

Pitanja vezana za polje SARAJEVO

- 1) Odgovor: Tačno
- 2) Odgovor pod b)
- 3) odgovor pod a)

Pitanja vezana za polje BANJA LUKA

- 1) Odgovor: Tačno
- 2) Odgovor: Tačno
- 3) Odgovor pod c)

Pitanja vezana za polje MOSTAR

- 1) Odgovor: Tačno
- 2) Odgovor: Tačno
- 3) Odgovor pod c)

Pitanja vezana za polje ZENICA

- 1) Odgovor pod b)
- 2) Odgovor pod a)
- 3) Odgovor: Netačno

Pitanja vezana za polje TUZLA

- 1) Odgovor: Tačno
- 2) Odgovor pod e)
- 3) Odgovor pod a)

Pitanja vezana za polje BRČKO

- 1) Odgovor: Ne
- 2) Odgovor pod a)

Pitanja vezana za polje CAZIN

- 1) Odgovor pod a)
- 2) Odgovor pod h)

Pitanja vezana za polje DOBOJ

- 1) Odgovor pod a)
- 2) Odgovor pod b)

Pitanja vezana za polje ISTOČNO SARAJEVO

- 1) Odgovor: Tačno
- 2) Odgovor pod b)

Pitanja vezana za polje BIHAĆ

- 1) Odgovor: Tačno
- 2) Odgovor pod c)

Pitanja vezana za polje ŽIVINICE

- 1) Odgovor pod a)
- 2) Odgovor : Tačno

Pitanja vezana za polje ZVORNIK

- 1) Točan odgovor pod a)
- 2) Odgovor: Tačno

Pitanja vezana za polje GRADIŠKA

- 1) Odgovor: Tačno
- 2) Odgovor: Tačno

Pitanja vezana za polje GRAČANICA

- 1) Odgovor pod c)
- 2) Odgovor: Tačno

Pitanja vezana za polje SREBRENİK

- 1) Odgovor: Netačno
- 2) Odgovor: Tačno

Pitanja vezana za polje VISOKO

- 1) Odgovor: Da
- 2) Odgovor: Tačno

Pitanja vezana za polje GRADAČAC

- 1) Odgovor pod c)
- 2) Odgovor: Tačno

Pitanja vezana za polje LIVNO

- 1) Odgovor pod c)
- 2) Odgovor: Tačno

Pitanja vezana za polje ČAPLJINA

- 1) Odgovor: Da
- 2) Odgovor: Tačno

Pitanja vezana za polje LJUBUŠKI

- 1) Odgovor pod c)
- 2) Odgovor: Tačno

Pitanja vezana za polje ŠIROKI BRIJEG

- 1) Odgovor pod d)
- 2) Odgovor: Ne

Pitanja vezana za polje GORAŽDE

- 1) Odgovor pod b)
- 2) Odgovor: Tačno

Pitanja vezana za polje TREBINJE

- 1) Odgovor pod a)
- 2) Odgovor: Tačno

Pitanja vezana za polje BIJELJINA

- 1) Odgovor pod a)
- 2) Odgovor: Tačno

Pitanja vezana za polje PRIJEDOR

- 1) Odgovor: Tačno
- 2) Odgovor pod a)

Broj igrača

Igru može igrati dva ili beskonačno mnogo igrača u formi "multiple mode" i "team mode" ovisno da li je prvi broj igrača ili drugi.

Pravila igre

Igrači/timovi prvobitno biraju avatar kojim će igrati. Potom igrači/timovi igraju igricu par- ne par kako bi se odredilo koji je igrač/ica/tim prvi na potezu. Igrači/timovi istovremeno pokazuju šaku s nekoliko ispruženih prstiju. Ako je zbroj ispruženih prstiju paran, pobjeđuje prvi igrač/ica ("par"); u suprotnom pobjeđuje drugi igrač ("nepar"). Igrač/ica/tim koji pobjedi u par-nepar igrici igra prvi te također bira na kojoj će slagalici započeti igru.

Nakon što igrač/ica/tim A izabere regiju u formi slagalice, igrač/ica/tim A bira figuricu u kojoj se odgovara na prvi set pitanja. Koristi se štoperica kojom se analogno odbrojava vrijeme od 15 sekundi u kojem igrači/timovi odgovaraju na pitanja i izazove.

Igrači/timovi A i B istovremeno odgovaraju na pitanja i izazove, a uzima se kao pobjednički onaj odgovor koji je tačan i dat u kraćem vremenskom periodu. Slagalice se biraju nasumično prema volji igrača/tima koji je na redu za odabir. Igrači/timovi A i B ponavljaju isto dok jedan igrač/ica/tim ne odgovori na sva pitanja na slagalici tačno, čime je jedna slagalica-regija osvojena. Igrač/ica/tim B nakon prve osvojene slagalice bira sljedeću slagalicu. Koncept odabira slagalica je naizmjeničnog principa, što znači da igrač/ica/tim A bira prvo polje, igrač/ica/tim B drugo polje i tako dalje.

Igrači/timovi A i B zadržavaju kartice sa pitanjima iz slagalica koje su osvojili. Samo je slagalica pod nazivom "Sarajevo" zaključana iz razloga što je to najmnogoljudnije i polje koje označava završetak igrice.

Nagrade i kazne

Ukoliko igrač/ica/tim A i igrač/ica/tim B ne odgovore tačno ni na jedno pitanje sa slagalice na kojoj se trenutno natječu tada se pokreće proces zamjene osvojenih slagalica. Sve do tada osvojene slagalice koje je osvojio igrač/ica/tim A sada pripadaju igraču/ici/timu B i obrnuto.

Ukoliko igrač/ica/tim A ili igrač/ica/tim B tačno odgovori u prvom krugu na sva pitanja iz dvije slagalice zaredom biva nagrađen tako što bira sljedeću slagalicu bez obzira čiji je red u kontekstu naizmjeničnog koncepta biranja.

Kraj igre

Igra se završava kada su sve slagalice osvojene i posložene uključujući i predoređenu posljednju "Sarajevo" slagalicu.

Pobjednik/ica je onaj igrač/ica/tim koji/a ima više slagalica osvojenih kao i veći broj stanovništva koji je medijski opismenio/opismenila. Igrači/timovi zbrajaju osvojeni broj slagalica kao i broj stanovnika koji su opismenjeni.

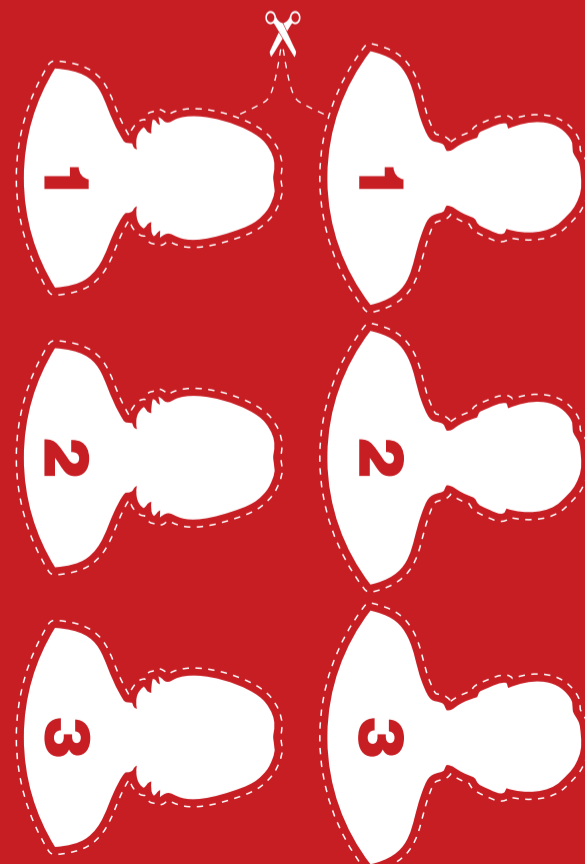
Kraj igre označava medijski pismenu Bosnu i Hercegovinu.

ODGOVORI

KARTICA "BROJ STANOVNIKA U SLAGALICAMA"

Slagalica Banja Luka 250 000+
 Slagalica Brčko 100 000+
 Slagalica Bijeljina 120 000+
 Slagalica Bihać 80 000+
 Slagalica Cazin 90 000+
 Slagalica Čapljina 35 000+
 Slagalica Živinice 70 000+
 Slagalica Zvornik 70 000+
 Slagalica Zenica 150 000+
 Slagalica Grad Mostar 150 000+
 Slagalica Livno 45 000+
 Slagalica Goražde 30 000+
 Slagalica Gračanica 60 000+
 Slagalica Gradačac 45 000+
 Slagalica Gradiška 65 000+
 Slagalica Prijedor 100 000+
 Slagalica Doboј 85 000+
 Slagalica Ljubuški 35 000+
 Slagalica Široki Brijeg 35 000+
 Slagalica Tuzla 200 000+
 Slagalica Srebrenik 60 000+
 Slagalica Sarajevo 550 000+
 Slagalica Istočno Sarajevo 85 000+
 Slagalica Trebinje 30 000+
 Slagalica Visoko 55 000+
3.135000 ukupno

ODABERI AVATAR



KARTICA "UVOD, CILJ I ODRICANJE OD ODGOVORNOSTI"

"Razolav" društvena i edukativna igra odvija se na karti Bosne i Hercegovine, gdje se karta dijeli na 25 slagalica, koje su ocrtane tako da obuhvaćaju 25 najmnogoljudnijih gradova u BiH, zajedno sa općinama koje prirodno gravitiraju ka tim gradovima. Svaka slagalica nosi određena pitanja i izazove sa ponuđenim odgovorima, a odgovore slijede bodovi i kazne. Posljednja slagalica je ona na kojoj je označen grad Sarajevo te zbog simbolike glavnog grada, ostaje zaključana do samog kraja.

"Razolav" se igra sa dva ili više igrača/ica, odnosno timova. Igrači/ice osvajaju gradove i time opismenjuju njihove stanovnike. Broj stanovnika nije konačan, te su u igrici ispisane zaokružene brojke istih. Igra završava kada posljednji grad-slagalica bude osvojen. Pobjednik je onaj igrač/iča/tim koji je opismenio veći broj stanovnika.

"Razolav" igra je napravljena za edukacijske svrhe, po principu da se mladi širom BiH kroz igru i zabavu upoznaju sa medijima, medijskom terminologijom i lažnim vijestima. Cilj igrice je da što više mladih kroz igru postane medijski pismeno.

KARTICA "OSNOVNI POJMOVI"

Lažne vijesti u najširem smislu definišu se kao bilo koja informacija koja je namjerno stvorena i predstavljena kao vjerodostojna, kada u stvarnosti to nije.

Lažni kontekst podrazumijeva dijeljenje istinitog sadržaja, ali s lažnim kontekstom.

Medijska pismenost - sposobnost građana/ki da pristupe, analiziraju i proizvode informacije sa konkretnim učincima.

Dezinformacija - netačna informacija stvorena s lošom namjerom s ciljem da prevari javnost, bilo da se pojavljuje u obliku vijesti ili ne.

Propaganda- podskup lažnih vijesti jer je kreirana s namjerom promovisanja određene političke, organizacijske ili komercijalne agende, te su posebno pristrane i obmanjujuće prirode. Clickbait članci- članci koji koriste senzacionalističke naslove kako bi privukli čitatelje, a također se mogu smatrati vrstom koristoljubivih lažnih vijesti, osobito kada je veza između naslova i samog sadržaja teksta vrlo slaba.

Zavaravajući sadržaj -obmanjujuća upotreba informacija kako bi se prevarila ciljana publika.

Nametnuti sadržaj-izvori koji se lažno prikazuju.

Izmišljeni sadržaj -sadržaj koji je u potpunosti lažan te je stvoren iz namjere da prevari i nanese štetu.

Lažna povezanost podrazumijeva situaciju kada slike, naslov ili opis ne podržavaju sadržaj.

Manipulisani sadržaj - manipuliranje vjerodostojnih informacija, bilo slika, video zapisa ili audio zapisa kako bi se prevarila ciljana publika.

Informacija je podatak koji se koristi, koji za primaoca ima određeni efekat odnosno značenje

Vrste medija:

- Štampani (dnevni, nedjeljni, mjesečni...),
- Elektronski (radio, televizija, teletekst, servisna TV), a oba spadaju u tradicionalne medije i

- Novi mediji (Internet sajtovi, SMS, MMS).

Politički botovi- proizvode strojno generisane sadržaje kao što su npr. tweetovi, ili softveri koji omogućuju stvaranje strojno napisanih članaka te zahtijevaju minimalni ljudski doprinos, softveri za manipuliranje slika, videa ili audio zapisa.

5 KARTICA DODATNIH IZVORA, POMOĆNIH ALATA

1. <https://www.rak.ba/bs-Latn-BA/>

Regulatorna agencija za komunikacije (Agencija) je osnovana 2. marta, 2001. godine spajanjem nadležnosti Nezavisne komisije za medije i Regulatorne agencije za telekomunikacije koje su do tada radile odvojeno. Agencija djeluje na državnom nivou i njen mandat je definisan Zakonom o komunikacijama BiH (Službeni glasnik BiH, br.31/03).

U skladu sa Zakonom o komunikacijama BiH, nadležnosti Agencije su: kreiranje i promovisanje pravila u sektorima emitovanja i telekomunikacija, licenciranje operatora u sektorima emitovanja i telekomunikacija, planiranje, upravljanje i dodjeljivanje frekventnog spektra, primjenjivanje tehničkih i drugih standarda koji se tiču kvaliteta, te uspostavljanje i održavanje sistema naknada za dozvole.

2. <https://raskrinkavanje.ba/>

Platformu Raskrinkavanje.ba pokrenuo je tim organizacije "Zašto ne" koji za sobom ima višegodišnje iskustvo u fact-checkingu, kroz rad na provjeri tačnosti i dosljednosti izjava javnih zvaničnika/ca, te praćenju ispunjenosti predizbornih obećanja na platformi Istinomjer. Raskrinkavanje se zasniva na objektivnoj, nezavisnoj i temeljitoj provjeri medijskih informacija.

Raskrinkavanje prati medijske objave, te na osnovu svoje metodologije provjerava i ocjenjuje one čija kredibilnost djeluje upitno. Cilj Raskrinkavanja je da doprinese razotkrivanju lažnih vijesti, propagandnih narativa, komercijalnih i političkih interesa upakovanih u formu izvještavanja i, na koncu, izgradnji kredibilnije medijske sfere u Bosni i Hercegovini i šire. Nastoje, takođe, doprinijeti izgradnji kritičkog pristupa medijskim sadržajima i jačanju medijske pismenosti.

3. <https://analiziraj.ba/>

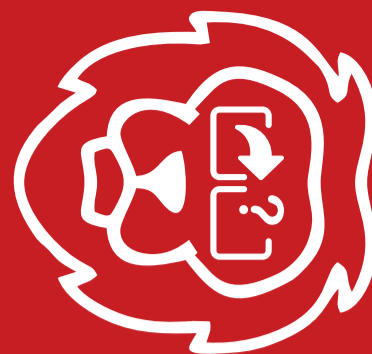
Platforma analiziraj.ba osnovana je s ciljem da prati, analizira i procjenjuje medijske sadržaje u Bosni i Hercegovini. Projekt je uspostavljen uz podršku USAID-ovog projekta podrške nezavisnim medijima (SIM).

4. <https://www.labno.org/reverse/>

Korištenje opcije obrnutog pretraživanja kako bi se pronašao izvor fotografije ili znao približni datum kada je slika prvi put objavljena na internetu.

5) Deset savjeta kako prepoznati lažnu vijest:

- 1) Nemojte pročitati samo naslov!
- 2) Provjerite tko je objavio vijest!
- 3) Provjerite impresum!
- 4) Provjerite datum i vrijeme objave!
- 5) Provjerite tko je autor!
- 6) Provjerite korištene poveznice i izvore!
- 7) Provjerite upitne citate i fotografije!
- 8) Čuvajte se potvrde vaših stavova!
- 9) Provjerite vijest kod drugih izvora!
- 10) Razmislite prije nego podijelite!



RAZOLAV

DODATNE STAVKE

