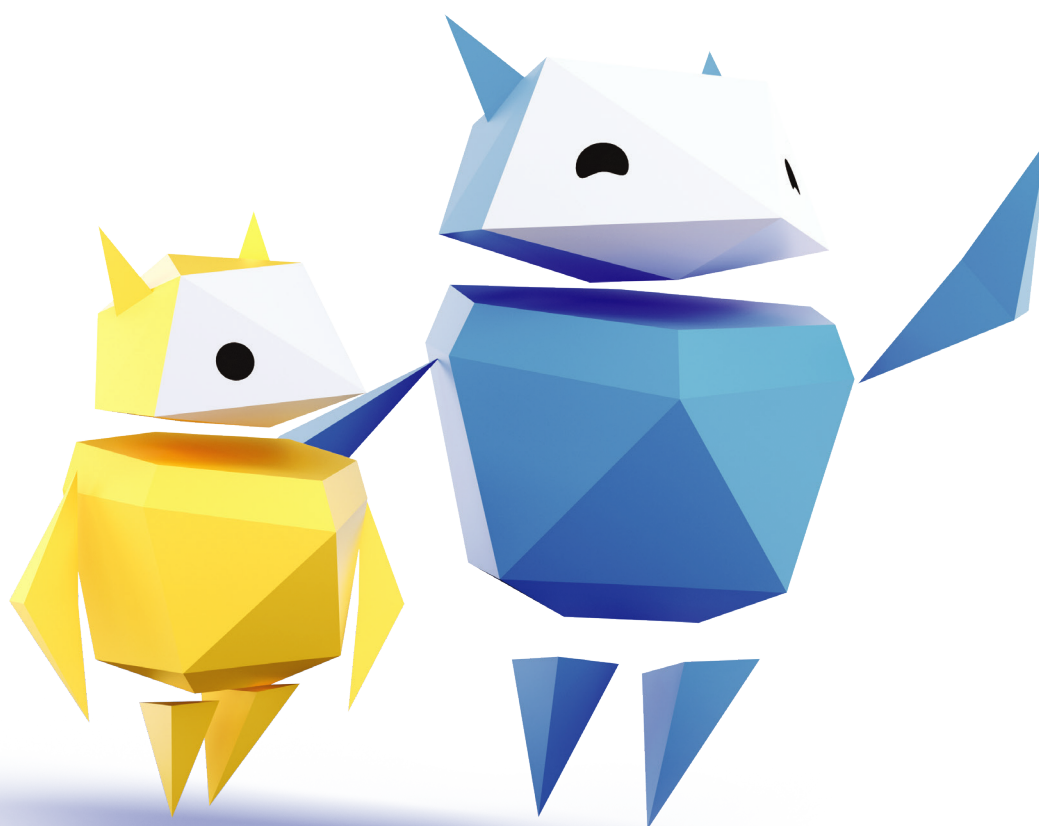


Be
Internet
Awesome.

Pembelajaran Celik Media

Daripada Kurikulum Be Internet Awesome

Kemas kini pada Jun 2021



Memahami celik media amat penting pada masa kini.

Barangkali tiada seorang cikgu di atas muka bumi ini tidak merasakan sedemikian walau sedikit, kerana cara anak-anak kita menggunakan, mencipta dan berkongsi media pada masa kini telah berubah dengan banyak berbanding pada waktu kita dahulu.

Jadi dari mana kita bermula? Dengan pembelajaran dalam buku panduan ini. Buku panduan ini menyediakan pengetahuan dan konsep pengenalan asas kepada persekitaran media semasa. Anda akan menemui enam aktiviti yang direka khas untuk pelajar sekolah rendah. Mereka akan belajar mengenai...

- **Perspektif** dan bagaimana kini kita semua boleh menghasilkan media, setiap pembuat media mempunyai pandangan tersendiri dan cara menafsir apa yang mereka lihat di dalam media
- **Merangka**—bagaimana pembuat media membuat pilihan tentang apa yang mereka mahu cipta dan kongsi
- **Kredibiliti**: apakah maksudnya dan cara mendapatkan kredibiliti untuk mengenal pasti maklumat yang tidak tepat
- **Penipuan dan manipulasi** dalam media agar mereka boleh mengenal pasti maklumat dalam talian yang palsu
- **Sumber dan perwakilan**—mengapa kita perlu membiasakan diri dan bertanya, “Siapa yang membuat ini dan kenapa?”

Pelajar anda juga akan belajar tentang apa yang pembuat media perlu sentiasa fikirkan: kesan daripada mesej mereka. Jadi, selamat datang ke buku panduan ini yang menyediakan pembelajaran yang amat bermakna: bagaimana mengawal persekitaran media kita dengan yakin dan berketerampilan.

Kandungan

Pembelajaran Celik Media

Unit 01 Berhati-hati Apabila Berkongsi	4
Pelajaran 3 Itu bukan maksud saya!	
Pelajaran 4 Perkara yang wajar diceritakan dan tidak diceritakan	
Unit 02 Jangan Terpedaya dengan yang Palsu	13
Pelajaran 3 Benarkah?	
Pelajaran 4 Mengesan maklumat yang tidak boleh dipercayai dalam talian	
Pelajaran 5 Jika kita merupakan enjin carian	
Pelajaran 6 Berlatih membuat carian Internet	
Unit 04 Jadi Baik Hati adalah Bijak	35
Pelajaran 5 Kata-kata mampu mengubah gambaran keseluruhan	

Berhati-hati Apabila Berkongsi

Lindungi diri, maklumat dan privasi anda di Internet

Ringkasan pelajaran celik media

Pelajaran 3 **Itu bukan maksud saya!**

Tahun 1-6

Pelajaran 4 **Perkara yang wajar diceritakan dan tidak diceritakan**

Tahun 1-6

Tema

Penyalahgunaan teknologi boleh menjejaskan perasaan, reputasi, dan privasi. Namun demikian, mungkin lebih sukar untuk meyakinkan kanak-kanak bahawa siaran yang kelihatan tidak berbahaya hari ini boleh disalahfahami pada esok hari - apatah lagi pada masa depan dan oleh orang yang tidak pernah diduga akan melihat siaran itu.

Aktiviti ini menggunakan contoh dan perbincangan yang mencetuskan idea baharu untuk mengajar kanak-kanak cara mewujudkan pengalaman dalam talian yang baik dan melindungi privasi mereka.

Matlamat untuk pelajar

- ✓ **Cipta dan urus** reputasi yang baik dalam talian dan luar talian.
- ✓ **Hormati** had privasi orang lain, walaupun berbeza daripada had privasi sendiri.
- ✓ **Fahami** kesan yang mungkin berlaku akibat jejak digital (atau "*digital footprint*") yang disalah urus.
- ✓ **Minta** bantuan orang dewasa apabila berhadapan dengan situasi sukar.

Standard yang diberikan perhatian

Standard ISTE untuk Pendidik: 1a, 1b, 2a, 2c, 3b, 3c, 3d, 4b, 4d, 5a, 6a, 6b, 6d, 7a

Standard ISTE untuk Pelajar: 1c, 1d, 2a, 2b, 2d, 3b, 3d

Standard Pembelajaran AASL: I.a.1, I.b.1, I.c.1, I.d.3, I.d.4, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, d.2., III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.1, IV.a.2, V.a.2, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3

Berhati-hati Apabila Berkongsi

Kosa kata

Pelajaran 3

Kod: Perkataan atau frasa, imej (seperti logo atau emoji) atau beberapa simbol atau koleksi simbol lain yang mewakili maksud atau mesej tertentu. Kadangkala, kod itu merupakan kod rahsia yang difahami oleh orang tertentu sahaja, namun biasanya kod cuma simbol yang difahami oleh hampir semua orang.

Konteks: Maklumat yang berkaitan mesej atau apa-apa sahaja yang kita lihat untuk membantu kita memahami konteks. Konteks termasuk tempat mesej dilihat, masa dipaparkan, dan orang yang menghantar mesej itu.

Tafsir: Cara seseorang memahami mesej, atau maksud yang diperoleh daripada tafsiran.

Representasi: Gambar, simbol, atau perihalan yang menggambarkan dengan baik (atau menyatakan kebenaran tentang) sesuatu benda, seseorang, atau kumpulan.

Pelajaran 4

Bingkai (atau "framing"): Apabila anda mengambil foto atau video landskap, orang atau objek, bingkai merupakan perkara yang mentakrifkan bahagian yang boleh dilihat oleh penonton. Bahagian yang anda tentukan untuk ditinggalkan di luar bingkai ialah perkara yang tidak dapat dilihat oleh penonton anda.

Berhati-hati Apabila Berkongsi: Pelajaran 3

Itu bukan maksud saya!

Minta pelajar mereka bentuk baju untuk mewakili diri mereka menggunakan emoji sahaja. Sambil itu, mereka belajar bahawa setiap orang boleh mentafsir maklumat yang sama secara berbeza.

Latar belakang celik media untuk guru: Apabila kita memakai baju yang menampilkan logo korporat, pasukan kesukanan, sekolah, pemuzik, ahli politik, dan lain-lain, kita seolah-olah papan iklan berjalan. Aktiviti ini menunjukkan bahawa baju bertindak sebagai komunikasi langsung dan media. Ini membantu pelajar memahami bahawa skrin bukanlah satu-satunya tempat media boleh ditemukan.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Pelajari** kepentingan bertanya: Mungkinkah orang lain boleh melihat mesej ini secara berbeza daripada saya?
- ✓ **Tingkatkan kesedaran** tentang isyarat visual yang digunakan oleh orang lain untuk berkomunikasi.
- ✓ **Memahami** bahawa berkongsi sesuatu dalam talian serta pada baju adalah seumpama membuat media.
- ✓ **Ketahui** maksud "konteks" dan "representasi".

Mari bincangkan



Pernahkah sesiapa salah faham dengan sesuatu yang anda katakan, lakukan, tulis, atau siarkan dalam talian? Adakah mereka marah atau sedih, sehingga anda terpaksa membetulkan tanggapan mereka?

Kadangkala semasa berkomunikasi, perkara yang cuba kita sampaikan disalah tafsir orang, terutamanya jika kita tidak berada di dalam ruang yang sama. Hal ini kerana, pengalaman orang mempengaruhi cara mereka mentafsir perkara seperti imej dan perkataan.

Tambah mengelirukan, terdapat banyak mesej yang kita sampaikan tanpa kita sedari. Misalnya pakaian, gaya rambut, cara berjalan, dan gerak isyarat tangan. Ini dipanggil "representasi" - menyatakan sesuatu tentang sesuatu perkara, orang, atau kumpulan dengan menggunakan gambar, simbol, gaya dan perkataan.

Sebagai contoh: Jika anda melihat gambar seseorang di Internet memakai pakaian tradisional dengan perhiasan, anda mungkin akan berfikir bahawa orang itu datang daripada kaum tertentu dan anda mungkin betul. Hal ini kerana, kebanyakan kita mengenali rekaan pakaian tradisional kaum-kaum di Malaysia dan kita tahu itu ialah "kod" pakaian tradisional. Walaupun kita tidak pasti agama sebenar orang itu, tapi kita tahu itu adalah pakaian tradisional sesuatu kaum.

Bagaimana jika anda melihat gambar seseorang memakai perhiasan Kavadi di atas bahunya? Apakah sangkaan anda tentang orang itu? Jika anda tinggal di Malaysia atau seorang yang peka dengan kepelbagaian kaum dan agama di sini, anda tahu bahawa kavadi merupakan perhiasan yang diusung di atas bahu dan di atas kepala penganut agama Hindu ketika perayaan Thaipusam. Orang dalam gambar itu mengenakan kavadi yang diusung di atas bahunya sebagai tanda memohon keampunan pada hari perayaan tersebut.

Jika anda tidak tahu "kod" kaum India, anda mungkin berfikir bahawa kavadi merupakan hiasan semata-mata atau betul-betul pelik. Anda mungkin terdorong untuk memberikan komen tentang betapa peliknya perkara itu. Komen itu mungkin membuat kaum India dan penganut agama Hindu marah. Bagi mereka, komen anda biadap dan mereka mungkin terdorong untuk memberikan respons dengan komen yang tidak baik tentang anda. Komen itu membuat anda marah. Akhirnya semua orang sakit hati.

Bersambung pada halaman seterusnya →

Jadi bagaimana kita hendak memastikan orang lain akan memahami maksud kita apabila kita membuat siaran dalam talian? Satu cara adalah dengan melihat diri kita sebagai pencipta media, bukan hanya penyampai atau pemain. Setiap kali kita mencipta profil dalam talian, menghantar teks kepada seseorang, memberikan komen dalam sembang permainan, atau berkongsi gambar, kita sedang membuat media. Seperti semua pencipta media yang baik, kita mahu berfikir dengan teliti tentang media yang kita buat dan kongsi. Sebelum menyiarkan, fikir sejenak: "Bagaimana seseorang yang berbeza daripada saya mungkin mentafsir mesej saya?"

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran edaran: "Baju kosong" (satu setiap pelajar)
- Lembaran edaran: "Grid emoji" (ditayangkan atau disiarkan supaya semua orang boleh melihat)
- Penanda, pensel warna, atau krayon untuk melukis

1. Terangkan diri anda dengan emoji

Untuk membantu kita berfikir seperti pencipta media yang mahir, kita akan menghias baju. Menggunakan lembaran edaran rangka baju kosong, lukis representasi diri anda menggunakan emoji sahaja. Anda boleh menggunakan satu, dua, atau maksimum tiga emoji. Anda boleh menyalin emoji daripada grid atau mencipta emoji sendiri.

2. Tunjuk dan terangkan

Cari pasangan dan cuba teka maksud emoji yang ada pada baju pasangan anda. Adakah tekaan anda tepat atau adakah anda perlu menerangkan maksud pilihan emoji anda kepada satu sama lain?

3. Kenali satu sama lain

Tayang "baju" di sekeliling bilik supaya semua orang boleh melihat baju orang lain. Bolehkah anda memadankan setiap baju dengan tepat kepada pemiliknya?

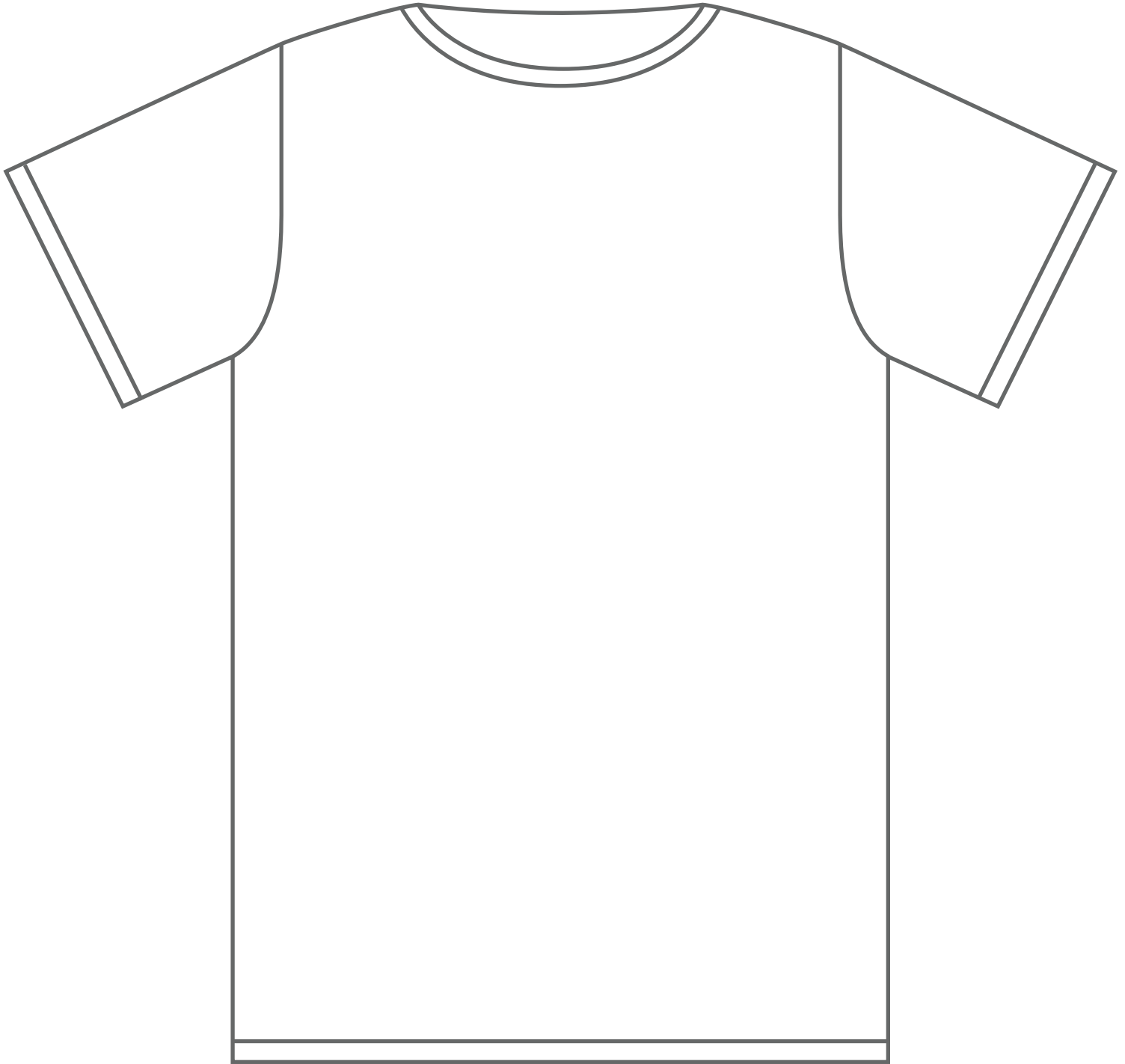
4. Perbincangan kelas

- Apakah yang membuatkan sukar atau mudah untuk memadankan baju dengan rakan sekelas? Apakah yang anda perasan tentang simbol pada baju yang mudah dipadankan? Adakah sesetengah emoji digunakan oleh ramai orang? Adakah sesetengah digunakan oleh hanya seorang?
- Adakah semua orang bersetuju dengan maksud setiap emoji? Bagaimanakah konteks boleh mengubah maksud emoji? Lihat emoji tangan dengan dua jari. Bagaimanakah anda mengetahui sama ada emoji ini bermaksud keamanan, kemenangan atau nombor 2? Bagaimana pula dengan emoji api? Adakah emoji itu bermaksud bahaya/kecemasan? Benar-benar popular atau berjaya ("Anda kelihatan bersemangat, kawan!")? Adakah maksud berubah bergantung pada tempat emoji itu muncul (emoji tersengih pada kerja rumah anda mungkin bermaksud guru anda fikir anda telah melakukan kerja yang baik tetapi dalam teks daripada rakan, mungkin bermaksud mereka gembira atau bergurau)? Adakah maksud berubah bergantung pada emoji lain yang disertakan?

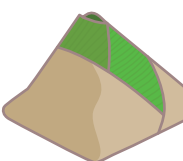
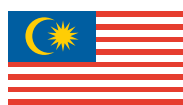
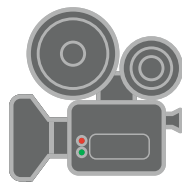
Pengajaran

Sebagai pencipta media, sebelum kita menyiarkan mesej atau gambar dalam talian, berhenti seketika dan bertanya: "Bagaimanakah seseorang yang berbeza daripada saya mungkin mentafsir perkara ini?" Adakah saya pasti mereka akan faham maksud saya? Adakah mereka mungkin salah sangka? Kita juga harus bertanya kepada diri sendiri perkara yang sama sebelum **kita** menyiarkan atau komen. "Adakah saya pasti saya faham maksud mereka? Bagaimanakah boleh saya tahu?"

Baju kosong



Grid emoji



Berhati-hati Apabila Berkongsi: Pelajaran 4

Perkara yang wajar diceritakan dan tidak diceritakan

Latar belakang celik media untuk guru: Pencipta kandungan atau lebih dikenali sebagai “content creator” adalah individu yang mencipta kandungan atau media untuk dikongsi dalam talian. Pelajaran ini membantu pelajar memahami perkara yang boleh dikongsi dan perkara yang harus dikecualikan.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Membayangkan** diri sebagai pencipta kandungan.
- ✓ **Memahami** cara pencipta kandungan membuat pilihan tentang perkara yang boleh dikongsi dan perkara yang harus dikecualikan.
- ✓ **Menggunakan** teknik ‘*framing*’ dalam fotografi atau videografi untuk memahami perbezaan antara perkara yang boleh dilihat oleh semua dan perkara yang perlu disembunyikan.

Mari bincangkan



Pencipta kandungan bertanggungjawab menentukan kandungan yang ingin mereka kongsi dan kandungan yang tidak sesuai untuk dikongsi.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Kad indeks dan gunting (satu set setiap pelajar)
- Lembaran edaran: “Apakah yang ada dalam bingkai kamera?”

Setiap aktiviti hendaklah dijalankan oleh keseluruhan kelas, kemudian bincang:

1. Bayangkan anda seorang pencipta kandungan

Pencipta kandungan atau lebih dikenali sebagai “content creator” adalah seorang yang mencipta kandungan atau media untuk dikongsi dalam talian. Apabila mereka menghasilkan pelbagai jenis kandungan, mereka akan menentukan perkara yang perlu dimasukkan dan perkara yang perlu dikecualikan.

Bayangkan anda seorang pencipta kandungan. Ambil kad indeks anda dan potong segi empat tempat di tengah untuk membuat bingkai kamera anda sendiri.

Pegang bingkai kamera dan gerakkan bingkai kamera perlahan-lahan ke arah muka anda dan ke belakang (fungsi *zum* pada kamera). Apakah yang anda perasan tentang perkara yang anda boleh lihat dalam bingkai kamera? Bagaimana pula jika anda mengalihkan bingkai kamera dari satu bahagian ke bahagian lain? Adakah terdapat cara untuk memegang bingkai supaya anda dapat melihat beberapa orang rakan sekelas anda tetapi tidak yang lain, atau beberapa perkara di dinding tetapi tidak yang lain?

Anda mempunyai kuasa untuk menentukan perkara yang perlu disertakan atau dikecualikan. Apa-apa yang anda pilih untuk ditinggalkan di luar bingkai kamera masih ada dalam kehidupan sebenar, tetapi orang yang melihat hasil kandungan yang anda buat tidak akan dapat melihat perkara itu.

2. Apakah yang diceritakan dan tidak diceritakan?

Dapatkan lembaran edaran, dan lihat gambar 1A. Apakah yang anda fikir anda sedang lihat dan bagaimana anda tahu? Sekarang lihat 1B. Bagaimanakah maklumat tambahan membantu anda mendapatkan idea yang lebih baik tentang perkara yang anda lihat?

Cuba lagi dengan gambar 2A. Pada pendapat anda, apakah yang mewujudkan bayang? Apakah bukti anda? 2B menambahkan lebih banyak maklumat. Adakah tekaan anda betul?

3. Terlalu Banyak Maklumat (TMI: "too much information")?

Maklumat tambahan tidak selalu diminta. Kadangkala maklumat tambahan merupakan gangguan yang menghilangkan keupayaan kita untuk menikmati atau memahami imej bingkai yang lebih kecil. Lihat contoh #3 pada lembaran edaran.

Kadangkala, seronok melihat cara sesuatu dibuat. Tetapi, bagaimana rasanya jika setiap kali anda menonton filem, rancangan TV, atau video, anda bukan sahaja melihat bingkai kecil itu, tetapi juga semua kamera, mikrofon, ahli krew, dan sudut set penggambaran? Adakah anda fikir anda akan menikmati cerita itu?

4. Anda tentukan

Setiap kali anda berkongsi sesuatu dalam talian, anda sedang mencipta kandungan. Seperti penerbit filem, video, atau rancangan TV, anda boleh menentukan perkara yang orang akan lihat - perkara yang ditunjukkan dan perkara yang tidak ditunjukkan.

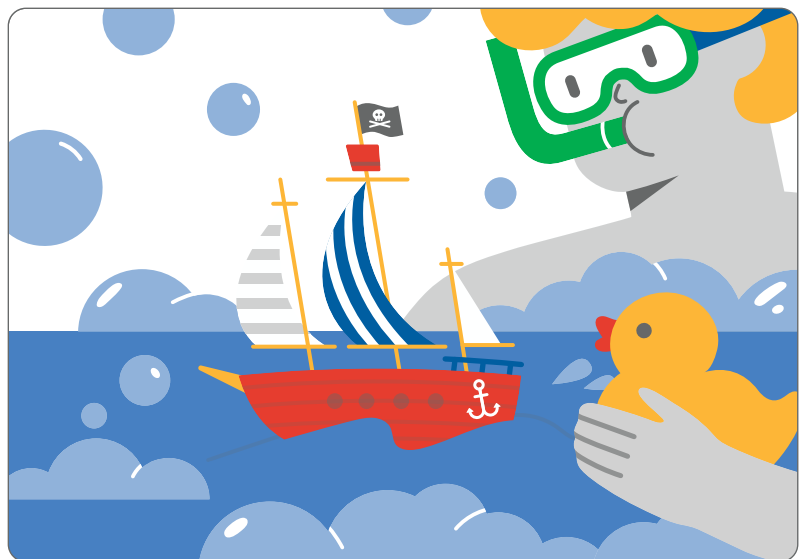
Pengajaran

Sebagai pencipta kandungan, anda meletakkan "bingkai" di sekeliling perkara yang anda kongsi dalam talian supaya orang lain hanya melihat perkara yang anda mahu mereka lihat.

Apakah yang ada dalam bingkai kamera?



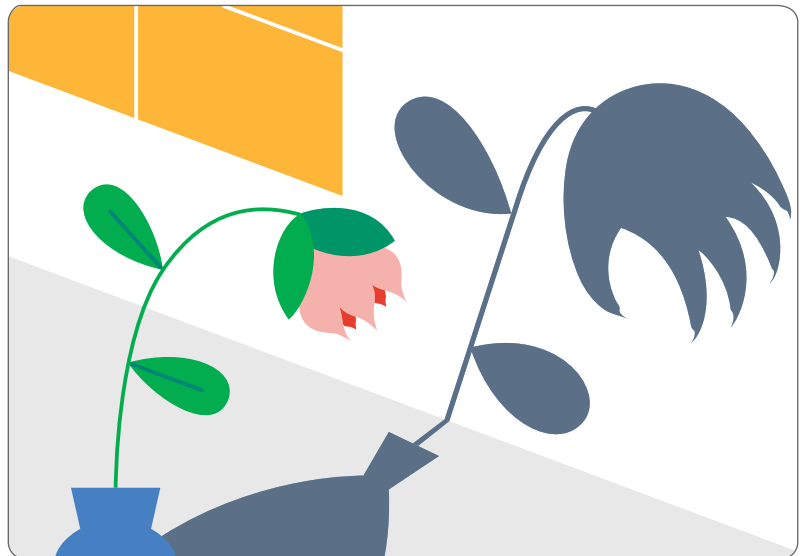
1A



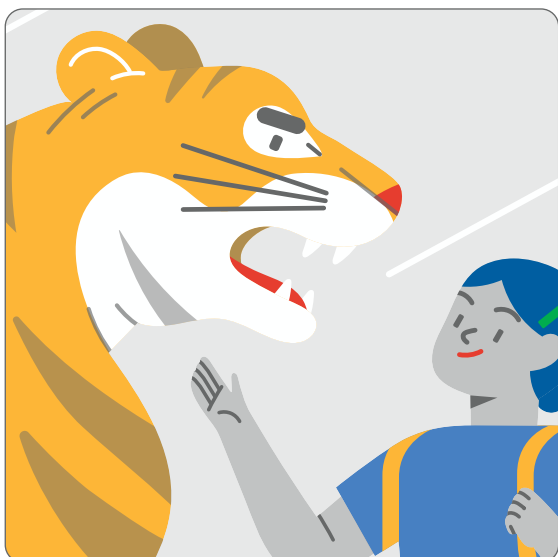
1B



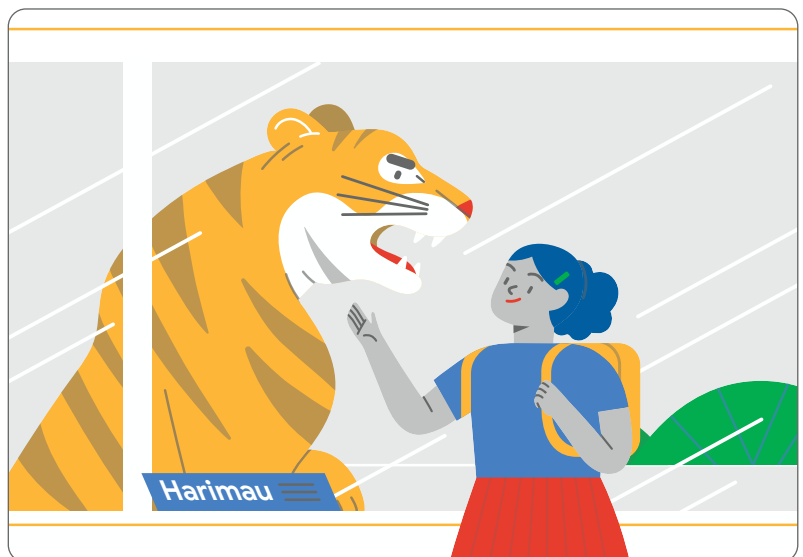
2A



2B



3A



3B

Jangan Terpedaya dengan yang Palsu

Ketahui cara mencari maklumat yang berguna, sambil mengelakkan penipu dan maklumat palsu.

Ringkasan pelajaran celik media

Pelajaran 3	Benarkah?	Tahun 1-6
Pelajaran 4	Mengesan maklumat yang tidak boleh dipercayai dalam talian	Tahun 3-6
Pelajaran 5	Jika kita merupakan enjin carian	Tahun 1-6
Pelajaran 6	Mempraktikkan carian Internet	Tahun 1-6

Tema

Penting untuk kanak-kanak memahami bahawa orang atau maklumat yang ditemukan oleh mereka dalam talian tidak semestinya benar atau boleh dipercayai. Ini mungkin usaha untuk memperdaya mereka atau mencuri maklumat, identiti atau harta benda mereka. Penipuan dalam talian cuba mendapatkan respons pengguna Internet kepada siaran dan cadangan palsu. Kadangkala dengan menyamar sebagai seseorang yang dikenali.

Matlamat untuk pelajar

- ✓ **Fahami** bahawa perkara yang diberitahu kepada anda dalam talian tidak semestinya benar.
- ✓ **Ketahui** cara penipuan berfungsi, ancaman penipuan dan cara mengelakkan.
- ✓ **Tentukan** kesahihan maklumat dan mesej dalam talian dan berhati-hati dengan manipulasi, tuntutan yang tidak berasas, tawaran atau hadiah palsu dan penipuan dalam talian yang lain.

Standard yang diberikan perhatian

Standard ISTE untuk Pendidik: 1a, 2c, 3b, 3c, 4b, 5a, 6a, 6d, 7a
Standard ISTE untuk Pendidik 2016: 1c, 1d, 2b, 2d, 3b, 3d, 7b, 7c
Standard Pembelajaran AASL: I.b.1, I.c.1, I.c.2, I.c.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2., III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.1, IV.a.2, IV.b.3, V.a.2, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3

Jangan Terpedaya dengan yang Palsu

Kosa kata

Pelajaran 3

Kredibiliti: Sifat boleh dipercayai. Seseorang yang berwibawa berbicara dengan bukti dan boleh diyakini kebenaran kata-katanya.

Kepakaran: Kemahiran atau pengetahuan khusus tentang sesuatu perkara; pakar mempunyai kepakaran

Motif: Sebab seseorang melakukan sesuatu; niat

Sumber: Seseorang atau sesuatu yang memberikan maklumat

Vlogger: Orang yang diketahui kerap menyiarkan video pendek di blog atau media social

Pelajaran 4

Memperdaya: Palsu; tindakan atau mesej yang direka untuk memperdaya, mengenakan helah atau menipu seseorang.

Berita yang palsu: Berita yang sengaja menipu atau memutarbelitkan kebenaran. Istilah yang biasa untuk berita jenis ini ialah “berita palsu”.

Disinformasi: Maklumat palsu yang bertujuan untuk memperdaya atau mengelirukan pengguna.

Bukti: Fakta atau contoh yang membuktikan sesuatu itu benar atau palsu.

Misinformasi: Maklumat palsu yang dikongsi tanpa menyedari maklumat tersebut palsu.

Ragu-ragu: Sanggup mempersoalkan dakwaan kebenaran.

Pelajaran 5 dan 6

Umpan klik: Kandungan yang menarik perhatian dan boleh mendorong kamu untuk mengklik pautan ke laman tertentu menggunakan pemformatan yang menarik atau frasa yang menarik.

Kata kunci: Perkataan yang berkaitan secara langsung dengan topik carian Internet. Salah satu perkataan yang amat diperlukan untuk melakukan carian kerana tiada perkataan lain yang menerangkan sesuatu topik dengan lebih baik.

Pertanyaan: Kata kunci, set kata kunci atau soalan yang ditaip dalam tettingkap (atau kotak) carian untuk mencari maklumat dalam talian. Kadangkala carian memerlukan lebih daripada satu pertanyaan untuk menemukan perkara yang dicari.

Enjin carian/carian Internet: Program perisian atau “alat” yang digunakan oleh pengguna untuk mencari maklumat, termasuk lokasi, foto, dan video di Internet.

Hasil carian: Koleksi maklumat yang terhasil dalam enjin carian selepas pengguna menaip pertanyaan dan menekan butang “Cari” atau “Hantar”.

Jangan Terpedaya dengan yang Palsu: Pelajaran 3

Benarkah?

Latar belakang celik media untuk guru: Selain membantu pelajar menggunakan pendekatan analitikal untuk menilai kredibiliti sumber, kita juga mahu mereka memahami bahawa maklumat datang dari banyak tempat (bukan buku teks sahaja). Jadi mereka perlu menggunakan kemahiran mereka untuk menganalisis semua jenis media. Apabila mereka sampai ke tahap ini, mereka bersedia untuk beralih kepada menganalisis media kategori khas seperti berita dan data saintifik.

Nota: Pelajaran celik media ini sesuai untuk semua namun mungkin agak sukar difahami oleh pelajar di Tahun 1 dan 2. Lihat pengubahsuaian yang disyorkan di bawah "Aktiviti".

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Kenal pasti** alatan atau cara yang sesuai untuk menyemak sama ada maklumat itu **boleh dipercayai**.
- ✓ **Pertimbangkan** bagaimana perkara seperti **kepakaran** dan **motif** memberi kesan kepada kredibiliti.
- ✓ **Tanyakan** 4 soalan untuk menilai kredibiliti sumber.
- ✓ **Fahami** bahawa sumber yang boleh dipercayai pada satu topik tidak semestinya boleh dipercayai pada topik yang lain.
- ✓ **Ketahui** bahawa menyemak berbilang sumber biasanya membantu anda menilai sama ada sesuatu maklumat itu boleh dipercayai atau tidak.

Mari berbincang



Apakah yang menjadikan sesuatu atau seseorang itu boleh dipercayai?

Setiap hari anda membuat keputusan tentang perkara yang boleh dipercayai dan tidak dipercayai. Adakah video itu boleh dipercayai? Adakah video itu cuba memujuk anda mempercayai sesuatu? Adakah abang anda bercakap benar atau bergurau? Adakah khbar angin yang anda dengar tentang rakan adalah benar?

Apakah yang anda lakukan untuk menentukan sama ada seseorang itu bercakap benar atau tidak? Adakah anda sudah menggunakan petunjuk ini?:

- **Perkara yang anda tahu tentang seseorang**
Contohnya, anda tahu sama ada rakan sekelas mahir dalam sesuatu atau bersikap jujur atau suka mempermainkan orang atau bersikap kasar, jadi biasanya anda tahu apabila mereka serius, bergurau atau berbohong.
- **Perkara yang diketahui oleh orang tentang anda**
Contohnya, ibu bapa anda tahu jenis makanan yang menyebabkan anda sakit perut. Tetapi, iklan di TV, tidak. Oleh itu, anda mengikut nasihat ibu bapa tentang makanan yang boleh dimakan. Pustakawan sekolah tahu minat anda dan jenis buku yang anda suka, jadi anda mempercayai pengesyoran buku olehnya.
- **Nada suara dan ekspresi muka**
Contohnya, anda tahu bahawa rakan anda bergurau apabila mereka membeliak mata dan memberitahu dengan nada menyindir bahawa mereka langsung tidak menggemari taman luncur yang baharu itu.
- **Situasi**
Contohnya, apabila rakan-rakan bergurau dan salah seorang daripada mereka mengusik tentang potongan rambut baharu anda, anda tahu itu hanya satu gurauan. Tetapi jika orang lain di sekolah menggunakan perkataan yang sama untuk memalukan kamu di hadapan seluruh kelas, itu satu penghinaan.

Apabila kita menonton video di TV atau membaca laman web, kita tidak mengenali sumber itu secara peribadi dan mereka tidak mengenali kita. Kita mungkin tidak pasti sama ada untuk mempercayai mereka atau tidak.

Malah apabila kita menerima teks daripada seseorang yang kita kenali sekali pun, kita tidak dapat melihat riak muka atau nada suaranya, jadi kita mungkin tidak pasti maksudnya. Di sinilah pentingnya kita bertanyakan soalan...

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Kertas sebaran: "Menentukan perkara yang boleh dipercayai" (satu bagi setiap pelajar)

Pengubahsuaian yang boleh dibuat untuk pelajar di Tahun 1 dan 2: *Jika anda rasa pelajar sudah bersedia untuk membincangkan sama ada sesuatu sumber itu boleh dipercayai, lengkapkan langkah 1 dan 2 sahaja.*

1. Menilai sumber

Jika anda mahukan pengesyoran untuk permainan mudah alih ("mobile games") baharu yang hangat, patutkah anda bertanya kepada nenek anda? Dengan kata lain, adakah nenek anda sumber yang **boleh dipercayai** untuk mendapatkan maklumat tentang permainan? Sumber yang **boleh dipercayai** ialah sumber yang boleh memberi kita maklumat yang **tepat dan relevan**.

Senaraikan kelebihan dan kekurangan untuk menerangkan manfaat dan kelemahan meminta nasihat permainan video daripada nenek anda.

Adakah senarai anda kelihatan seperti ini?

Kelebihan	Kelemahan
Nenek sayang pada saya dan mahu saya gembira	Nenek tidak bermain permainan dan tidak tahu banyak tentang permainan
Jika nenek tidak tahu jawapannya, nenek pandai mencari maklumat	Nenek tidak tahu permainan yang saya main atau jenis permainan kegemaran saya

Jika senarai anda kelihatan seperti itu, anda telah mengenal pasti **motif** dan **kepakaran** sumber untuk memutuskan sama ada sumber itu boleh dipercayai. "Kepakaran" ialah kemahiran atau pengetahuan khusus tentang sesuatu perkara; pakar mempunyai kepakaran. "Motif" ialah niat seseorang, sebab mereka berkata atau melakukan sesuatu.

Item yang manakah dalam senarai yang memberi anda maklumat tentang motif nenek? Item yang manakah menyatakan sesuatu tentang kepakarannya? Jadi, berpandukan carta kelebihan dan kekurangan ini, adakah nenek merupakan sumber yang boleh dipercayai untuk maklumat tentang permainan video baharu yang hangat? Nenek tidak akan berbohong, tetapi mungkin lebih baik bertanya kepada seseorang yang bukan sahaja mengambil berat tentang kita tetapi juga berpengetahuan tentang permainan dan jenis permainan yang kita suka. Kita juga mungkin tahu bahawa Ayah seorang tukang masak yang hebat tetapi tidak tahu tentang fesyen, dan jurulatih kita tahu tentang bola keranjang tetapi tidak tentang gimnastik. **Hanya kerana seseorang itu pakar dalam satu perkara tidak menjadikan mereka pakar dalam semua perkara.**

2. Buat senarai kelebihan dan kekurangan anda sendiri

Jika ini kali pertama anda menggunakan **motif** dan **kepakaran** sebagai petunjuk untuk mengenal pasti sumber maklumat yang boleh dipercayai, ada baiknya anda berlatih lagi.

Bayangkan anda ingin tahu cara menjadi pemain bola sepak yang lebih baik. Buat senarai kelebihan dan kekurangan untuk pilihan berikut supaya anda boleh menentukan sama ada sumber itu boleh dipercayai atau tidak:

- nenek anda
- blog oleh seorang jurulatih bola keranjang terkemuka
- pemain terbaik dalam pasukan anda
- laman web yang menjual kasut bola sepak dan memberikan nasihat
- video yang mengajar teknik latihan bola sepak

Apakah yang anda perhatikan tentang kekuatan dan kelemahan setiap sumber?

- Adakah terdapat sumber yang tahu cara mengajar, tetapi mungkin tiada kemahiran bola sepak?
- Adakah terdapat sumber pakar bola sepak tetapi tidak tahu cara mengajar?
- Adakah terdapat sumber yang nasihatnya selalu termasuk membeli sesuatu daripada mereka?
- Adakah terdapat sumber yang berpengetahuan tentang bola sepak tetapi tidak mengenali anda atau kemahiran yang perlu anda bentuk?

Bincang: Sumber manakah yang bagus untuk dirujuk dan mengapakah anda rasa begitu?

Kredibiliti jarang menjadi penentu segalanya. Kebanyakan sumber mempunyai kekuatan dan kelemahan sendiri. Itulah sebabnya **jawapan yang terbaik selalunya datang daripada pelbagai sumber** dan membandingkan jawapan mereka.

3. Langkah yang perlu dipertimbangkan

Kredibiliti merujuk kepada orang yang kita percaya dan perkara yang kita percaya. Kita belajar setiap hari dari pelbagai sumber, bukan hanya daripada ibu bapa dan guru. Bayangkan anda menonton filem tentang tsunami menggambarkan ombak gergasi yang lebih tinggi daripada bangunan pencakar langit menuju ke arah orang ramai di pantai. Adakah itu rupa tsunami yang sebenar? Sering, dalam iklan memaparkan kebanyakan saintis sebagai lelaki berambut serabut yang memakai cermin mata tebal dan kot makmal putih sepanjang masa. Adakah itu benar?

Kita boleh menyemak mana-mana sumber menggunakan 3 Langkah pada kertas sebaran **Menentukan perkara yang boleh dipercayai**. Langkah-langkah ini merupakan perkara yang sudah kita ketahui tentang motif dan kepakaran.

Langkah 1: Gunakan akal

Tanya: Adakah perkara itu logik? Adakah perkara itu masuk akal? Jika a) perkara yang anda lihat tidak masuk akal, b) anda tahu perkara itu tidak benar daripada pengalaman anda sendiri, atau c) perkara itu tidak sepadan dengan fakta yang sudah anda tahu, anda tidak perlu mengambil sebarang langkah tambahan. Anda sedang melihat sumber yang tidak boleh dipercayai.

Langkah 2: Tanya soalan

Gunakan empat soalan ini:

Kepakaran

a) Adakah sumber ini mengenali saya atau mengambil berat tentang diri saya?

Jawapan kepada soalan ini bergantung pada maklumat yang anda cari. Jika anda menyemak beberapa maklumat tentang botol air plastik yang mencemarkan lautan, sumber tersebut tidak perlu mengenali anda. Akan tetapi jika satu laman berjanji bahawa anda akan menyukai alat permainan baharu mereka, laman itu perlu tahu jenis alat permainan, permainan atau aktiviti yang anda gemari supaya janji tersebut boleh dipercayai.

b) Adakah sumber ini berpengetahuan tentang topik ini? Bagaimanakah sumber itu memperoleh pengetahuannya?

Sesetengah orang berpendapat bahawa cara paling mudah untuk mencari maklumat yang boleh dipercayai adalah dengan bertanya kepada pembantu suara digital. Pembantu digital nampaknya tahu semua perkara! Pernahkah anda tertanya-tanya bagaimanakah pembantu digital memperoleh semua jawapannya? Pembantu digital menggunakan pengiraan matematik (dipanggil "algoritma") untuk mencari jawapan.

Untuk soalan mudah yang mungkin mempunyai hanya satu jawapan (seperti suhu di luar atau nama selebriti yang terkenal dengan lagu pop tertentu), biasanya pembantu digital merupakan sumber yang boleh dipercayai. Tetapi jika soalan itu rumit, lebih baik jika anda bermula dengan orang atau kumpulan yang berpengalaman atau telah memperoleh anugerah atau PhD yang berkaitan dengan topik anda. Kemudian, bolehlah anda menggunakan pembantu digital untuk mengesahkan maklumat tersebut (lihat Langkah 3).

Motif

c) Apakah yang sumber ini mahu saya lakukan atau percaya dan mengapakah sumber ini mahu saya berbuat demikian?

Adakah sumber itu memperoleh pendapatan jika anda menurut nasihat mereka? Contohnya, adakah anda berpendapat bahawa seorang pengengaruh (dikenali sebagai "influencer") mendapat bayaran jika anda membeli produk yang dicadangkan oleh mereka? Adakah seorang atlet profesional memakai kasut atau baju jenama tertentu kerana mereka sukakan jenama tersebut atau kerana mereka dibayar untuk mempromosikannya?

Selalunya, anda akan melihat logo atau nama jenama dalam video atau iklan yang dibuat oleh pengengaruh (dikenali sebagai "influencer") kerana mereka dibayar untuk berbuat demikian. Keadaan ini boleh memberi kesan kepada mesej yang disampaikan (dan tidak disampaikan) oleh pengengaruh kepada anda. Mungkin mereka tidak berniat untuk menyakiti sesiapa, tetapi ada kemungkinan mereka tidak menyampaikan semua fakta.

d) Siapakah yang mendapat manfaat dan siapakah yang akan rugi jika pengguna mempercayai sumber ini?

Ini selalunya sukar dijawab. Berikut ialah contoh:

Bayangkan iklan untuk apl yang berjanji untuk menjadikan anda pelajar yang lebih baik.

- Apakah kemungkinan manfaat apl itu? Pembangun apl menjana pendapatan apabila anda membeli apl itu. Anda mungkin mendapat manfaat jika apl itu benar-benar membantu anda.
- Siapakah yang mungkin rugi jika anda mempercayai iklan itu? Anda mungkin membazirkan wang jika membeli apl itu. Anda juga mungkin membazir masa berlatih perkara yang salah, kemudian prestasi anda merudum di sekolah. Atau anda mungkin bergantung pada apl yang hanya boleh meneka perkara yang anda perlukan, sedangkan guru anda sebenarnya lebih mengetahui perkara yang anda perlukan.

Langkah 3: Sahkan

Tanya: Adakah terdapat sumber lain yang boleh dipercayai yang menyokong dakwaan sumber ini?

Anda tidak sepatutnya sekadar menyemak **lebih banyak sumber**. Anda perlu mencari pelbagai sumber. Jika anda tidak menemukan pelbagai sumber yang boleh dipercayai yang bersetuju dengan sumber yang anda semak, anda tidak sepatutnya mempercayai sumber tersebut.

4. Siasat sumber anda

Memandangkan anda sudah faham, tiba masanya untuk kita berlatih. Pilih soalan yang berkaitan dengan sesuatu yang anda bincangkan dalam kelas atau sesuatu yang telah anda lihat dalam talian. Cari sumber yang memberikan jawapan kepada soalan itu, kemudian bentuk kumpulan-kumpulan kecil dan gunakan soalan pada kertas sebaran untuk menentukan sama ada sumber itu boleh dipercayai atau tidak.

Jika anda memerlukan idea, berikut adalah beberapa cadangan:

- Anda memerlukan idea untuk hadiah hari jadi bagi rakan anda. Anda melihat iklan yang mendakwa kedai mereka boleh membantu anda mencari hadiah untuk sesiapa sahaja. Adakah kedai itu sesuai untuk anda?
- Anda sedang membaca ulasan dalam talian tentang tempat piza baharu dan menyedari bahawa tiga daripada enam ulasan 5 bintang adalah daripada orang yang mempunyai nama keluarga yang sama dengan pemilik restoran tersebut. Dua ulasan yang lain mengatakan piza ini ialah piza yang terbaik di dunia dan seorang mengatakan piza itu boleh tahan rasanya bersesuaian dengan harga yang murah. Terdapat juga empat belas ulasan negatif. Adakah ulasan positif tersebut mampu meyakinkan anda untuk mencuba piza mereka?
- Anda melihat iklan yang mengatakan bahawa anda telah dipilih untuk mencuba “pil” khas yang akan memberi anda keupayaan untuk bernafas di dalam air tanpa menggunakan tangki skuba. Anda hanya perlu membayar RM9.99 untuk menampung kos penghantaran. Sanggupkah anda melakukannya?
- Anda menyukai banyak video oleh seorang vlogger popular kerana vlogger tersebut lucu. Namun vlogger ini juga mengatakan perkara buruk yang tidak anda suka tentang kumpulan minoriti. Adakah anda mempercayai apa yang dikatakan vlogger ini kerana dia lucu dan sangat popular? Adakah anda berpendapat perkara itu mampu mempengaruhi orang?

Pengajaran

Bertanya soalan merupakan sesuatu yang boleh membantu kita. Dengan bertanya soalan yang bagus tentang sumber dan maklumat yang diberikan, anda akan mendapat maklumat yang lebih baik. Lagi banyak sumber yang anda gunakan, lebih baik. Namun jangan lupa, sumber yang berguna untuk satu perkara tidak semestinya berguna untuk perkara yang lain.

Menentukan perkara yang boleh dipercayai

Langkah berguna untuk mengenal pasti sumber yang boleh dipercayai dan tidak boleh dipercayai.

Langkah 1

Gunakan akal

Adakah perkara itu logik?

Langkah 2

Tanya soalan

Gunakan empat soalan ini

Kepakaran

- Adakah sumber ini mengenali saya atau mengambil berat tentang diri saya (dan adakah itu penting)?
- Adakah sumber ini berpengetahuan tentang topik ini? Bagaimanakah sumber itu memperoleh pengetahuannya?

Motif

- Apakah yang sumber ini mahu saya lakukan atau percaya dan mengapakah sumber ini mahu saya berbuat demikian?
- Siapakah yang mendapat manfaat dan siapakah yang akan rugi jika pengguna mempercayai sumber ini?

Langkah 3

Sahkan

Adakah terdapat sumber lain yang boleh dipercayai yang menyokong dakwaan yang dibuat oleh sumber ini? Gunakan carian dalam talian atau minta bantuan pakar media di perpustakaan sekolah anda untuk mencari sumber maklumat lain tentang subjek anda (sumber boleh jadi dalam bentuk buku atau berita atau artikel majalah, dalam talian atau luar talian). Ikut Langkah 1 dan 2 bersama-sama pakar media anda. Tanyakan soalan yang sama tentang sumber yang anda perolehi. Jika pakar media memberi maklumat yang sama tentang subjek anda, kemungkinan besar sumber anda boleh dipercayai.

Jangan Terpedaya dengan yang Palsu: Pelajaran 4

Mengesan maklumat yang tidak boleh dipercayai dalam talian

Latar belakang celik media untuk guru: Soalan celik media dan teknik pemerhatian menyediakan pelajar untuk menangani disinformasi tanpa terperangkap dalam pertengkaran atau menjejaskan hubungan dengan rakan dan keluarga. Namun mereka perlu bertanya soalan dan membiasakan diri berfikir secara kritis terhadap maklumat yang mereka terima.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Kenal pasti** petanda sesuatu berita atau sumber maklumat itu memperdaya.
- ✓ **Gunakan** soalan analisis dan pemerhatian yang teliti untuk menilai kredibiliti sumber.
- ✓ **Fahami** kepentingan menyiasat kredibiliti sumber sebelum berkongsi mesej sumber.
- ✓ **Bina** tabiat menganalisis **semua** berita dan maklumat, bukan hanya cerita yang dirasa mencurigakan.

Mari berbincang



Kadangkala ada orang dan kumpulan yang begitu bersemangat tentang kepercayaan mereka sehingga mereka memutar belitkan kebenaran untuk membuat kita bersetuju dengan mereka. Usaha untuk mengelirukan orang dengan maklumat yang palsu dirujuk sebagai disinformasi.

Sesetengah orang tidak tahu cara mengesan disinformasi, namun mereka tetap berkongsi maklumat itu. Beginilah cara maklumat itu tersebar. Penyebaran maklumat palsu boleh mempengaruhi pendapat umum.

Jadi, bagaimanakah boleh kita membezakan antara perkara yang benar atau boleh dipercayai dengan perkara yang palsu atau mengelirukan? Terdapat petanda yang boleh kita gunakan untuk mengesan maklumat tersebut. Selain itu, terdapat soalan yang boleh kita ajukan yang membantu kita mengesan cerita yang tidak berdasarkan fakta.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Imej: "Perkara yang tidak kena dengan gambar ini"
- Kertas sebaran: "Menentukan perkara yang boleh dipercayai" daripada Pelajaran 3 (halaman 54)
- Lembaran kerja: "Mengesan URL palsu"

Jawapan untuk lembaran kerja: "Mengesan URL palsu"

Benar:

abcnews.go.com
bbc.com/news
nbcnews.com
nytimes.com
washingtonpost.com
usatoday.com

Palsu:

abcnews.com.co
abcnews-us.com
nbc.com.co
nytimesofficial.com
bbc1.site/business-news
washingtonpost.com
washingtonpost.com.co
usatosday.com

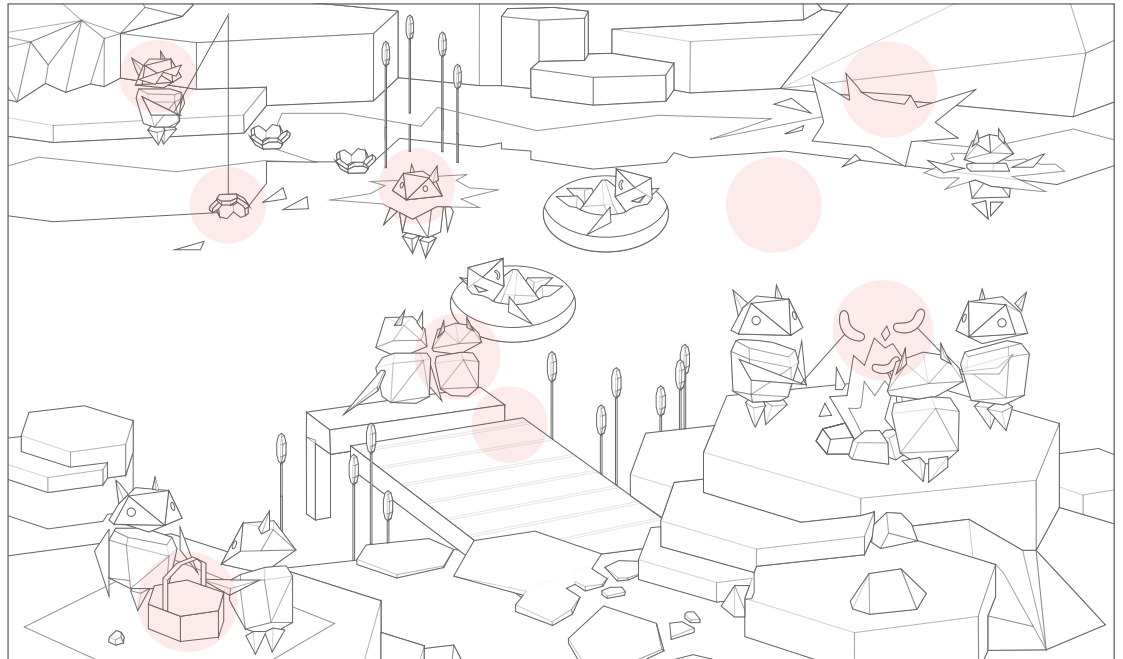
1. Apakah yang tidak kena dengan gambar ini?

Lihat gambar di bawah. Lihat dengan teliti. Dapatkah anda mengesan perbezaan antara kedua-dua gambar ini?



Bagaimanakah jika seseorang memberitahu anda di mana hendak melihat? Adakah itu akan memudahkan anda?

Terdapat 9 perbezaan. Dapatkah anda mengesan kesemuanya?



Menilai sama ada sesuatu berita itu benar atau palsu adalah seperti permainan gambar ini. Dengan meneliti, anda boleh mencari maklumat penting. Pencarian akan menjadi lebih mudah jika anda tahu perkara yang perlu dicari.

Berikut ialah beberapa petunjuk untuk mengesan maklumat palsu. Jika anda mengesan perkara ini, anda mungkin sedang melihat cerita palsu atau menipu.

Kertas sebaran cara mengesan URL palsu

Perkara pertama yang perlu dilihat ialah URL (alamat web) laman yang menerbitkan cerita tersebut. Sesetengah laman palsu cuba menipu anda dengan memilih nama yang meniru laman sebenar tetapi dengan perbezaan kecil. Kebanyakan syarikat menggunakan URL pendek kerana URL ini lebih mudah diingat dan ditaip, jadi URL dengan tambahan huruf yang tidak diperlukan selalunya laman yang mengandungi maklumat palsu.

Lihat kertas sebaran:

- Bulatkan semua URL yang anda rasa sahih.
- Setelah semua orang selesai, bandingkan jawapan anda. Adakah anda menjawab kesemuanya dengan betul?

Bagaimanakah boleh anda memeriksa sama ada sesuatu URL itu laman berita yang sahih atau tidak? Satu cara adalah dengan melakukan carian web untuk organisasi berita atau URL tersebut.

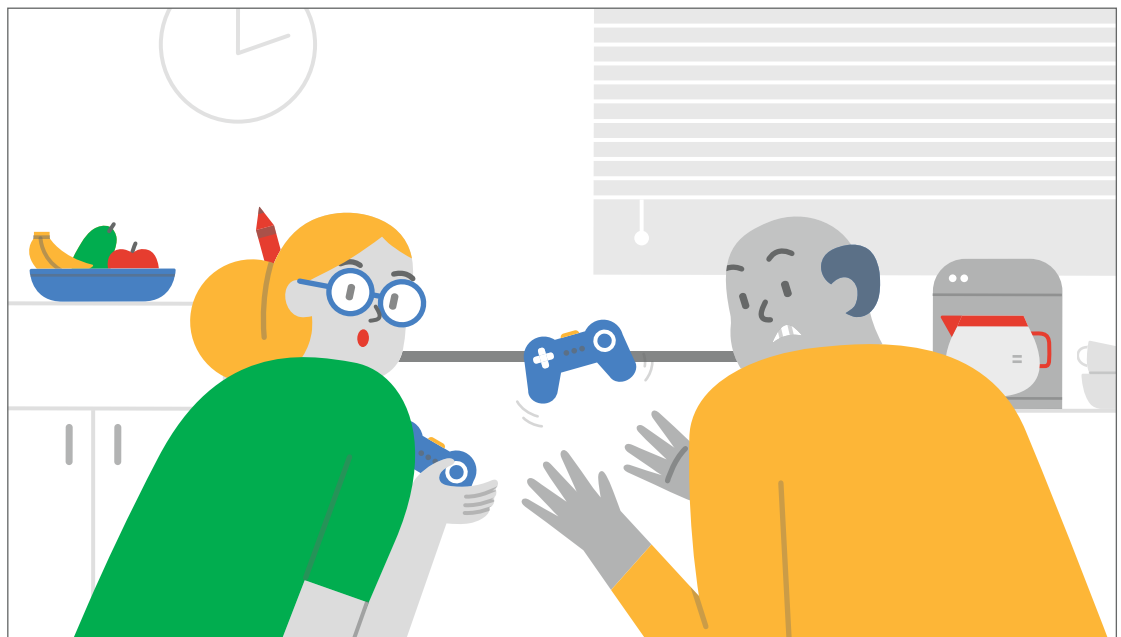
Jika sesuatu organisasi itu benar-benar wujud, satu kotak akan dipaparkan di sebelah kanan hasil carian kebanyakan platform yang mengandungi maklumat tentang organisasi, termasuk alamat laman web organisasi. Jika URL itu palsu, biasanya anda boleh menatal ke bawah dan melihat tajuk berita tentang laman yang dilaporkan sebagai palsu, atau anda akan mendapati laman itu tidak lagi wujud.

2. Memeriksa tajuk berita

Kadangkala pengguna berkongsi berita tanpa URL. Dalam kes ini, berikut ialah beberapa panduan yang boleh anda gunakan:

- a) Berita bermula dengan gambar sesuatu yang menarik minat anda seperti anjing comel atau selebriti. Tetapi apabila anda mengkliknya, berita itu tidak ada kaitan dengan gambar tadi.
- b) Seseorang yang cuba meyakinkan anda untuk bersetuju dengan mereka kadangkala menggunakan taktik seperti **huruf tebal**, **SEMUA HURUF BESAR**, menggariskan atau meletakkan tanda seru untuk menggambarkan seolah-olah berita yang anda lihat itu penting dan perlu diklik. Ini dipanggil umpan klik. Wartawan sebenar tidak menggunakan teknik seperti ini.
- c) Untuk mendorong anda membaca sesuatu berita, sesetengah orang memasukkan perkataan seperti “kejutan”, “keterlaluan” atau “mengejutkan” ke dalam tajuk berita. Mereka tahu perkataan seperti ini menimbulkan rasa ingin tahu. Namun wartawan **sebenar** menyampaikan maklumat tanpa menokok tambah fakta. Mereka membiarkan pembaca sendiri menentukan sama ada kisah itu mengejutkan atau tidak.

Contohnya, lihat gambar dan tajuk berita ini:



Mengejutkan! Aktiviti sebenar yang dilakukan oleh guru selepas sekolah

Tanpa membaca artikel, apakah yang anda bayangkan tentang perkara yang akan diceritakan? Mengapakah anda berfikir demikian? Apakah bukti anda?

Ini ceritanya:

“Tinjauan guru yang dijalankan oleh State University baru-baru ini mendapati bahawa 86% guru melakukan perkara yang biasa dilakukan oleh semua orang selepas bekerja. Mereka menyelesaikan urusan peribadi, menyediakan makan malam, meluangkan masa bersama keluarga, melakukan kerja rumah dan bersiap sedia untuk hari berikutnya. Namun sejak kebelakangan ini, ramai guru melakukan sesuatu yang tidak dijangka.

Sedekad yang lalu, masalah ekonomi menyebabkan banyak negeri mengurangkan peruntukan pendidikan. Ini bermakna gaji para guru tidak akan dinaikkan untuk tahun-tahun berikutnya. Memandangkan mereka tidak dapat memenuhi perbelanjaan asas dengan gaji rendah, ramai guru kini mempunyai kerja kedua. Di sesetengah negeri, para guru melancarkan mogok untuk kenaikan gaji supaya mereka boleh berhenti membuat kerja kedua dan menumpukan lebih banyak masa kepada pelajar mereka.”

Adakah cerita itu seperti yang anda sangka? Pada pendapat anda, adakah gambar dan tajuk berita itu tepat atau mengelirukan? Apakah bukti anda?

3. Memeriksa sumber

Apabila kita menganalisis berita, petunjuk boleh membantu tetapi belum tentu mencukupi. Kadangkala berita yang boleh dipercayai menggunakan teknik untuk menarik perhatian kita, dan teknik itu boleh menjadikannya kelihatan palsu. Kadangkala sumber palsu pula sangat bijak meniru berita sebenar sehingga sukar untuk menilai kepalsuannya. Contohnya...

Pada pendapat anda, adakah nama-nama berikut kelihatan seperti organisasi berita yang boleh dipercayai?:

American News
National Review
News Examiner
World News Daily Report
Weekly World News
NewsWatch33

Sebenarnya, hanya *National Review* adalah benar. Bagaimanakah boleh anda menentukannya? Mulakan dengan melakukan carian Internet bagi nama organisasi tersebut. Lihat tempat nama itu muncul selain daripada laman web organisasi itu sendiri. Jika nama itu muncul dalam Wikipedia atau artikel laman web akhbar atau majalah berita, besar kemungkinan organisasi tersebut boleh dipercayai. Tetapi lihat juga apa yang diperkatakan oleh artikel tentang organisasi tersebut! Ada kemungkinan semua artikel tersebut mengatakan organisasi itu palsu.

Pilih berita tentang sekolah, komuniti, atau apa-apa sahaja dalam berita yang menarik minat anda. Kemudian gunakan 3 Langkah pada kertas sebaran **Menentukan perkara yang boleh dipercayai**, bersama-sama petunjuk baharu yang anda tahu, untuk menentukan sama ada berita tersebut benar atau palsu.

Langkah 1: Gunakan akal

Tanya: Adakah perkara itu logik - adakah perkara itu masuk akal?

Kadangkala sesuatu cerita itu jelas mengarut. Jika anda melihat tajuk berita seperti: **SELEBRITI MEMPUNYAI BAYI RAHSIA DENGAN MAKHLUK ASING**, ini jelas mengatakan cerita ini karut.

Kadangkala kesahihan sesuatu cerita itu tidak begitu jelas. Umpamanya jika:

- a) perkara yang anda baca tidak masuk akal
 - b) anda tahu perkara itu tidak benar berdasarkan pengalaman anda sendiri, atau
 - c) perkara itu tidak sepadan dengan fakta yang sudah anda ketahui
- ...kemungkinan anda sedang melihat satu sumber berita palsu.

Langkah 2: Tanya soalan kepakaran dan motif

(lihat halaman 52 dan 53)

Langkah 3: Sahkan

Tanya: Adakah terdapat sumber lain yang boleh **dipercayai** yang menyokong dakwaan sumber ini?

Siapa lagi yang melaporkan cerita ini? (Anda boleh menggunakan carian Internet untuk mengetahui sama ada cerita yang sama mendapat liputan di sumber berita lain...)

Apakah cerita lain yang mendapat liputan laman ini? Adakah semua cerita ini daripada satu perspektif sahaja atau merangkumi pelbagai pandangan? Jika cerita tersebut tidak mendapat liputan pelbagai sumber lain yang boleh dipercayai, anda harus ragu-ragu dengan sumber tersebut.

Pengajaran

Setelah anda tahu cara menggunakan petunjuk dan soalan untuk mengesan disinformasi, anda boleh menjadikan bertanya soalan pintar dan memerhati dengan teliti sebagai sebahagian daripada tabiat anda. Lama-kelamaan, anda akan menjadi pakar dalam mengesan perkara palsu dalam talian. Kini anda tahu cara menganalisis maklumat yang anda perolehi dalam talian. Cara ini dipanggil pemikiran kritis, dan merupakan ciri pengguna media yang mantap.

Mengesan URL palsu

Benar atau palsu?

Bulatkan jawapan yang betul.

usatoday.com	Benar	Palsu
abcnews.com.co	Benar	Palsu
washingtonpost.com	Benar	Palsu
abcnews-us.com	Benar	Palsu
bbc.com/news	Benar	Palsu
abcnews.go.com	Benar	Palsu
nytimesofficial.com	Benar	Palsu
nbc.com.co	Benar	Palsu
washingtonpost.com	Benar	Palsu
nytimes.com	Benar	Palsu
washingtonpost.com.co	Benar	Palsu
bbc1.site/business-news	Benar	Palsu
nbcnews.com	Benar	Palsu
usatosday.com	Benar	Palsu

Jangan Terpedaya dengan yang Palsu: Pelajaran 5

Jika kita merupakan enjin carian

Tanpa menggunakan Internet, pelajar membuat “hasil carian” bersama-sama untuk mula mempelajari cara carian Internet berfungsi dari dalam.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Ketahui** asas carian dalam talian.
- ✓ **Cari** maklumat tentang sesuatu topik.
- ✓ **Fahami** bahawa hasil carian merupakan koleksi maklumat dan tidak semestinya jawapan kepada soalan.

Mari berbincang



Apakah itu carian?

Internet merupakan tempat yang mengandungi berjuta-juta (bahkan, berbilion-bilion) maklumat. Carian Internet yang kadangkala dipanggil enjin carian membantu menyusun maklumat yang datang dari serata dunia. Satu alat perisian yang digunakan oleh pengguna untuk mencari maklumat tentang segala jenis topik.

Anda mungkin sudah tahu bahawa, untuk membuat carian Internet, anda perlu menaip beberapa kata kunci tentang topik yang ingin anda ketahui ke dalam bar carian (kotak kosong pada halaman enjin carian) atau ke dalam tettingkap pelayar Internet anda (yang turut digunakan untuk menaip alamat web). Kemudian, apabila sudah bersedia, tekan ikon Cari. Dalam kira-kira setengah saat, enjin carian memaparkan hasil carian anda. Carian Internet menggunakan algoritma, iaitu arahan yang diberi kepada perisian mengenai cara mencari dan mengemukakan maklumat kepada anda. Buat masa ini, anda tidak perlu tahu mengenai cara algoritma berfungsi. Anda hanya perlu tahu bahawa enjin carian, seperti Google Search “mencari” untuk anda.

Hasil carian tidak semestinya jawapan kepada soalan, tetapi hanyalah koleksi maklumat yang anda minati atau cari. Jika anda mengemukakan soalan kepada enjin carian, biasanya anda boleh menemukan jawapannya dalam hasil carian, namun anda mungkin perlu membuat beberapa pertanyaan sebelum memperoleh jawapan yang anda cari. Tindakan ini dipanggil “memperhalus” carian anda.

Mari kita berlatih cara enjin carian berfungsi dengan berpura-pura menjadi enjin carian bersama-sama...

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: “Jika kita merupakan enjin carian” (satu bagi setiap pelajar)

1. Bahagikan pelajar kepada kumpulan dengan dua ahli.
2. Edarkan salinan lembaran kerja kepada setiap pelajar.
3. Kongsi topik carian dengan kelas. Berikut ialah beberapa kemungkinan:

- | | | | |
|------------------|----------------|-----------------|------------------|
| • piza | • sistem suria | • gunung berapi | • bola keranjang |
| • puting beliung | • petani | • memasak | • doktor gigi |
| • kapal terbang | • bola sepak | • ikan jerung | • pembinaan |

4. Pelajar bekerjasama dengan pasangan untuk mewujudkan “hasil carian” yang mungkin dalam setiap kategori pada nota edaran: “Laman Web”, “Imej”, “Peta” dan “Video”. Hasil carian ini boleh dalam bentuk perkataan atau lukisan, mengikut kesesuaian.

Galakkan pelajar menggunakan kreativiti dan pastikan mereka tahu bahawa tiada jawapan yang “salah”. Contohnya, jika topik tugas ialah “jerung”, pelajar boleh memberikan hasil carian yang berikut:

- Laman web: maklumat tentang pelbagai jenis jerung
- Imej: lukisan jerung
- Video: jerung berenang-renang di lautan
- Peta: lokasi di mana orang ramai melihat jerung

5. Apabila pelajar menyelesaikan keempat-empat kategori hasil carian untuk topik yang diberikan, pilih kategori (laman web, imej, video atau peta) untuk dibincangkan di dalam kelas.

6. Minta seorang pelajar daripada setiap pasangan berkongsi contoh salah satu hasil carian mereka.

Bayangkan topik tugas ialah “piza”. Anda boleh meminta setiap kumpulan berkongsi hasil imej piza mereka. Pelajar boleh memegang lukisan mereka dan menerangkan hasil tugas mereka. Ini membolehkan pelajar melihat semua hasil carian berbeza yang dapat dijana daripada satu pertanyaan.

7. Selepas pelajar berkongsi contoh, tanya kepada kelas soalan perbincangan yang berikut:

- Berapa banyakkah anggaran hasil carian berbeza yang kita perolehi?
- Berapa banyakkah anggaran hasil carian serupa?
- Jika saya menukar topik saya kepada _____, pada pendapat anda, bagaimanakah ini akan mengubah hasil carian anda? Contohnya, jika topik carian ialah “piza”, bagaimanakah hasil carian akan berubah jika saya menukar pertanyaan saya kepada “piza **peperoni**”?

Cadangan: Selesaikan kesemua empat pusingan...

- Pilih topik berbeza daripada setiap pusingan dan ulangi langkah sama seperti yang disenaraikan di atas.
- Lengkapkan empat pusingan supaya anda dapat berbincang tentang empat jenis hasil carian utama.

Nota penting

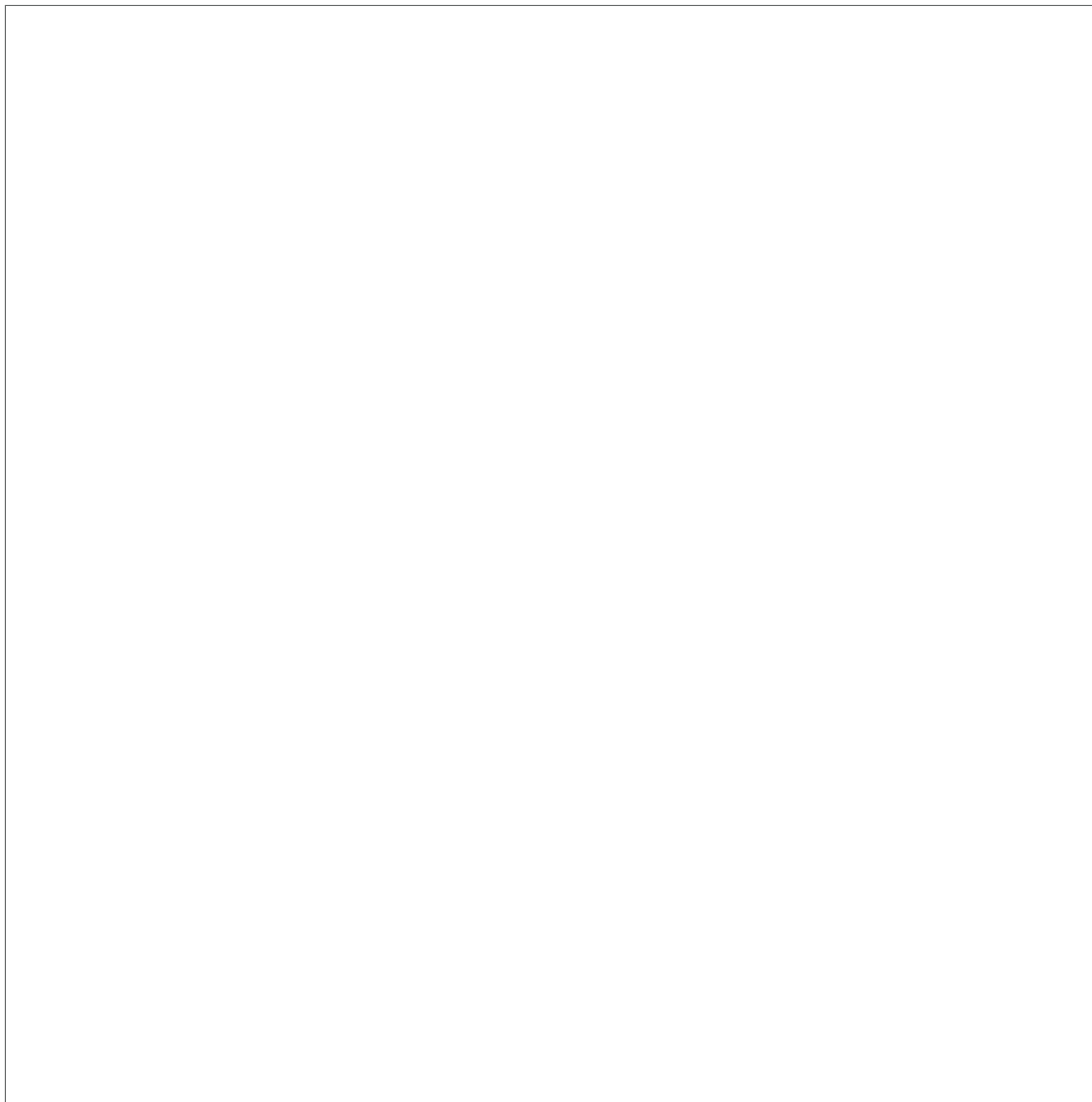
Anda boleh menggunakan Carian Internet untuk mencari maklumat dalam talian. Maklumat boleh dalam bentuk teks pada laman web, video, imej, peta dan banyak lagi. Kata kunci yang anda taip ke dalam enjin carian menentukan hasil yang akan anda peroleh.

Jika kita merupakan enjin carian

Topik carian

Laman web

Imej | Video | Peta



Jangan Terpedaya dengan yang Palsu: Pelajaran 6

Berlatih membuat carian Internet

Dengan menggunakan Internet, pelajar akan menggunakan enjin carian dan berlatih membuat pertanyaan carian yang lebih berkesan.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Membiasakan** diri dengan enjin carian.
- ✓ **Berlatih** membuat carian untuk mendapatkan maklumat tentang sesuatu topik.
- ✓ **Buat** pertanyaan carian.
- ✓ **Tukar** kata kunci dan perhatikan perbezaan pada hasil carian.

Mari berbincang



Enjin carian membantu anda mencari maklumat di Internet. Untuk melakukan carian, anda boleh pergi ke enjin carian dan menaip pertanyaan dalam bentuk soalan atau kata kunci ke dalam bar carian untuk mendapatkan maklumat lebih lanjut tentang sesuatu topik. Kadangkala penggunaan kata kunci memberikan hasil carian yang lebih baik. Hal ini kerana, pertama, **perkataan yang anda gunakan** dan, kedua, **susunan perkataan** itu sangat penting. Jika anda bertanya soalan, perkataan dan susunan perkataan anda mungkin tidak membantu enjin carian memaparkan hasil yang anda ingini. Namun tiada masalah untuk bermula dengan soalan jika itu pilihan anda.

Biasanya lebih daripada satu pertanyaan diperlukan untuk mendapatkan maklumat yang anda ingini. Jadi taip pertanyaan anda dalam enjin carian dan lihat hasil carian. Jika hasil carian itu tidak memuaskan, gunakan hasil carian tersebut sebagai panduan untuk membuat pertanyaan yang lebih baik dan semakin hampir dengan perkara yang anda cari.

Contohnya: Katakan saya ingin memulakan sebuah kebun di rumah. Saya ingin menanam sayuran.

- Saya tidak tahu cara melakukannya, jadi saya akan membuat carian Internet untuk mengetahui cara bermula. Saya pergi ke enjin carian dan menaip soalan, “Bagaimanakah caranya memulakan sebuah kebun?”
Paparkan skrin komputer anda agar pelajar dapat melihat anda membuat carian.
- Ok, mari kita lihat hasil carian ini.
Semak hasil carian tersebut bersama rakan sekelas anda. Tunjukkan laman web, imej, video dan jenis hasil carian lain. Tunjukkan juga hasil carian yang tidak relevan dalam membantu anda membina kebun sayuran dan rempah ratus untuk masakan anda.
- Saya perhatikan bahawa sesetengah hasil carian ini adalah tentang kebun secara umum, sedangkan saya memerlukan maklumat untuk membuat kebun di halaman rumah saya sendiri. Selain itu, saya ingin menanam benda yang boleh dimakan. Mungkin saya perlu memasukkan kata kunci tentang sayuran? Ok, mari kita cuba carian ini: “kebun sayuran di rumah”.
Paparkan skrin komputer anda supaya pelajar dapat melihat anda membuat carian.
- Lihat hasil carian ini. Apakah yang anda perhatikan?
Benarkan pelajar berkongsi perkara yang mereka perhatikan pada hasil carian.

Kedua-dua set hasil carian memberikan maklumat tentang cara memulakan kebun, benar? Namun, set pertama adalah tentang kebun secara umum. Ini menunjukkan bahawa saya perlu menambahkan beberapa kata kunci penting pada pertanyaan asal saya untuk mendapatkan hasil carian yang saya perlukan bagi mengetahui cara memulakan kebun sayur.

Semakin banyak anda berlatih membuat pertanyaan carian, semakin mudah carian anda. Anda boleh bermula dengan soalan. Jika anda tidak mendapat jawapan yang anda ingini, hasil carian akan memberi anda kata kunci yang boleh dicuba untuk menghampiri jawapan yang anda perlukan. Jika anda ingin bermula dengan kata kunci dan tidak pasti kata kunci yang patut digunakan, ketahui bahawa tiada kata kunci yang salah. Cuba sebarang kata kunci! Anda boleh mencuba pertanyaan lain jika anda tidak melihat hasil carian yang anda harapkan. Mari kita cuba...

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: "Berlatih membuat carian Internet" (satu bagi setiap pelajar)
- Peranti yang bersambung kepada Internet

1. Buat pertanyaan carian pertama

Terangkan kepada pelajar bahawa mereka akan mencuba menggunakan enjin carian dan berlatih membuat pertanyaan carian. Pada nota edaran, mereka akan menemukan empat watak berbeza. Setiap watak berfikir (dalam gelembung fikiran) tentang sesuatu yang ingin mereka ketahui dengan lebih lanjut. Kemudian, minta pelajar anda...

- Taip pertanyaan carian asal (disediakan dalam nota edaran) ke dalam enjin carian dan teroka hasil carian.
- Rekodkan 4-5 hasil carian pada nota edaran mereka.

2. Buat pertanyaan carian (kedua) mereka sendiri

Minta pelajar melihat semula perkara yang ingin diketahui oleh watak itu (dalam gelembung fikiran). Tanya kepada pelajar, adakah hasil carian asal memberikan maklumat yang cukup berkaitan dengan topik ini?

- Arahkan pelajar menukar pertanyaan asal dengan memasukkan kata kunci yang akan memberikan hasil carian yang lebih berguna.

Pembayang: Pelajar boleh mencari kata kunci yang ditemukan dalam hasil carian pertama atau dalam gelembung fikiran watak.

- Minta mereka menaip pertanyaan carian kedua ini ke dalam enjin carian dan meneroka hasil carian.
- Minta pelajar merekodkan 4-5 hasil carian pada nota edaran mereka.

3. Bincang

Minta pelajar mencari pasangan dan minta mereka berkongsi dengan pasangan mereka cara mereka menukar pertanyaan carian asal dan jenis hasil carian yang diperoleh daripada pertanyaan carian yang diubah itu. Minta mereka berkongsi perkara yang ditemukan dalam perbincangan ringkas kelas.

4. Ulangi Langkah 1-3 untuk watak yang selebihnya

Nota penting

Semakin banyak anda berlatih membuat pertanyaan carian, semakin mudah mendapatkan maklumat yang anda cari dalam enjin carian.

Berlatih membuat carian Internet

Saya sedang mencari buku untuk dibaca.
Saya suka kisah misteri! Saya juga gemar membaca buku watak khayalan kehidupan pada masa hadapan.
Saya rasa guru saya memanggilnya cereka sains.



Pertanyaan carian asal

Buku tentang watak khayalan dan misteri

Hasil carian

Pertanyaan carian yang diubah

Hasil carian

Saya ingin membuat kek untuk hari jadi adik saya.
Dia tidak gemar memakan coklat tetapi menggemari buah-buahan.
Saya tertanya-tanya jenis kek yang boleh saya buat.



Pertanyaan carian asal

Kek tanpa coklat dengan buah

Hasil carian

Pertanyaan carian yang diubah

Hasil carian

Pertanyaan carian asal

Pekerjaan permainan video

Hasil carian

Pertanyaan carian yang diubah

Hasil carian

Pertanyaan carian asal

Apakah yang saya perlukan untuk memancing?

Hasil carian

Pertanyaan carian yang diubah

Hasil carian

Saya suka bermain permainan video. Saya tertanya-tanya tentang keadaan saya apabila sudah dewasa dan bekerja untuk sebuah syarikat permainan video. Tentunya sangat hebat jika itu ialah pekerjaan saya suatu hari nanti!



Sepupu saya mengajak saya pergi memancing. Saya tidak pernah memancing sebelum ini, jadi saya tidak tahu jenis peralatan yang perlu dibawa bersama.



Jadi Baik Hati adalah Bijak

Mempelajari dan mempraktikkan kuasa kebaikan dalam talian

Ringkasan pelajaran celik media

Pelajaran 5 Cara perkataan dapat mengubah keadaan keseluruhan

Tahun 1-6

Tema

Sehebat mana sekalipun Internet dalam memperkayakan dunia kita, tetap tidak bebas daripada risiko dan ancaman. Mempelajari cara untuk menunjukkan kebaikan dan empati serta cara menangani perkara negatif dan gangguan adalah penting untuk membina hubungan yang sihat dan mengurangkan buli dan masalah lain.

Kajian menunjukkan bahawa sekadar menasihati anak-anak supaya tidak bersikap negatif dalam talian adalah tidak mencukupi. Pendidikan mengenai emosi-sosial dan pencegahan buli boleh mencegah kelakuan negatif. Walaupun aktiviti ini tidak menggantikan program berasaskan bukti, pembinaan asas yang kukuh mendorong pelajar berinteraksi secara positif dan menangani perkara negatif dari awal.

Matlamat untuk pelajar

- ✓ **Tentukan** maksud dan rupa bersikap positif dalam dan luar talian.
- ✓ **Memimpin** komunikasi dalam talian dengan sikap positif.
- ✓ **Kenal pasti** situasi yang perlu untuk dirujuk kepada orang dewasa yang dipercayai.

Standard yang diberikan perhatian

Standard ISTE untuk Pendidik: 1a, 1c, 2c, 3a, 3b, 3c, 4b, 5a, 5b, 6a, 6b, 6d, 7a

Standard ISTE untuk Pelajar 2016: 1c, 2b, 3d, 4d, 7a, 7b, 7c

Standard Pembelajaran AASL: I.a.1, I.a.2, I.b.1, I.b.2, I.b.3, I.c.1, I.c.2, I.c.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2, II.d.3, III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.b.2, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.b.2, IV.b.3, IV.d.2, V.a.2, V.a.3, V.c.1, V.c.3, V.d.1, V.d.2, V.d.3, VI.a.1, VI.a.2, VI.d.1, VI.d.3

Jadi Baik Hati adalah Bijak

Kosa kata

Pelajaran 5

Pembulian: Tingkah laku jahat yang disengajakan yang biasanya diulang-ulang. Orang yang menjadi sasaran sering kali mengalami kesukaran untuk mempertahankan diri.

Pembulian siber: Pembulian yang berlaku dalam talian atau melalui penggunaan peranti digital.

Gangguan: Istilah yang lebih umum daripada buli. Gangguan datang dalam pelbagai bentuk termasuk mengacau, menjengkelkan, menakut-nakutkan, memalukan, dan sebagainya. Gangguan boleh berlaku juga dalam talian.

Kata-kata mampu mengubah gambaran keseluruhan

Latar belakang literasi media untuk guru: Pelajaran ini menjadi asas untuk pelajar sekolah rendah. Mereka akan diminta untuk menilai dan memahami kapsyen mudah tentang individu. Sejarar dengan perkembangan, pelajaran ini meliputi konsep dan soalan literasi media yang berikut:

1. Mengetahui bahawa semua media sebenarnya “dibuat”, atau dihasilkan oleh orang yang membuat pilihan tentang perkara yang akan dimasukkan dan cara penyampaian.
2. Membiasakan bertanya, “Siapakah yang menghasilkan media dan mengapa?”
3. Membiasakan bermuhasabah tentang media yang kita buat dengan bertanya, “Bagaimanakah mesej ini mempengaruhi orang lain?”

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Ketahui** bahawa kita mewujudkan makna daripada **gabungan** gambar dan perkataan.
- ✓ **Fahami** cara kapsyen mengubah tanggapan kita tentang maksud yang cuba disampaikan menerusi gambar.
- ✓ **Mula menyedari** kuasa kata-kata anda, terutamanya apabila digabungkan dengan gambar yang anda siarkan.
- ✓ **Fahami** cara menjadi pembuat media yang bertanggungjawab.
- ✓ **Bina tabiat** bertanya, “Siapakah yang menyiarkan perkara ini dan mengapa?”

Mari bincangkan



Cara kata-kata boleh mengubah gambar

Gambar yang digabungkan dengan perkataan mempunyai pengaruh yang besar dalam berkomunikasi. Bayangkan suatu foto berita rumah yang terbakar dengan kapsyen begini, “Keluarga kehilangan rumah, tetapi semua orang keluar dengan selamat, termasuk anjing mereka”. Kapsyen ini kedengaran menyedihkan dan mungkin sedikit menakutkan, betul? Bagaimana pula jika kapsyen ditulis begini, “Pasukan bomba membakar rumah kosong untuk tujuan berlatih menggunakan alat pemadam api yang baharu”? Anda masih melihat rumah yang terbakar, namun anda kini mempunyai tanggapan yang amat berbeza tentang perkara yang berlaku. Malah, anda mungkin berasa selamat, bukannya takut.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lihat halaman yang berikut

Bahagikan kelas kepada kumpulan kecil. Tanpa mendedahkan kepada pelajar bahawa anda sedang mengedarkan dua versi "Imej Sukan" yang berbeza, berikan nota edaran dengan kapsyen positif kepada separuh daripada kumpulan pelajar dan kapsyen negatif kepada yang lain.

1. Gambar dan perkataan

Lihat imej. Bersama-sama ahli kumpulan anda, gambarkan orang di dalam gambar tersebut. Pada pendapat anda, apakah perwatakan mereka? Inginkah anda menghabiskan masa dengan mereka atau menjadi ahli pasukan mereka? Jika ya, mengapa? Jika tidak, mengapa?

Para pelajar akan cepat sedar bahawa mereka sedang melihat gambar dengan kapsyen yang berbeza. Minta setiap kumpulan untuk memegang gambar mereka supaya orang lain dapat melihat perbezaannya.

Akhir sekali, bincangkan secara ringkas: Apakah yang boleh anda faham tentang cara perkataan boleh mempengaruhi tanggapan kita?

2. Masih tidak pasti?

Lihat beberapa contoh lagi (lihat **Cara kata-kata boleh mengubah gambar**)...

Bahan yang diperlukan:

- Gambar guru atau kakitangan dari sekolah anda yang menjalankan rutin harian mereka. Selama 2-3 minggu sebelum aktiviti, anda akan mengumpulkan beberapa foto digital atau menugasi pelajar untuk mengumpulkan foto tanpa mendedahkan peranan gambar dalam aktiviti ini (pastikan telah mendapat kebenaran subjek).

Jika perkara tersebut tidak boleh dilakukan, anda boleh mengumpulkan gambar yang bersesuaian dengan umur daripada majalah atau sumber berita.

- **Tidak diwajibkan:** Sekurang-kurangnya sekeping gambar untuk setiap pelajar dalam kelas
- Nota edaran: "Imej sukan"
- Nota edaran: "Cara kata-kata boleh mengubah gambar"

Cuba fikirkan perasaan anda selepas mendapat atau melihat mesej yang mengandungi salah satu gambar dengan kapsyen negatif itu. Melihat atau mendengar mesej negatif bukan hanya menyakitkan orang di dalam gambar tersebut, bahkan orang lain yang melihat gambar tersebut turut berasa tidak selesa.

Apabila anda mendapat mesej atau foto, apakah yang akan anda lakukan? Anda sentiasa mempunyai pilihan. Anda boleh...

- Pilih untuk tidak berkongsi gambar dengan sesiapa pun atau...
- Beritahu pengirim bahawa kalau boleh, anda tidak mahu menerima mesej yang bertujuan untuk menyakitkan hati seseorang atau...
- Sokong orang di dalam gambar itu dengan memberitahu mereka bahawa anda mengetahui perkara tersebut tidak benar atau...
- Semua perkara di atas.

Anda juga boleh tunjukkan sokongan anda dengan menghantar mesej positif. Tindakan ini akan mempengaruhi orang lain berasa gembira dan ingin turut menyiarkan mesej positif mereka sendiri.

3. Seseorang di sekolah kita

Guru memilih satu gambar daripada set gambar kakitangan sekolah.

Berlatih mengarang kapsyen yang berbeza. Tulis kapsyen yang menunjukkan kegembiraan dan kebanggaan orang di dalam gambar ini. Berapa banyakkah kapsyen yang boleh anda fikirkan?

Sekarang, mari kita bincangkan tentang kapsyen yang lucu. Adakah terdapat perbezaan antara penulisan perkara yang lucu bagi anda dengan perkara yang mungkin lucu bagi orang di dalam foto? Adakah terdapat perbezaan antara jenaka yang bersifat baik dan lucu bagi **semua orang** dan jenaka yang mempermainkan seseorang dan hanya "lucu" bagi beberapa orang sahaja?

Tulis beberapa kapsyen yang merupakan contoh perkara yang kita bincangkan, kemudian untuk setiap gambar, mari kita pilih satu kapsyen yang lucu dan baik serta tidak menyakitkan hati orang dalam gambar.

Terus berlatih menggunakan gambar orang lain di sekolah. Adakah anda mendapat apa-apa idea baharu tentang perkara baik untuk dikatakan dengan melihat kapsyen yang ditulis oleh rakan sekelas anda?

4. (Tidak diwajibkan) Album foto kelas

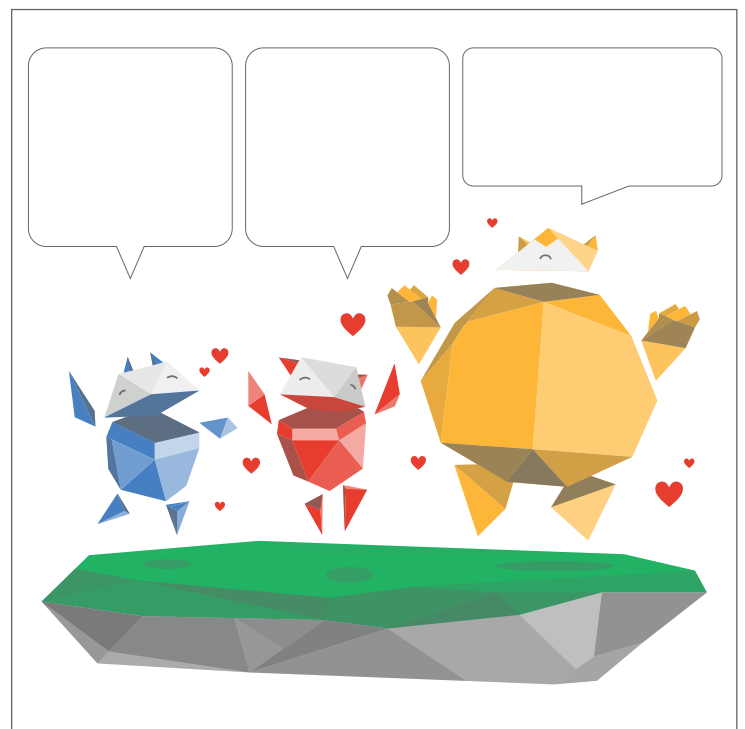
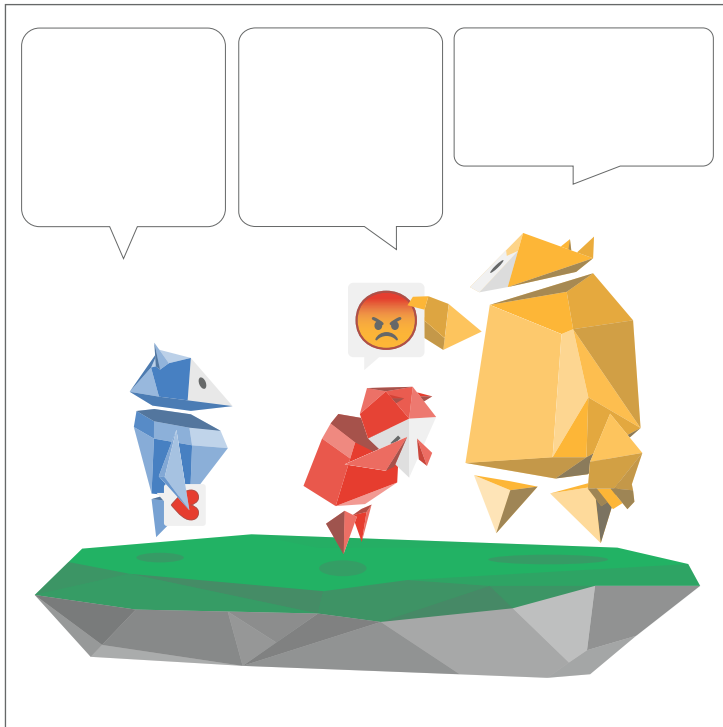
Buat album foto kelas dengan gambar-gambar setiap orang di dalam kelas anda, setiap satu gambar disertakan dengan kapsyen baik.

Pengajaran

Kapsyen boleh mengubah pemikiran dan perasaan kita tentang gambar serta mesej yang kita sangka kita peroleh. Fikir sebelum menyiarkan gambar. Pertimbangkan kesan gambar tersebut terhadap perasaan orang lain. Apabila anda melihat gambar dan kapsyen yang disiarkan oleh orang lain, tanya, "Siapakah yang menyiarkan ini dan mengapa?"

Aktiviti tambahan

Cuba aktiviti ini. Edarkan satu komik pendek dengan semua dialognya dipadamkan. Kemudian, minta setiap pelajar mengisi sendiri gelembung pemikiran/perbualan untuk menyampaikan cerita pada pandangan mereka. Bandingkan hasil. Adakah semua orang melihat cerita yang sama atau menulis perkataan yang sama? Mengapa tidak? Apakah yang ditunjukkan daripada aktiviti ini tentang cara kita menggunakan kata-kata untuk menyediakan konteks atau memahami perkara yang "disampaikan" oleh gambar?



Imej sukan



"Ya / Tidak"

Hebat!



"Ya / Tidak"

Hebat!

Imej sukan



Berlagak!

"Ya / Tidak"



Berlagak!

"Ya / Tidak"

Cara kata-kata boleh mengubah gambar



Karya seni asal memenangi tempat pertama.



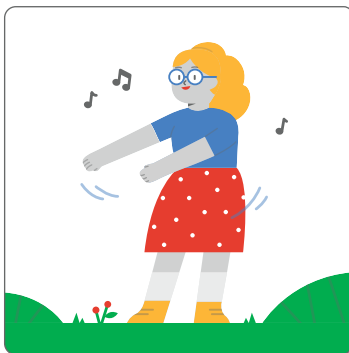
Huru Hara Menggemparkan.



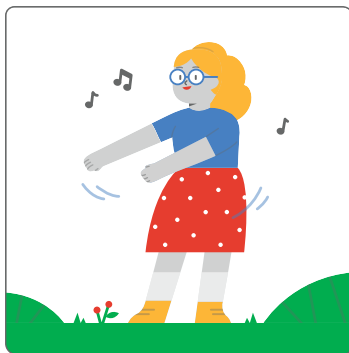
Saya menemukan spesies baharu di dunia!



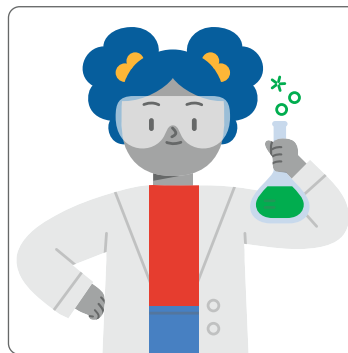
Mmm Makan Malam!



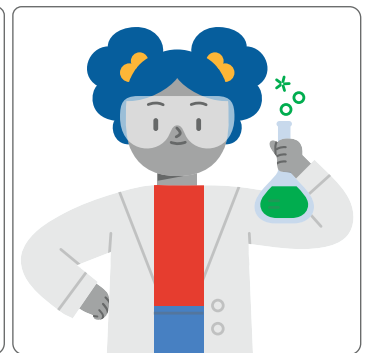
Berjaya!



Janggal - jauh sekali!



Saintis termuda di dunia!



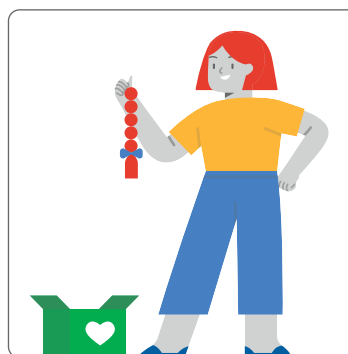
Nerda. #lemah



Akhirnya, telefon saya sendiri!



Dapat telefon lama yang buruk kepunyaan ibu saya. :/



Rambut saya sudah panjang dan saya mendermakannya kepada pesakit kanser. <3



POTONGAN RAMBUT PALING TERUK!