe jagamine.

Trollimine

Kellegi provotseerimine või ärritamine ässitavate kommentaaridega.

Avalik häbistamine

Avalikult alandavate piltide või kommentaaride postitamine.

Lisad

SOBITAMISHARJUTUSE DOKUMENT

Osalejad sobitavad iga küberkiusamise liigi sellele vastava olukorraga. Segage vastused.

Küberahistamine

E: Alexander saab tundmatult profiililt solvavaid sõnumeid, millele järgnevad tema isikuandmeid puudutavad ähvardused. Ta on ärevil ja hirmul, kaheldes ahistaja isikus.

Tõrjumine grupivestlusest

D: Emma sõbrad eemaldavad ta grupivestlusest ilma selgituseeta, jättes ta isoleerituks.

Doksimine

C: Pärast Twitteri vaidlust postitatakse Maria aadress internetti, mis viib ähvardusteni.

Kättemaksuporno ähvardus

A: Ana saab oma endiselt poiss-sõbralt sõnumi, milles ta ähvardab avaldada internetis intiimseid fotosid, kui Ana ei nõustu temaga kohtuma. Ta hoiatab naist, et keeldumise korral saadetakse pildid tema perekonnale ja sõpradele. Ana tunneb end hirmununa ja lõksus, teadmata, mida teha.

Jäljendamine ja võltsprofiil

B: Tundmatu isik häkib Sarah sotsiaalmeedia konto ja esineb temana. Ta postitab ebaviisakaid kommentaare ja saadab Sarah sõpradele solvavaid sõnumeid, kahjustades tema mainet.

Lisad

ROLLIMÄNGU STSENAARIUMIDE DOKUMENT

1/3

Tõrjumine**Stsenaarium:**

Keskkooliõpilane Liam (ohver) avastab, et tema klassikaaslased Emily (grupi liider), Jake (sõber) ja Sophia (kõrvalseisja) on teda kutsumata loonud klassiprojekti jaoks uue grupivestluse.

- Liam tunneb end haavatuna ja isoleerituna, kui ta saab projektist teada Sophialt, kes väljendab muret Liami väljajätmise pärast.
- Emily usub, et Liam ei anna oma panust, seega jätab ta Liami projekti planeerimisest välja.
- Jake ei ole otsuses kindel, kuid nõustub Emilyga.
- Sophia püüab Liomit julgustada, soovitades tal Emilyga kaasamisest rääkida.

Jäljendamine**Stsenaarium:**

Jessica (ohver) ärkab üles ja avastab, et tema sotsiaalmeedia konto on häkitud. Häkker Alex (kurjategija) postitab piinlikke kommentaare ja saadab Jessica sõpradele, sealhulgas Meganile (sõber) ja Ryanile (murelik sõber) sobimatuid sõnumeid.

- Jessica on meeleheitel, kui tema sõbrad hakkavad postitustele negatiivselt reageerima.
- Alex naudib tekkinud kaost ja jätkab Jessica kehastamist internetis.
- Megan näeb neid postitusi ja on segaduses, sest ta arvab, et Jessica on muutunud.
- Ryan mõistab, et midagi on valesti ja võtab Jessicaga ühendust. Ta annab Jessicale teada kummalisest käitumisest veebis, ajendades teda tegutsema.

Lisad

ROLLIMÄNGU STSENAARIUMIDE DOKUMENT

2/3

Doksimine**Stsenaarium:**

Mark (ohver) osaleb vastuolulise teema üle peetavas tulises veebiarutelus. Pärast vaidlust avaldab Tina (troll) internetis Marki isikuandmed, sealhulgas aadressi ja telefoninumbri.

- Mark on haavatud ja hirmul, kui näeb, et tema isikuandmeid jagatakse avalikult.
- Tina teeb seda Marki hirmutamiseks ja tema arvamuste vaigistamiseks.
- Sarah (toetav sõber) märkab Marki muret ja pakub talle abi doksimisest teatamisel.
- David (korrakaitseametnik) annab Markile nõu, kuidas ennast kaitsta, ning arutab, milliseid õiguslikke samme ta võib Tina vastu astuda.

Küberahistamine**Stsenaarium:**

Sophie (ohver) hakkab saama anonüümselt kontolt häirivaid sõnumeid. Chris (küberahistaja) jälgib teda mitmel sotsiaalmeedia platvormil ja saadab talle isiklikke sõnumeid.

- Sophie tunneb ärevust, sest sõnumid muutuvad üha pealetükkivamaks ja panevad teda muretsema oma turvalisuse pärast.
- Chris leiab viise Sophie kohta teabe kogumiseks ja kasutab seda tema ähvardamiseks.
- Rachel (toetav sõber) märkab Sophie ärevust ja julgustab teda toimuvast rääkima.
- Kui Sophie olukorrast teatab, sekkub Kim (õiguskaitseametnik), kes jagab juhiseid ohtude vältimiseks ja ahistamise dokumenteerimiseks.

Lisad

ROLLIMÄNGU STSENAARIUMIDE DOKUMENT

3/3

Kättemaksuporno ähvardus**Stsenaarium:**

Ethan (ohver) saab sõnumi oma endiselt tüdruksõbralt Annalt (kurjategija), kes ähvardab jagada temast intiimseid fotosid, kui ta ei nõustu Annaga kohtuma.

- Ethan on lõksus ja hirmunud, mõeldes naise ähvarduse tagajärgedele.
- Anna kasutab intiimseid fotosid, et manipuleerida Ethanit temaga uuesti kohtuma.
- Zoe (parim sõber) märkab Ethani muret ning kutsub teda üles Annale vastu astuma ja tema käitumisest teatama.
- Tom (nõustaja) annab Ethanile nõu, kuidas olukorraga toime tulla, arutab selle emotsionaalset mõju ja pakub tugiresse.



Meedia erapoolikuse ja raamistamise analüüs: võrdlusuuring

SESSIOONI EESMÄRK

Kriitilise mõtlemise arendamine meediatarbimisel, analüüsid, kuidas erinevad allikad esitavad sama sündmust, ning tuvastades erapoolikuse, manipuleerimistehnikate ja raamistamise mõju arusaamadele.



VAJALIKUD MATERJALID

- Ligipääs Ground News'ile või sarnasele platvormile, mis tõstab esile poliitilist erapoolikust meedias
- Sülearvutid, tahvelarvutid või nutitelefoni artiklite vaatamiseks, projektor
- Märkmikud ja pastapliiatsid märkmete tegemiseks



EESMÄRGID

- Tõsta teadlikkust meedia kallutatusest ja sellest, kuidas see mõjutab teabe esitamist.
- Harjutada meediaartiklite tooni, keele, manipulatsioonitehnikate ja raamistamise kriitilist analüüsi.
- Mõista, kuidas erinevad vaatenurgad kujundavad avalikkuse arusaamu päevakajalistest sündmustest



KÄSITLETUD PÄDEVUSED

- Meediakirjaoskus ja kriitiline analüüsivõime
- Erapoolikuse ja raamistamistehnikate mõistmine ja tuvastamine
- Tõhusad suhtlemis- ja esinemisoskused



METOODIKA JA MEETODID

- Meediaartiklite rühmaanalüüs
- Võrdlus ja esitlus
- Arutelu ja mõtisklus meedia mõju üle

1. Meedia erapoolikuse ja raamistamise tutvustus

10 min.

- Tutvustage meedia erapoolikuse ja raamistamise kontseptsioone, selgitades, kuidas poliitilised eelarvamused ja keelekasutus võivad kujundada meie arusaamist sündmustest. Selleks saate osalejatele näidata erinevaid funktsioone, mida pakub Ground News või mõni muu sarnane platvorm.
- Tutvustage tööta eesmärki: uurida ja võrrelda sama sündmust käsitlevaid artikleid vasakpoolsetest ja parempoolsetest allikatest, et tuvastada eelarvamusi, manipulatsioonitehnikaid ja raamistamist.

2. Artiklite analüüsi juhised

10 min.

- Paluge osalejatel valida kaks artiklit sama sündmuse kohta: üks vasakpoolsest allikast ja teine parempoolsest allikast.
- Selgitage, millistele valdkondadele tuleks artikli analüüsimisel keskenduda:
 - **Toon ja keel:** Tuvastage, kas keel on neutraalne, sensatsiooniline, emotsionaalne või süüdistav. Arutlege, kuidas toon mõjutab lugeja tundeid sündmuse suhtes.
 - **Manipuleerimine:** Poliitilise erapoolikuse kontrollimiseks kasutage Ground News'i. Analüüsige faktide esitamise viisi ja märkige üles kõik arutlusvead.
 - **Fookus ja raamistamine:** Uurige, mida igas artiklis rõhutatakse. Arutlege, kas üks artikkel jätab tähelepanuta üksikasju, mida teine artikkel rõhutab, ning kas need kujutavad sündmust edu või ebaõnnestumisena.
 - **Pealkirjad:** Võrrelge kahe artikli pealkirju. Arutlege, kuidas pealkiri võib mõjutada ootusi enne artikli lugemist.

3. Artiklite analüüs rühmas

30 min.

Paluge osalejatel teha märkmeid oma tähelepanekute kohta ja valmistuda põhipunktide jagamiseks ülejäänud grupiga lihtsa digitaalse esitluse abil, kus nad võrdlevad artikleid fookuspunktidest lähtuvalt.

4. Rühmaettekanded

25 min.

- Iga rühm esitab oma järeldused, keskendudes järgmistele teemadele:
 - Erinevused artiklite toonis, keeles ja rõhuasetuses.
 - Igasugune manipuleerimine või arutlusvead.
 - Kuidas raamistamine ja rõhuasetused allikate vahel varieerusid.
- Julgustage küsimuste esitamist ja arutelusid pärast iga ettekannet, et uurida erinevaid teabe esitamise ja tajumise viise.

5. Järelarutelu ja refleksioon

15 min.

- Viige läbi harjutust käsitlev rühmaarutelu:
 - Milliseid erinevusi märkasite selles, kuidas artiklid sama sündmust esitasid?
 - Kuidas mõjutab toon ja raamistamine teie ettekujutust teabest?
 - Kas see harjutus muutis teie mõtteviisi tarbitavast meediast?
 - Miks on oluline otsida ühes küsimuses mitut vaatenurka?
- Võtke kokku peamised järeldused, rõhutades kriitilise analüüsi tähtsust meediakirjaoskuses ja meedia erapoolikuse mõju avalikkusele.

i

Soovitused koolitajatele

- Tagage osalejatele ligipääs platvormile Ground News või mõnele sarnasele vahendile poliitilise erapoolikuse analüüsimiseks.
- Julgustage avatud arutelusid ja kriitilist mõtlemist, kuid tuletage osalejatele meelde, et nad austaksid erinevaid arvamusi ja vaatenurki.
- Arutelu käigus tõstke esile meediakirjaoskust kui väärtust, mis edendab teadlikku ja tasakaalustatud maailmavaadet.
- Võtke arvesse, et mõned uudissündmused võivad vallandada grupis emotsionaalseid reaktsioone. Kui tööühm koosneb peamiselt noortest või teismelistest, siis valige analüüsitava sündmused eelnevalt välja, vältides raskeid poliitilisi teemasid, sõjatragöödiaid vms.

Lisad



Juhised artiklite analüüsimiseks

tone and language 🗣️

- Is the language neutral, sensational, accusatory, emotional, or formal?
- Does the tone aim to make you feel something specific (e.g., fear, sympathy, anger)?
- How might the language affect how the reader understands or feels about the event?

MANIPULATION 🎭

- Use Ground.News to check for political bias (left or right).
- Are the facts presented in the same way in both articles?
- Can you recognise any logical fallacy?

FOCUS AND FRAMING 🎯

- What does each article focus on?
- Does one article ignore details that the other highlights?
- Is the event framed differently (e.g., one article shows it as a success while the other shows it as a failure)?

HEADLINES 📰

- Compare the headlines of both articles.
- Do they suggest a particular narrative or set an emotional tone for the story?
- How might the headline influence your expectations before reading the article?

Soovituslik nimekiri päevakajalistest sündmustest, mille hulgast osalejad saavad valida

Abimaterjalid

- [Esimene osa - "Punkrist põgenemine" \(dokument tegelaskujude esialgsete profiilidega\)](#)
- [Teine osa - "Punkrist põgenemine" \(dokument tegelaskujusid puudutava lisainfoga, mis avaldatakse tegevuse keskel\)](#)
- [Kommunikatsioonitõkkes](#)
- [Kommunikatsioonitsükli mudel](#)
- [Meedia- ja infokirjaoskuse seadused ja CRAAP-mudel](#)
- [Global Digital Report 2024, Meltwater](#)
- [Vandenõulabor](#)
- [Ground News artiklite analüüs](#)
- [Meediakasutuse slaidid](#)
- [Tegelikkus erinevates riikides - mall](#)



Do you know
YOUR DEMOCRACY?



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.