



رسانه

ضمیمه نوجوان

شماره ۲۹ ■ ۳ مهر ۱۳۹۹

نوجوان
جام



فاطمه
زارع‌گار

گزارش مرحله پایانی چهارمین دوره از المپیاد سواد رسانه‌ای در المپیاد سواد رسانه‌ای شرکت نکنید!

روز چهارم / گام اول

در این ایام کروناایی که عادت کرده بودیم به کمی دیرتر از خواب بیدار شدن، اینکه مجبور شوی ساعت ۵ صبح از خواب شیرین برخیزی سخت بود، اما وقتی به پشت صحنه برنامه صبحگاهی شبکه خبر، یعنی «چاپ اول» رسیدیم ماجرا برایمان جذاب شد.

روز قبل تمرین کنده‌کتور نویسی داشتیم ولی حضور در یک برنامه زنده خیلی حس متفاوتی داشت. ماهم که با روحیه نوجوانانه خودمان از هر چیزی و هر کسی سؤال می‌کردیم. حتی خود من چندبار از آبدارچی درباره جزئیات برنامه و اینکه کی به عوامل جای بدهیم بهتر است پرسیدم!!

دبیر اجرایی المپیاد هم مهمان برنامه شد و درباره همین تفاوت‌های المپیاد سواد رسانه‌ای با سایر المپیادهای علمی، که شما هم در این گزارش با کمی از آن آشنا شدید حرف زد.



روز چهارم / گام دوم

صبح بعد از برنامه چاپ اول به سمت دانشکده خبرگزاری فارس رفتیم. تاحالا نشنیده بودم که یک خبرگزاری دانشکده داشته باشد. آنجا در فضایی شبیه به کتابخانه بودیم که بعد فهمیدیم، کافه رسانه نام دارد. فضایی آرامش بخش با دیوارهای خطاطی شده و کتاب‌هایی که بوی برگه‌هایشان روحت را تازه می‌کرد. دیدار با مدیر و سرپرست خبرگزاری فارس هم تجربه جالبی بود. آشنایی با اینکه چگونه یک خبرگزاری می‌تواند یک جریان خبری ایجاد کند و از آن جذاب‌تر تجربه ایجاد یک هشتگ در سامانه فارس.

قول و قرار ما بچه‌های سواد رسانه‌ای این شد که #دبیررسانا راه اندازی کنیم. این هشتگ و جریان قرار است حامی معلم‌هایی باشد که در مناطق محروم تدریس می‌کنند و در این شرایط کرونایی گوشی هوشمند ندارند تا بتوانند کارشان را انجام دهند. شما هم اگر دوست داشتید می‌توانید در این کمپین شرکت کنید.

روز آخر / گام آخر

آخرین روز با همه روزهای قبل فرق داشت. دیگر نه خبری از مسابقه بود و نه گشت و گذار در شهر یا حتی سخنرانی یک استاد. فقط فقط نشستیم پای پر کردن کاربرگ‌هایی که براساس تجربه همین چند روزمان تهیه شده بود. مثلا آنچه درباره ar و vr یاد گرفتیم یا بستن یک کنده‌کتور یا راه اندازی یک کمپین تبلیغاتی پر مخاطب. شاید جالب‌ترین وجه امتحان پایان دوره، این بود که باید همراه خودمان موبایل می‌بردیم و تقلب هم مجاز بود. چون در حقیقت امکان این وجود نداشت که شما بدون دانش و خلاقیت بتوانی سؤالی را جواب دهی. خلاصه تجربه شرکت در این المپیاد حقیقتا بی نظیر بود.



تصاویر زنده می‌شود. و vr هم همان عینک‌های مخصوص است که شما را به فضاهای سه بعدی می‌برد) خلاصه باید انواع و اقسام قفل‌های عجیب و غریب را باز می‌کردیم و سؤالات عجیب تر را هم پاسخ می‌دادیم تا برسیم به آخرین اتاق که کاپ مسابقه در آن بود. تپش قلب هایمان تندتر و تندتر می‌شد و از همه زیباتر این بود که در همین فضای جذاب و هیجان انگیز با اصول و قواعد سواد رسانه‌ای بیشتر از قبل آشنا می‌شدیم.

روز دوم / گام دوم

امروز روز مسابقه هابود. بعد از ظهر کمی که استراحت کردیم دوباره خبر از یک هیجان دیگر دادند. این بار قرار بود در عرض کمتر از یک ساعت، چیزی حدود ۲ کیلومتر دوندگی کنیم. البته نه فقط یک دویدن ساده.

نمی‌دانم بازی پوکمون را انجام داده اید یا نه. در فضای باز محیط محل برگزاری المپیاد با تکنولوژی همین بازی، نقاطی را مشخص کرده بودند که وقتی با تلفن همراه به آن نقاط می‌رسیدیم سؤالاتی در صفحه گوشی مان نشان داده می‌شد. با پاسخ به هر سؤال، مکان بعدی مشخص می‌شد و ما باید به سرعت خودمان را به آن نقطه می‌رساندیم.

پس از پیدا کردن ده نقطه و جواب دادن به سؤالاتشان، رمز مسابقه را پیدا می‌کردیم و محل قرار گرفتن کاپ را در گوشی می‌دیدیم. یک بازی با ضربان قلب بالا و هیجان بی اندازه و در عین حال پر از سؤالات سواد رسانه‌ای.



روز سوم / گام اول و دوم

تجربه ساخت یک برنامه تلویزیونی را که بعید است داشته باشید ولی شاید پشت صحنه یک برنامه را دیده باشید. اما تجربه روز سوم المپیاد مهمتر از این هابود. چون قرار بود ما برای ساختن یک برنامه با سلیقه خودمان آموزش ببینیم. و سخت‌ترین بخش هم این بود که هر کدام از ما باید یک کنده‌کتور می‌نوشت. کنده‌کتور در واقع همان سیر محتوایی است که اجزای مختلف برنامه را مشخص می‌کند و زمان مربوط به هر کدام را تعیین می‌کند)

مثلا کنده‌کتور یک برنامه تلویزیونی زنده را تصور کنید:

تیتراژ شروع / استودیو و شروع مجری / ورود مهمان و گفت‌وگو / لوگو موشن / میان برنامه / آیتم مردمی / میز نقد / خداحافظی / تیتراژ پایانی / پیام بازگانی! (این هم که انگار بخش فناپذیر همه برنامه هاست)

در ادامه آشنایی مان با ساخت یک برنامه تلویزیونی به استودیوی بسیج سازمان صدا و سیما رفتیم و هم با بخش‌های مختلف آن آشنا شدیم و هم خودمان دسته جمعی یک برنامه را اتود زدیم.



مرحله پایانی چهارمین دوره المپیاد سواد رسانه‌ای در همین شرایط کرونایی به گونه‌ای برگزار شد که تمام پروتکل‌ها در آن مراعات شد. فارغ از این ماجرا، یک نفر از شرکت کنندگان این دوره گزارشی برای آشنایی شما با این المپیاد جذاب و متفاوت نوشته که قطعاً خواندنش خالی از لطف نیست. شاید دلتان خواست در این المپیاد شرکت کنید.

روز اول / گام اول

بعد از مراسم افتتاحیه، اولین فیلم تعاملی جهان که توسط کمپانی نتفلیکس ساخته شده را به صورت جمعی و خیلی تعاملی تر دیدیم. حالا می‌رسید اصلا فیلم تعاملی یعنی چه؟! باید بگویم که در این فیلم، این خود شما به عنوان مخاطب هستید که ادامه روند فیلم را تعیین می‌کنید. مثلا قسمتی از فیلم را تصور کنید که متوقف می‌شود و از شما سوال می‌پرسد که شخصیت اول داستان، شغل پیشنهادی را قبول کند یا نه؟ و بر اساس انتخاب شماست که فیلم ادامه پیدا می‌کند و البته انتخاب‌های غلط ممکن است شما را به پایان‌های نامربوط برساند.

تجربه عجیبی است؛ نه؟! حالا جالب تر این بود که ما ۱۴ نفره (همه دختران شرکت کننده) این فیلم را تماشا کردیم و تصمیم‌ها هم به صورت جمعی گرفته می‌شد.



روز اول / گام دوم

همان طور که در بخش اول با یک کمپانی از انواع vod هاروبه رو بودیم، بخش بعدی این بود که تحلیلی بر این نوع مجموعه‌ها ارائه کنیم. حتما شما هم جزو مخاطبین فیلیمو، آپارات، نماوا و امثال آن هستید. خیلی از فیلم‌هایی که در آنها پخش می‌شود ویژگی‌هایی دارند که حضورشان در تلویزیون یا پرده سینما با مشکلاتی روبه روست. ولی تجربه ما این بود که نقدی بر جایگاه vod هادر کشورمان نوشتیم و یکی از سریال‌های فیلم‌هایی را که تنها از همین طریق توزیع شد نقد کردیم.



روز دوم / گام اول

فکر کن وسط المپیاد سواد رسانه‌ای ناگهان بگویند چشم‌هایتان را ببندید و دنبال ما بیایید و تا نگفته ایم هم چشم‌تان را باز نکنید و وقتی چشم‌تان را باز می‌کنی ببینی داخل یک اتاق در بسته هستی و ده دقیقه فرصت داری با کمک هم گروهی هایت از اتاق خارج شوی. بله شاید شما هم تجربه بازی اتاق فرار را داشته باشید ولی احتمالا وسط یک المپیاد علمی نبوده است. آن هم با کلی سؤالات عجیب و غریب از جنس ar و vr.

(داخل پراتنز یادآوری کنیم که ar یعنی ارزش افزوده، مانند تصاویر برخی از دفترها که وقتی گوشی‌ات را روی آن می‌گیری