

LECȚIA #6: Înțelegerea faptului că știrile sunt personalizate

Articol adaptat după [Understanding that news is targeted \(PSHE education\)](#), material educațional **NewsWise**.

NewsWise este un program educațional dezvoltat de The Guardian Foundation, o organizație non-profit dedicată jurnalismului de calitate. Programul oferă resurse gratuite pentru învățământul primar și îi ajută pe elevi să dezvolte gândirea critică și să înțeleagă lumea știrilor. Acest material este un plan de lecție din pachetul NewsWise, destinat elevilor cu vârste între **9 și 11 ani**.



[Imagine copertă](#)

Acest material aparține Asociației Mediawise Society și este licențiat sub

Cu susținerea Fundației Orange, prin programul Digitaliada

Obiectiv de învățare

- Să înțeleagă că știrile online sunt personalizate pentru fiecare utilizator.

Rezultatele învățării

- Să identifice cum să recunoască personalizarea conținutului online.
- Să recunoască faptul că furnizorii de știri folosesc informații despre utilizatori pentru a le afișa conținut cu care sunt mai predispuși să interacționeze.
- Să explice cum alegerile (cum ar fi istoricul de căutare și profilul) afectează tipul de informații pe care le văd online.
- Să descrie cum personalizarea conținutului online poate fi folosită pentru a influența convingerile, acțiunile și alegerile cuiva.

Conexiuni cu programa școlară

- **Înțelegerea textului:** citirea și discutarea unei game largi de texte, în diverse scopuri; analiza limbajului și a impactului acestuia asupra cititorului.
- Modalități prin care informațiile sunt distribuite și utilizate online în mod responsabil.
- Utilizarea critică a internetului — cum să identifice surse de încredere și cum să evaluezi informațiile găsite online.

Cunoștințe și competențe de bază

Atunci când suntem online, intrăm într-o lume în care computerele și companiile **urmăresc ce vizionăm și citim**. Site-urile web, inclusiv motoarele de căutare și furnizorii de știri, colectează informații despre comportamentul utilizatorilor, adică notează cât timp petrec utilizatorii pe site-urile lor, pe pagini, articole sau ce videoclipuri accesează și pe ce pagină / videoclip / articol dau click ulterior.

Companiile pot afișa acelei persoane informații care îi plac și, prin urmare, o vor menține pe site-ul lor mai mult timp.

Când căutăm ceva online, nu vedem tot ce există pe internet, iar informațiile pe care le vedem nu sunt aleatorii. Ni se arată lucruri (inclusiv știri) pe care site-urile web au calculat că ne interesează – suntem într-o **bulă de filtrare**.

Și organizațiile media aleg ce știri publică și în ce ordine le prezintă, însă platformele online personalizează conținutul pentru fiecare utilizator.

Uneori, asta înseamnă că oamenii obțin **un singur punct de vedere**, citesc știri pe teme similare sau primesc informații similare despre un subiect.

De asemenea, înseamnă că companiile pot furniza oamenilor tot mai multe informații. De exemplu, dacă o persoană citește despre biciclete, reclame pentru magazine locale de biciclete pot apărea sau articole și informații legate de ciclism și sporturi similare pot fi recomandate acelei persoane.

Organizațiile pot, de asemenea, să încerce să schimbe opinia cuiva despre ceva sau să influențeze modul în care gândește într-un anumit fel. O persoană ar putea să iubească pisicile și să citească mereu despre pisici, dar dacă i se arată mereu informații despre pești, ar putea începe să fie interesată și de pești.

Aceasta poate deveni o problemă dacă oamenii se obișnuiesc cu informații false, dăunătoare sau vătămătoare pentru alții.

Evaluare inițială

Personalizarea conținutului. Elevii citesc două sau trei profiluri de personaje. Pentru fiecare, reflectează:

- Dacă această persoană ar căuta pe internet sau ar folosi rețelele sociale, *ce fel de știri (sau reclame) i-ar putea fi afișate?*
- *Ar vedea toți același conținut? De ce/de ce nu?*

Activitate de învățare

Conținut personalizat

Elevii folosesc profilurile de personaje din evaluarea inițială pentru a sorta **conținuturile personalizate** în ordinea în care cred că ar fi afișate fiecărei persoane. Așa funcționează multe platforme online. (**Notă pentru profesor:** titlurile furnizate au fost dezvoltate în scopul acestei lecții și nu sunt știri reale.)

Provocare. Elevii inversează acest proces, aleg la întâmplare șase carduri cu Informații direcționate și creează profilul unei persoane pe baza acestora.

Captarea cititorului

În perechi, elevii joacă **Captează atenția utilizatorului**. Discutați cum reflectă acest joc modul în care platformele recomandă conținut pe baza a ceea ce spectatorii au urmărit anterior, pentru a menține oamenii implicați cât mai mult timp (de exemplu, videoclipuri pe YouTube, articole sugerate pe site-uri de știri și rețele sociale).

- *Vezi vreo problemă cu faptul că citim, auzim sau vedem lucruri mereu din aceleași surse sau despre aceleași subiecte?*

Colecția de carduri

Distribuie **Cardurile cu conținut** în sală. Organizează elevii în grupuri: puncte, triunghiuri, sori, fulgere, stele, luni, săgeți, fețe. Elevii colectează toate cardurile cu același simbol. Aceasta demonstrează o **bulă de filtrare** – algoritmul presupune că îți plac triunghiurile, deci îți oferă mai multe triunghiuri!

Ce altceva observi la carduri? Există un alt simbol pe toate cardurile: au primit și informații sau reclame despre altceva. Simbolul suplimentar este legat, dar nu același cu simbolul principal.

Cere elevilor să-și imagineze că fiecare simbol reprezintă un subiect de știri, de exemplu cu cine să voteze la alegeri, un anumit club de fotbal sau ea mai nouă jucărie sau cel mai nou trend.

- *Cum ar putea influența acest lucru pe cineva?*
- *Ce altceva i-ar putea determina să își dorească?*
- *De ce fac organizațiile acest lucru?*
- *Cum te simți în legătură cu aceasta? Cum putem sparge bula?*

Concluzii

Elevii fac o listă cu cinci lucruri de reținut când caută online. Desenează conturul unei mâini, mărește-l și scrie câte unul pe fiecare deget. De exemplu:

- Fii precaut/ă față de reclamele sau conținutul personalizat, de exemplu „recomandat pentru tine” pe YouTube.
- Consultă regulat informații din mai multe surse.
- Asigură-te că funcția „căutare sigură” sau un filtru de conținut este activ.
- Încearcă o căutare diferită sau fii mai specific cu ceea ce introduci în motorul de căutare.
- Nu accepta solicitările de a-ți distribui informațiile personale cu alții.

Unde poți cere ajutor: amintește-ți să vorbești cu un adult de încredere, cum ar fi un părinte sau un profesor, dacă ai nelămuriri despre ferestre pop-up sau marketing direcționat.

Întrebări pentru evaluare

- *De ce personalizează companiile conținutul pentru utilizatori?*
- *Ce trebuie să știe oamenii când caută ceva online și citesc știri?*
- *De ce este important ca oamenii să citească informații din mai multe surse diferite?*

Oportunități de extindere

Realizează un scurt **ghid** pentru un articol din newsletter-ul școlii / revista școlii despre utilizarea motoarelor de căutare și modul în care indivizii primesc știri și informații personalizate în funcție de interesele lor.

- *Ce trebuie să știe și să facă utilizatorii?*

Capturează o imagine a unui rezultat de **căutare Google** (de exemplu, „animale”). Analizează ce rezultate sunt afișate primele și de ce.

- Recunoști vreuna dintre surse?
- De ce crezi că anumite rezultate apar mai sus?
- Este util să ai rezultatele clasificate astfel?
- Există probleme cu aceasta?

Resurse

Personalizarea conținutului

Cum personalizezi conținutul pentru public

	Andrei	Raluca	Sami
Vârstă	13 ani	11 ani	12 ani
Îi plac foarte mult	skateboarding, BMX, tobe	chitară, filme și cărți SF	animale, unicorni, dans
Alte preferințe	muzică pop, lectură, gătit	tutoriale de chitară online, muzică pop, sport	filme, fotbal

Noul BMX, cel mai bun de până acum, spun profesioniștii!	O bloggeriță adolescentă lansează o nouă carte de rețete	Top 40 muzică pop din toate timpurile!	Nou! Coregrafii de dans pentru cele mai tari hituri!
Unicornii, tema de petrecere preferată a copiilor între 5-8 ani	a apărut o nouă carte din seria Harry Potter, spune un scriitor de top!	Ajută la salvarea animalelor din pădurile tropicale – cum poți dona pentru a face o diferență	Film despre skateboarding, favorit la box office
Top 10 partituri de chitară de pe internet	Mese sănătoase pentru adolescenți, oriunde te-ai afla...	Mo îți arată cum: chitară și tobe pentru începători	Echipa de fotbal de top doboară recordul de goluri

Captează atenția utilizatorului

Jucătorul 1

- Alege unul, două sau trei carduri.
- Imaginează-ți că acestea sunt principalele tale interese.
- Adversarul tău (Jucătorul 2) trebuie să aleagă informațiile potrivite pentru a te menține interesat cât mai mult timp posibil.
- Dacă cuvântul pe care îl spune se leagă de unul dintre domeniile tale de interes, spune DA — vor continua până primesc un NU. Au 3 șanse după un NU, apoi se opresc și schimbă rolurile.

ARTE ȘI MEȘTEȘUGURI	MUZICĂ
GIMNASTICĂ	FOTBAL
ANIMALE DE FERMĂ	ANIMALE MARINE

Jucătorul 2

- Poți să țintești informațiile corect pentru a-ți menține adversarul interesat cât mai mult? Alege cuvinte din lista de mai jos (nu trebuie să le spui în această ordine) sau alege-ți propriile cuvinte.
- Dacă cuvântul pe care îl spui se leagă de unul dintre interesele lor, vor spune DA — continuă! Dacă nu, vor spune NU — folosește-ți cunoștințele despre interesele lor pentru a alege un alt cuvânt. După 3 NU-uri, oprește-te și schimbăți rolurile.

Pește	Alergare	Scufundare
Minge	Scor	Rostogolire înapoi
Pop	Stat în cap	Lovitură cu capul
Caracatiță	Victorie	Fitness
Nisip	Pisică	Concerte
Vopsea	Căluț de mare	Trupe/DJ
Tricotat	Echilibru	Tobe
Hârtie	Pix	Gheată
Vacă	Balenă	Creion
Echipă	Rostogolire înainte	Artiști
Gol	Cusut	Crab
Sepie	Rață	Cal
Oaie	Delfin	Săritură
Stând pe mâini	Pui	Gimnast
Câine	Ocean	Trofeu
Chitară	Jonglerii cu mingea	Material textil
Dans	Radio	Lipici
Cântec	Clasament	Desen

Carduri cu conținut

Tipărește fiecare card pe hârtie de culori diferite (până la 10 copii din fiecare) și plasează-le aleatoriu prin sala de clasă pentru ca elevii să le colecteze.

