

# MEGAFON

OŠ „Svetozar  
Marković“,  
Kraljevo



< a href="https://www.freepik.com/free-photos-vectors/background">Background vector created by rawpixel.com - www.freepik.com</a>

---

INSTAGRAM  
TRENDOVI  
*str. 4*

IGRICA PUBG  
*str. 6*

O LAŽNIM VESTIMA  
*str. 7*



Bilten o medijskoj pismenosti  
MEGAFON

Izdavač  
Novosadska novinarska škola

Za izdavača  
Milan Nedeljković

Tekstovi  
Nevena Martić  
Grupa učenika osnovne škole  
„Svetozar Marković“  
u Kraljevu

Uredništvo  
Valentina Sigeti  
Marina Grnja Klaić

Dizajn  
Valentina Sigeti  
Milovan Nikolić

Ilustracije  
Freepik i Canva

Realizaciju projekta „Megafon: mladi u misiji medijskog opismenjavanja“ podržala je Republika Češka u okviru programa Transition.

Donator nije odgovoran za sadržaj ove publikacije.

Cilj projekta „Megafon“ je da doprinese većem nivou medijske pismenosti dece osnovnoškolskog uzrasta kroz razvijanje kritičkog mišljenja i razvoja školskog medija i školske produkcije.

**MEGAFON**  
mladi u misiji medijskog opismenjavanja



**TRANSITION**  
Ministry of Foreign Affairs of the Czech Republic



# *o publikaciji*

## REČ ŠKOLSKE MENTORKE

Poštovani čitaoci,

Dobro došli u prvi bilten Osnovne škole „Svetozar Marković“ iz Kraljeva o medijskoj pismenosti. Želeli smo da predstavimo kako naši učenici razmišljaju o stereotipima, reklamama, društvenim mrežama, kakav stav imaju o superherojima i nasilju, u čemu vide manipulaciju, kako svoja zapažanja o datim temama kritički prikazuju raznovrsnim izrazom.

Ideje su nastale na radionicama Novosadske novinarske škole, a realizovane su u projektu „Megafon“ kroz međusobnu saradnju dvadeset učenika naše škole i novosadskog stručnog tima. Kao krajnji produkt zajedničkog rada želeli smo da dobijemo moderno dizajniran elektronski časopis u kom su veoma važne teme za unapređenje našeg društva prikazane na način zanimljiv i blizak učenicima osnovnih škola.

Nevena Martić, školska bibliotekarka i nastavnica Informatike i računarstva





# INSTAGRAM TREND OVI

**Instagram trendovi su jedan veliki pojam. Od kada je jedna od najpopularnijih društvenih mreža na internetu, ima jako velik uticaj u društvu. Za to su zaslužni influenseri – vlogeri koji eksponiraju, reklamiraju, preporučuju i stvaraju internet trendove. Među poznatim instagram zvezdama su Ariana Grande, Selena Gomez, Kajli Džener, Džefri Star i mnogi drugi. Iz ugla deteta od 12 godina trendovi su novi vid pokazivanja sebe i svojih mogućnosti. Većina influensera svojim načinom odevanja ili ponašanja želi da ostavi trag u društvu.**

Kroz edukativan, zanimljiv i poučan način žele da prodaju svoje proizvode, kao što su kozmetički proizvodi, odeća i mnogi drugi. Na primer, instagram zvezda Kajli Džener uzor je mnogim devojčicama uzrasta od 13 do 19 godina. Svojim provokativnim izgledom čini sebe popularnijom. Mnogi instagram trendovi potiču od nje: od zanimljivih naočara, preko velikih usana koji su do sad ostavili najveći trag. Njene velike usne napravile su eksploziju na internetu. Nakon toga počele su da se prodaju spravice koje povećavaju usne i tako su počeli da obmanjuju ljude. Ljudi su imali posledice od toga da im usne nateknu ili ispucaju. Sa većinom ljudi sa kojima sam razgovarala to im se činilo kao dobar način uzimanja novca. Takođe, po instagramu počele su da kruže reklame odeće koje poznate ličnosti nose. To je takođe jedan od načina kako ljubiteljima ili fanovima uzimati novac. Po mom mišljenju ti komadi odeće su jako skupi, takođe mislim da nisu od materijala kao što je pamuk, kao što piše na njihovim sajtovima. Mislim da jako puno ljudi voli ovakav vid trendova, koji su mislim jako dobro isplanirani. Krajni utisak je da nakon jako puno instagram trendova mislim da se neće pojaviti ni jedan koristan, zanimljiv ili onaj koji neće služiti kao reklama za uzimanje novaca.

Autorka: Ana Durutović VI4

**„INSTAGRAM TREND OVI SU JAKO DOBRO ISPLANIRANI“**

# O S T E R E O T I P I M A

Stereotipi su osobine koje dodeljujemo nekoj osobi po spoljašnjem izgledu. Mogu biti negativni i pozitivni i mogu se odnositi na jednu osobu ili grupu. Obično se javljaju kada neku osobu prvi put vidimo, a ne znamo njene osobine. Stereotipi uglavnom nisu pravi opis za osobu, već je to neko naše prvo mišljenje o njoj. Ispoljavamo ih nesvesno, čak i kada to ne želimo. Pojedini dečji filmovi prikazuju stereotipe prema narodima ili nekoj osobi. Neki od takvih crtanih filmova su: Moana, Princeza i žaba, Koko... Oni bi mogli da utiču loše na decu jer se prikazivanjem nekih stereotipnih situacija, pojačavaju stereotipi koje su deca već stekla prema nekome. Kao bi se nesporazumi izbegli, potrebno je da osobu dovoljno upoznamo. Tako stereotipi neće preći u predrasude, a predrasude u diskriminaciju i nasilje. Osoba prema kojoj imamo stereotipe obično se oseća ugroženo i ljuto. Ako oseti da mi imamo stereotipe prema njoj, biće nesigurna i bez samopouzdanja.

Primeri predrasuda: došlo je novo dete u moje odeljenje koje je druge rase. On drugoj deci izgleda kao da je siromašan, pošto je nosio staru odeću. Zato zaklučuju da nije ni inteligentan.

Primeri pozitivnog stereotipa: Videla sam devojčicu na ulici koja nosi naočare. Sigurno je pametna.

Različiti mediji mogu veoma loše da utiču na decu. Postoje programi u kojima se javlja nasilje prema drugim narodima i slično. Tako se šalje loša poruka deci, daje im se podrška kako bi nastavili da diskriminišu decu koja se razlikuju od njih.

Autorka: Milica Jevtić VII



# Igrica PUBG

Igrica koja je popularizovala „battle royale” žanr, a smatram da je i najbolja iz tog žanra, je Player

Unknown's Battle Grounds (PUBG). PUBG je realistična igrica u kojoj ste vi i 99 drugih igrača zaglavljeni na narušenom ostrvu. Jedini način da sa njega pobegnete jeste da budete jedini preživeli.

Pre nego što igra počne, vi se probudite u avionu iz koga birate lokaciju na kojoj ćete da sletite u zavisnosti kretanja pravca aviona. Nakon što ste sleteli pomoću padobrana na lokaciju, morate da

nađete oružja, oklop i medicinska sredstva. Nakon određenog vremena pojaviće se plavo polje radijacije od koga ćete morati da bežite. Imate digitalnu mapu ostrva sa sobom, koja vam pokazuje

gde ste bezbedni od plavog polja. Nakon određenog vremena doći ćete u susret sa protivničkim igračem koga ćete morati da eliminišete. Nakon što je poslednji igrač bio eliminisan, igra se završava i

vraćeni ste na početni ekran.

Dobre stvari kod ove igrice su:

1. Veoma je realistična. Dizajn puški, optike i medicinskog pribora je veoma sličan stvarnom.

2. Za razliku od većine igrica, ako pucate u nekog na daljinu, trebate da ciljate ispred te osobe, zato što metku treba određeno vreme dok dođe do mete i pogodi je.

3. Dizajn zvuka napravljen je tako da možete da odreditate odakle ili u kom pravcu neka osoba puca na vas ili u kom pravcu korača.

4. Mehanika zone je genijalna zato što tera sve igrače da se približe kako bi se igra brže završila. Neke osobe samo čekaju u kući dok se igra ne završi i ne napadaju nikog. Zato igrica primorava te igrače da izđu iz kuća kako bi se suočili sa drugim igračima.

5. Možete da igrate sa drugim igračima, na primer možete da igrate u dvoje (duo) i u četvoro (squad) ali i drugi timovi su ovako podeljeni zato se vaš tim boriti protiv drugih timova. Ako hoćete veći izazov možete da izaberete opciju u kojoj vi sami igrate protiv timova od dvoje ili četvoro. Ali pošto ste sami protiv timova od više igrača to vam smanjuje šanse pobede i morate da igrate više taktički, a ne samo da krećete u akciju non-stop pošto nemate tim na koji možete da se oslonite.

Mane ove igrice su:

1. Ponekad situacije sa kojima se neki igrači suoči su nemoguće da se savladaju. Na primer neko čeka iza vrata sa puškom i opali je pre vas, vi nemate šanse da se izvučete.

2. Mehanika zone jeste genijalna, ali nije perfektna. Ponekad se sigurna zona pojavi na totalno drugom kraju mape u odnosu na vas. Zato trebate da imate sreće i to ne bi trebalo da je deo ijedne igrice.

Pošto bi veština igrača trebala da odredi pobednika, a ne sreća.

3. Takođe trebate da imate sreće sa nalaženjem dobre opreme. Vi možete da idete u 5 kuća i da ne nađete nikakvu korisnu opremu, dok vaš protivnik uđe u jednu i nađe pušku, oklop i slično.

Ova igrica ima nasilnog sadržaja. Od pucanja do udaranja pesnicama i slično. Zato odmah na početku pri ulaska u igricu dobijate obaveštenje u kome piše da je igrica namenjena uzrastima od 14 godina pa na dalje.

Nasilni sadržaj u ovoj igriči ne može da utiče na fizičko ponašanje ljudi osim ako igrači nisu veoma mlađi. Može da iznervira igrača ali ne do poente gde on hoće da učini nasilne aktivnosti nad drugim ljudima.

Mislim da ovakve igrice u žanru „pučaćina“ ne mogu da probude strah kod igrača osim ako je igrač posebno osetljiv na taj sadržaj. U istom onom obaveštenju koje dobijate na početku igrice piše da

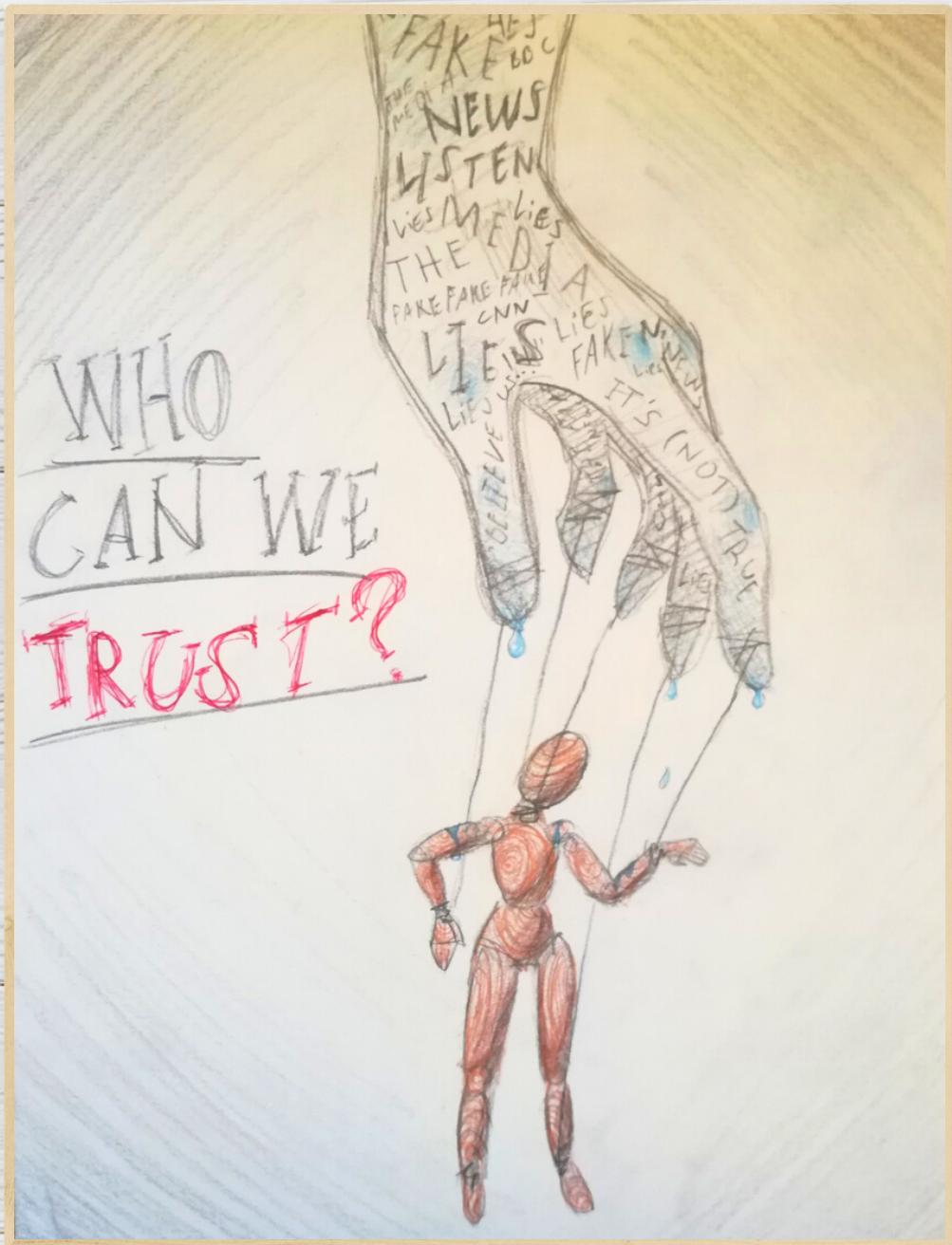
igrice ne bi trebalo da igraju osobe koje imaju neku vrstu problema sa digitalnim nasiljem ili gledanjem digitalnog nasilja. Nakon što eliminirate protivnika njegovo telo i povrede koje je igrač dobio se mogu videti iako je bio izbačen iz igre. Na njegovom telu će da se pojavi drvena kutija u kojoj se nalazi sva njegova oprema. Naravno postoji opcija da se njegovo telo ne pojavljuje nakon što je eliminiran. Možete da promenite boju krvi koja se vidi ili možete da namestite da se krv uopšte ne pojavljuje, iako je to potrebno da znate da li ste pogodili drugog igrača.

# LAŽNE VESTI



Lažne vesti i širenje dezinformacija javlja se skoro svaki dan. Ljudi su, za novac i kako bi progurali neki proizvod spremni da urade i napišu neistinu. Informacije se danas mogu proveriti i istražiti. Pošto su ljudi lakoverni i većina njih veruje u ono što je napisano treba sve proveravati i ne donositi zaključke naglo. Na današnjim radionicama sam naučila kako da istražim informacije i da su i najmanje sitnice bitne. Ljudska potreba da podele nešto što je smešno, interesantno, zastrašujuće ali opet neistinito, dovodi do potrebe da se u to sve više veruje, kao na primer vest da je voda zagađena dovodi do masovnog paničenja. Da bi privukli veću pažnju postavljaju i slike koje nekad nemaju veze sa tekstrom, zato treba biti veoma pažljiv u šta verujemo i šta delimo.

Autorka: Aleksandra Ivanović VII



Autorka: Natalija Petrović VI4



# nasilje u medijima

Dunja Kardanov VII

U okviru današnjih radionica naučila sam razliku između stereotipa i predrasuda, i kako da napravim razliku između pravih i lažnih informacija u medijima. Kroz sve što sam danas naučila provlači se reč nasilje. Nasilje je ugrožavanje tuđih prava. Može imati trajne posledice ili neke psihičke posledice koje mogu dovesti čak i do ubijanja. Nasilje može biti elektronsko, fizičko, psihičko, seksualno i socijalno. Kada kažemo nasilje prvo pomislimo na tuču, diskriminaciju, pretnje, ali niko ne razmišlja o posledicama koje mogu takođe da utiču na druge ili da li će drugi da ispaštaju zbog naših konflikata. Najčešće se te posledice ogledaju u crtanim filmovima, u filmovima gde su glavni junaci ustvari heroji koji svojim tučama uništavaju gradove, ulice i sve što ih okružuje. U crtanim filmovima najčešće je prikazano nasilje radi zabave ili gledanosti. Deca su najčešće žrtve nasilja u filmovima i kod njih to može probuditi strah, ili čak da pomisle da svet uopšte nije jedno bezbedno mesto za njih. Nakon što pogledaju film o nasilju, oni mogu pokušavati da oponašaju nasilne scene iz filma.

# film „Otmica“

Film „Otmica“ prati priču majke Kejti i njenog sina Fredija, četvorogodišnjaka, koji je spletom nesrećnih okolnosti otet. Film je akcioni. Nakon što ga je mama odvela u park, Fredi se zaigrao i tada je otet. Mama je čula sina koji doziva u pomoć. Ugledala ga je, ali je bilo kasno. Tada počinje zaplet filma. Kejti svojim autom juri otmičare. Na kraju filma ih i ubija. Kejti je požrtvovana i zabrinuta za svoje dete, Fredi je uplašen i zbunjen jer je bez svoje majke. Otmičari, naravno, imaju sve loše osobine. Film je veoma uzbudljiv, ali i težak za gledanje jer tako puno ljudi pogine. Pritom je gledalac u stalnom iščekivanju, jer se nikad ne zna sta će se desiti u sledećim sekundama filma. Ovaj film nam poručuje kolika je zapravo požrtvovanost i ljubav majki prema svojoj deci. Drugima bih ovaj film preporučila jer je veoma zanimljiv i uzbudljiv, nikada ne možeš da prepostaviš šta će se desiti u sledećoj sekundi filma. Jedina kritika jeste što je u filmu prikazano previše nasilja, koje može biti pogrešno proživljeno, ako ga gledaju osobe čijem uzrastu nije namenjen. Na osobe koje su dovoljno zrele i primerenog uzrasta, nasilje u ovom filmu ne može loše uticati, međutim, ako film gledaju deca ispod 12 godina, u tom nasilju mogu videti nešto što će ih podstići da to i sami probaju.

Autorka: Dunja Savić VI3



# MEGAFON

**mladi u misiji medijskog opismenjavanja**

Cilj projekta „MEGAFON“ je da doprinese većem nivou medijske pismenosti učenika osnovnoškolskog uzrasta kroz razvijanje kritičkog mišljenja i razvoja školskog medija i školske produkcije. Specifični cilj je edukovati učenike o štetnom sadržaju, lažnim vestima, prikrivenom oglašavanju, stereotipnom i diskriminatornom portretisanju drugoga u medijima, kao i drugim fenomenima sa kojima se dete može susresti na društvenim mrežama i u medijima.

Aktivnosti koje su realizovane u okviru projekta su dvodnevne radionice za učenike šestog, sedmog i osmog razreda u šest škola u Srbiji, zatim mentorisanje školama u kreiranju video zapisa i njuzletera o medijskoj pismenosti, kreiranje kampanje medijskog opismenjavanja sa radovima učenika i nastavnika, promocija radova na namenskom festivalu na kojoj će biti organizovana i debata o uvođenju medijske pismenosti u obrazovni sistem.

Projekat „MEGAFON: mladi u misiji medijskog opismenjavanja“ podržala je Republika Češka u okviru programa Transition, a realizuje Novosadska novinarska škola.

