Co-funded by the European Union

media masters

media masters

WORK PACKAGE N° 28

TEACHERS TRAINING CONFERENCE (CONFERENCE) IN CROATIA, VARAŽDIN

Delivered By

Makerspace Varaždin

MAKERSPACE

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Co-funded by the European Union

media masters

Document Identification:

Project full name	Media Masters: Enhancing Media Literacy
Project acronym	MEDMAS
Grant agreement no.	**101148165**
CERV Programme	**CERV-2023-CITIZENS-CIV- Citizens' engagement and participation**
Dissemination level	Public
Work Package	28
Partner(s) responsible ***(Legal Name and Short Name)***	Udruga za promicanje tehničke kulture Makerspace Varaždin Makerspace Varaždin
PIC Number:	884912183
Author(s)	Alenka Čović, Vladimir Mrkela, Nataša Hunjadi, Ivan Todorović

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

EVENT DESCRIPTION			
Event number:	[28]		
Event name:	[Teachers training conference]		
Type:	[conference]		
In situ/online:	*[*in-situ*]*		
Location:	[Croatia], [Varaždin]		
Date(s):	[09.05.2025.]		
Website(s) (if any):	www.makerspace.hr/med-mas		
Participants			
Female:	42		
Male:	20		
Non-binary:	0		
From country 1 [Croatia]:	62		
From country 2 [name]:			
From country 3 [name]:			
…			
Total number of participants:	62	**From total number of countries:**	1

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Co-funded by
the European Union

media masters

media masters

WORK PACKAGE N° 28

TEACHERS TRAINING CONFERENCE

CURRICULUM

CROATIAN LANGUAGE

Ovaj dokument je licenciran pod Creative Commons Imenuj – NeKomercijalno – Dijeli pod istim uvjetima 4.0 međunarodnom licencom (CC BY-NC-SA 4.0).

CC BY-NC-SA 4.0

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Sadržaj

..... 4
Sadržaj 5
Uvod u kurikulum 6
Svrha i kontekst 6
Ciljana skupina 6
Ciljevi i ishodi učenja 8
Opći cilj 8
Struktura i raspored treninga 9
Tijek radionice po vremenskim blokovima 10
Pravila za igru Media Masters 11
Materijali i alati 16
Fizički i digitalni alati 16
Evaluacija i refleksija 17
Primjena u školskom kontekstu 19
Primjeri integracije u nastavu 19
Prilagodba razinama učenika i predmetima 19
Veza s međupredmetnim temama 20

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Uvod u kurikulum

Svrha i kontekst

U suvremenom obrazovnom okruženju, razvoj digitalne i medijske pismenosti postaje nezaobilazan segment školskog kurikuluma. S obzirom na rastući utjecaj društvenih mreža, internetskih izvora i tehnologije u svakodnevnom životu učenika, učitelji i edukatori suočavaju se s izazovom kako prenijeti znanja i vještine koje će mladima omogućiti da prepoznaju, razumiju i kritički procjenjuju informacije koje svakodnevno primaju. U tom kontekstu, edukativna društvena igra "Media Masters" predstavlja inovativan alat koji spaja zabavu i učenje, omogućujući učiteljima da na pristupačan, interaktivan i iskustveni način poučavaju temeljne koncepte medijske pismenosti.

Ovaj kurikulum osmišljen je kao podrška učiteljima, nastavnicima i školskim stručnjacima koji žele u svoj rad uključiti suvremene metode obrazovanja u području medijske pismenosti. Program je strukturiran u više međusobno povezanih blokova koji kombiniraju teorijsku podlogu, praktičan rad s igrom i reflektivne aktivnosti, a sve s ciljem osnaživanja nastavnog osoblja za primjenu inovativnih alata u razredu.

Trening potiče sudionike na aktivno uključivanje, razmjenu iskustava i zajedničko osmišljavanje načina na koje se igra može integrirati u različite nastavne kontekste – bilo kao alat u nastavi Hrvatskog jezika (ili generalno, lokalnog jezika ovinso o tome gdje se igra koristi), informatike, građanskog odgoja ili kao dio izvannastavnih aktivnosti i tematskih dana. Igra "Media Masters" pritom ne služi samo kao pomoćno sredstvo, već kao snažan edukativni okvir koji potiče učenike na promišljanje, analizu, argumentaciju i timski rad. Trening se temelji na participativnim metodama rada, potiče facilitaciju, dijalog i suradničko učenje te promiče ulogu učitelja kao mentora u procesu razvoja medijske i digitalne pismenosti.

Ciljana skupina

Trening je prvenstveno namijenjen učiteljima i nastavnicima osnovnih i srednjih škola, kao i edukatorima i stručnim suradnicima koji se bave obrazovnim programima za djecu i mlade. Uključuje i školske administratore i voditelje koji su zainteresirani za strateško uključivanje medijske pismenosti u kurikulum škole. Program uzima u obzir različite profesionalne i predmetne pozadine sudionika – od onih koji već

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

imaju iskustvo u provođenju sličnih aktivnosti, do onih kojima je ovo područje relativno novo. Cilj je omogućiti svima razumijevanje osnova medijske pismenosti te im dati konkretne alate za provedbu u vlastitom kontekstu.

Ključne kompetencije

Kroz provedbu ovog treninga sudionici razvijaju niz važnih kompetencija koje su usklađene s europskim referentnim okvirom za digitalnu i medijsku pismenost. Prije svega, trening jača sposobnost analitičkog i kritičkog mišljenja, potičući učitelje da prepoznaju različite oblike dezinformacija i razviju vlastiti pedagoški pristup poučavanju o njima. Sudionici se osposobljavaju za korištenje didaktičkih igara u nastavi, čime razvijaju i metodološke kompetencije vezane uz aktivno, participativno i iskustveno učenje. Također, uče kako poticati učenike na izražavanje stavova, argumentaciju i promišljanje o medijskim sadržajima koje konzumiraju. Uz to, usvajaju i vještine facilitacije grupnih aktivnosti te evaluacije učeničkih procesa kroz igru, što pridonosi njihovom profesionalnom razvoju i kvaliteti poučavanja.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Ciljevi i ishodi učenja

Opći cilj

Glavni cilj treninga je osnažiti učitelje, nastavnike, edukatore i školske stručnjake za provedbu kvalitetne i suvremene nastave medijske pismenosti, s posebnim naglaskom na korištenje društvene igre *Media Masters* kao alata za učenje i refleksiju. Kroz trening se sudionicima pružaju znanja, pedagoške strategije i resursi koji im omogućuju da medijsku pismenost integriraju u različite nastavne kontekste – kako u predmetnu nastavu, tako i u izvannastavne i projektne aktivnosti.

Učitelji se osposobljavaju ne samo za prenošenje znanja o medijima, već i za razvoj kritičkog mišljenja, analitičkih vještina i razumijevanja načina na koji mediji utječu na društvene procese, identitete i demokraciju. Korištenjem igre, trening uvodi participativne metode koje potiču aktivno uključivanje učenika i transformiraju tradicionalnu nastavu u iskustveno učenje.

Nakon završenog treninga, sudionici će moći:

- **Definirati i objasniti ključne pojmove medijske pismenosti**, uključujući pojmove poput dezinformacije, lažnih vijesti, manipulacije, izvora, algoritama, fact-checkinga i sličnih termina koji su temeljni za razumijevanje medijskog okruženja;
- **Kritički analizirati različite vrste medijskih sadržaja** i razviti metode koje potiču učenike na prepoznavanje vjerodostojnih izvora, argumentiranih stavova i potencijalno manipulativnih poruka;
- **Primijeniti igru** *Media Masters* **kao nastavnu metodu** za podučavanje o medijskoj pismenosti u različitim školskim predmetima, s posebnim naglaskom na međupredmetne teme poput građanskog odgoja, etike, jezika, informatike i tehničke kulture;
- **Samostalno osmisliti i provesti nastavnu ili izvannastavnu aktivnost** temeljenu na igri, uz prilagodbu ciljevima učenja i potrebama učenika;
- **Koristiti refleksivne i participativne metode** za evaluaciju učeničkog razumijevanja i angažmana u temama vezanima uz medije;
- **Povezati naučeno sa širim društvenim kontekstom**, uključujući razumijevanje uloge medija u demokratskim društvima i potrebu za aktivnim, informiranim građanima.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Struktura i raspored treninga

Trening je osmišljen kao interaktivna, trosatna edukacija s dodatnim pauzama, usmjerena na razvoj medijske pismenosti kod nastavnika i edukatora putem društvene edukativne igre „Media Masters“. Cjelokupan program podijeljen je u nekoliko tematskih blokova, pri čemu se svaka aktivnost nadovezuje na prethodnu i logički vodi sudionike od uvoda u temu, preko praktične primjene, do refleksije i evaluacije. U nastavku donosimo detaljan raspored sa vremenskim okvirom, metodama rada i korištenim materijalima.

Vrijeme	Aktivnost	Metode	Materijali
10:00 – 10:15	Uvod, predstavljanje, ciljevi treninga	Direktna nastava, interakcija	Prezentacija, uvodni letak
10:15 – 10:45	Digitalna pismenost i igra „Media Masters“ – pravila i kontekst	Predavanje, diskusija	Prezentacija, priručnik, vizuali iz igre
10:45 – 11:00	**Pauza**		
11:00 – 11:45	Integracija igre u nastavu i izvannastavne aktivnosti	Radionica, grupni rad	Komplet igre, digitalne platforme (Mentimeter, Padlet)
11:45 – 12:00	**Pauza**		
12:00 – 12:45	Hands-on iskustvo: igranje Media Masters, analiza, pitanja i odgovori	Aktivno učenje, peer-to-peer	Komplet igre, evaluacijski obrasci, facilitacijska uputa
12:45 – 13:00	Refleksija, zaključci, evaluacija	Grupna rasprava, evaluacija	Evaluacijski obrazac, digitalni resursi za daljnje učenje

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Ova struktura omogućava ravnotežu između teorijskih uvida i praktične primjene, a dvostruka pauza pomaže u održavanju koncentracije i razmjeni iskustava među sudionicima u neformalnoj atmosferi. Poseban naglasak stavljen je na sudjelovanje, suradnju i refleksiju, kako bi sudionici razvili ne samo znanje već i praktične vještine relevantne za njihovu nastavnu praksu.

Tijek radionice po vremenskim blokovima

10:00 – 10:15 | Uvod, predstavljanje i ciljevi treninga

Radionica započinje kratkim upoznavanjem sudionika i facilitatora kroz uvodnu aktivnost koja potiče međusobno povjerenje i otvorenost. Sudionici se potiču da ukratko predstave svoj profesionalni kontekst i dosadašnja iskustva u radu s temama digitalne i medijske pismenosti.
Tijekom ove faze, voditelj sudionicima predstavlja svrhu i ciljeve treninga te kontekst nastanka edukativne igre *Media Masters*. Jasno se artikuliraju razlozi zbog kojih se treninzi provode, koji su očekivani ishodi i na koji način će se tijekom radionice do njih doći. Ističe se važnost njihove aktivne uloge u učenju te se potiče sudioničko oblikovanje procesa kroz pitanja i komentare.
U ovom se bloku posebno naglašava razumijevanje šireg konteksta – zašto je medijska pismenost važna u obrazovanju i koje prijetnje nedostatak tih kompetencija nosi demokratskom društvu.

Uvodni razgovor o očekivanjima omogućuje facilitatoru da sadržaj prilagodi potrebama sudionika.

Metode: Direktna nastava, otvoreni razgovor, predstavljanje

Materijali: Prezentacija, uvodni letak s opisom treninga

Ishodi učenja:

- Sudionici imenuju ciljeve treninga
- Sudionici aktivno sudjeluju u uvodnom predstavljanju
- Sudionici navode svoja početna očekivanja i predznanja iz područja medijske pismenosti

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

10:15 – 10:45 | Digitalna pismenost i igra Media Masters: pravila i kontekst

Ovaj blok posvećen je analizi temeljnih pojmova kao što su dezinformacije, manipulacija sadržajem, lažne vijesti, deepfake i algoritamski utjecaji na korisnike. Kroz prezentaciju i vođenu diskusiju obrađuju se suvremeni izazovi digitalnog okruženja, a sudionici se potiču na prepoznavanje uloge nastavnika u izgradnji kritički osviještenih učenika.

Zatim slijedi predstavljanje društvene igre *Media Masters* kao alata za razvoj medijske pismenosti. Objašnjava se struktura igre, uključujući ploču, karte s pitanjima podijeljenima u pet kategorija i 18 potkategorija, figurice, pravila igre te način integracije u obrazovni kontekst. Sudionici dobivaju materijale – uključujući priručnik i primjere pitanja – koji im olakšavaju razumijevanje i kasniju primjenu u nastavi.

Poseban naglasak stavlja se na to kako se igra može koristiti u različitim predmetnim područjima i s različitim dobnim skupinama, uzimajući u obzir razinu digitalne kompetencije učenika.

Metode: Direktna nastava, interaktivna prezentacija, diskusija

Materijali: Prezentacija, priručnik Media Masters, vizualni elementi igre

Ishodi učenja:

- Sudionici objašnjavaju ključne pojmove povezane s digitalnom i medijskom pismenošću
- Sudionici imenuju osnovna pravila igre *Media Masters*
- Sudionici diskutiraju o važnosti razvoja digitalnih kompetencija u obrazovanju

Pravila za igru Media Masters

Media Masters je edukativna društvena igra namijenjena mladima, osmišljena kako bi im pomogla prepoznati dezinformacije i razviti kritičko razmišljanje prilikom konzumacije medijskog sadržaja. Kroz zabavne izazove i jednostavnu mehaniku, igrači uče kako razlikovati činjenice od manipulacije, postavljati prava pitanja i razumjeti na koji način se informacije mogu iskriviti. Cilj igre nije samo zabava, već i razvoj medijske pismenosti, osvještavanje o opasnostima manipulacije u medijima te jačanje otpornosti na lažne informacije u online i offline svijetu.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Media Masters se prvenstveno koristi u radu s učenicima i mladima, a podržana je kroz CERV program Europske komisije. Provodi se u više europskih zemalja, uključujući Hrvatsku, s ciljem da se proširi na cijeli kontinent. Igru može igrati 3 do 8 igrača (ili timova ako ih je manje), a preporučuje se korištenje pripadajuće mobilne aplikacije koja određuje redoslijed igranja i omogućuje pristup pitanjima. Igrači tijekom igre vježbaju prepoznavanje izvora, uočavanje pristranosti, provjeru informacija i logičko zaključivanje.

Kutija sadrži ploču za igru s 34 numerirana polja, karte s pitanjima podijeljene u pet glavnih kategorija i 18 potkategorija, kockicu sa šest strana, figurice za igrače te upute. Prije početka, ploča se postavlja na stol, karte se razdvoje po kategorijama i stave na označena mjesta, a svaki igrač odabire figuricu i stavlja je na početno polje. Aplikacija se koristi za generiranje pitanja i praćenje rezultata. Nakon pripreme, igra može započeti.

Igrač baca kockicu, a dobiveni broj određuje koliko će se polja pomaknuti:

- 1 ili 2 → 1 polje naprijed
- 3 ili 4 → 2 polja naprijed
- 5 ili 6 → 3 polja naprijed

Nakon pomicanja, igrač uzima kartu iz kategorije na koju je stao, skenira QR kod putem aplikacije i odgovara na prikazano pitanje. Ako odgovori točno, pomiče se dodatna 2 polja unaprijed. Ako pogriješi, vraća se 1 polje unatrag. Igra se nastavlja dok netko ne dođe do posljednjeg (34.) polja. No, pobjednik nije nužno najbrži – onaj tko tijekom igre da najviše točnih odgovora proglašava se stvarnim pobjednikom. Aplikacija na kraju igre prikazuje statistiku odgovora, što omogućuje refleksiju i dodatno učenje.

Pitanja su razvrstana u pet glavnih kategorija:

- Internet i suvremeni utjecaji (Influenceri, Internet senzacije, Online obrazovanje, Poslovni stručnjaci, Life coachevi)
- Društvo i kultura (Povijest, Sport, Mediji i novinarstvo, Politika)
- Kontroverzne teme (Teorije zavjere, Pseudoznanost, Propaganda)
- Sigurnost na internetu i digitalni rizici (Krađa identiteta, Lažno predstavljanje, Rizici za mlade)

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

- Europska unija u fokusu (Sigurnost i migracije, Ekološke politike, Upravljanje i integritet)

Postoje dvije verzije igre – za mlađe i starije od 18 godina. Mehanika igre ostaje ista, no aplikacija prikazuje pitanja prilagođena dobi.

Kako bi pobijedili, igrači trebaju koristiti kritičko razmišljanje, analizirati sadržaj, prepoznati manipulativne elemente i dobro razumjeti kontekst pitanja. Igra nije samo kviz, već alat za osvještavanje, razvijanje digitalne pismenosti i poticanje rasprave. Idealna je i kao edukativni alat u školama i u radionicama s mladima.

10:45 – 11:00 | Pauza

11:00 – 11:45 | Integracija igre u nastavu i izvannastavne aktivnosti

U ovom dijelu sudionici rade u manjim skupinama te analiziraju konkretne scenarije primjene igre u nastavi. Dobivaju zadatak osmisliti prijedlog lekcije u kojoj se *Media Masters* koristi kao alat za poučavanje specifične teme – primjerice u okviru građanskog odgoja, informatike, jezika ili tehničkih predmeta. Ova aktivnost omogućuje razmjenu znanja, potiče interdisciplinarni pristup i razmjenu dobre prakse među edukatorima iz različitih nastavnih područja.

Facilitatori vode grupnu diskusiju o izazovima uvođenja inovativnih metoda u kurikulum – poput nedostatka vremena, otpora prema promjenama ili ograničenja školskog sustava – te nude prijedloge za njihovo prevladavanje.

Razmatraju se i mogućnosti vrednovanja učeničkog napretka tijekom korištenja igre te načini uključivanja igre u izvannastavne aktivnosti i projektne zadatke. Blok završava plenarnim dijelom u kojem grupe predstavljaju najzanimljivije prijedloge.

Metode: Grupni rad, peer-to-peer, facilitirana diskusija

Materijali: Igra Media Masters, radni listići, digitalne bilješke (npr. Padlet)

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Ishodi učenja:

- Sudionici formuliraju konkretne prijedloge primjene igre u nastavi
- Sudionici razmjenjuju iskustva i ideje s kolegama
- Sudionici identificiraju izazove i moguće načine prilagodbe igre svojoj obrazovnoj praksi

11:45 – 12:00 | Pauza

12:00 – 12:45 | Hands-on: igranje Media Masters, analiza, pitanja i odgovori

Sudionici dobivaju priliku praktično odigrati igru *Media Masters* u manjim skupinama. Tijekom igre, facilitatori promatraju dinamiku, podržavaju sudionike u razumijevanju pravila i bilježe opažanja o načinu na koji sudionici pristupaju zadacima. Cilj nije samo testiranje znanja, već i stjecanje osobnog iskustva koje može poslužiti kao osnova za buduću primjenu u učionici. Nakon završetka igre slijedi facilitirana analiza – sudionici iznose dojmove, identificiraju izazove, postavljaju pitanja i raspravljaju o potencijalu igre u različitim obrazovnim kontekstima. Diskusija je vođena reflektivnim pitanjima poput: Koje ste kompetencije koristili? Kako bi učenici mogli reagirati? Kako biste igru kombinirali s drugim metodama?

Voditelj dodatno pojašnjava pravila, daje prijedloge za varijacije igre i naglašava mogućnosti za kombiniranje igre s drugim pedagoškim pristupima.

Metode: Aktivno učenje, peer learning, pitanja i odgovori

Materijali: Komplet igre, evaluacijski obrasci, vizualni alati

Ishodi učenja:

- Sudionici demonstriraju poznavanje mehanike igre
- Sudionici identificiraju edukativne ciljeve igre

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

- Sudionici reflektiraju vlastito iskustvo igranja i uspoređuju ga s nastavnim potrebama

12:45 – 13:00 | Refleksija, zaključci i evaluacija

U završnom dijelu treninga sudionici se potiču na individualnu i grupnu refleksiju o cjelokupnom iskustvu. Raspravlja se o mogućnostima implementacije igre u nastavi, izazovima koji se mogu pojaviti te o interesu učenika za ovakav pristup učenju.

Facilitator koristi vođena pitanja kako bi sudionike usmjerio na procjenu vlastitih kompetencija prije i nakon treninga, kao i na identifikaciju područja za daljnji profesionalni razvoj. Sudionici zatim ispunjavaju evaluacijski obrazac te dobivaju digitalne materijale i kontakte za daljnju primjenu igre u svojem radu. Na kraju se sudionike poziva na uključivanje u širu zajednicu praktikanata medijske pismenosti.

Metode: Reflektivna diskusija, evaluacija

Materijali: Evaluacijski obrazac, resursi u PDF-u

Ishodi učenja:

- Sudionici reflektiraju vlastito učenje i planiraju primjenu
- Sudionici sudjeluju u evaluaciji treninga
- Sudionici prepoznaju dodatne izvore i podršku za daljnji rad

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Materijali i alati

Fizički i digitalni alati

Za uspješnu provedbu treninga koriste se kombinirani fizički i digitalni materijali, osmišljeni kako bi podržali različite stilove učenja te omogućili aktivno sudjelovanje i interakciju među sudionicima. Osnovni materijal čini društvena igra *Media Masters*, koja se sastoji od seta kartica s pitanjima i zadacima, uputa za igranje i pratećeg priručnika za edukatore. Svaki sudionik ima pristup vlastitom kompletu igre tijekom praktičnog dijela. Bitno je napomenuti kako sudionici moraju iamti pristup mobilnim telefonima ili tabletima kako bi koristili aplikaciju Media Masters dostupnu za Andorid I iOS uređaje. Putem aplikacije se skeniraju kodovi te odgovara na pitanja.

Uz fizičke materijale, koristi se i digitalna podrška u obliku prezentacija, multimedijalnih sadržaja te online alata za suradnju i evaluaciju. Korišteni digitalni alati uključuju:

- **Mentimeter** i **Slido** za vođene diskusije, brzo prikupljanje mišljenja te Q&A sesije tijekom treninga
- **Padlet** za zajedničko bilježenje ideja, primjera iz prakse i resursa
- PDF verzije svih korištenih prezentacija i radnih materijala dostupne putem poveznice ili QR koda

Svi materijali su pripremljeni unaprijed i dostupni na hrvatskom jeziku, uz mogućnost preuzimanja nakon treninga kako bi se olakšala njihova primjena u nastavnom kontekstu.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Evaluacija i refleksija

Evaluacija sudionika u sklopu treninga *Media Masters* provodi se kroz više komplementarnih metoda koje zajedno omogućuju sveobuhvatan uvid u postignute ishode učenja, razinu zadovoljstva te mogućnosti primjene stečenih znanja u nastavnom radu. Kombinacijom kvantitativnih i kvalitativnih pristupa prikupljaju se relevantni podaci koji služe ne samo za procjenu uspješnosti pojedinog treninga, već i za kontinuirano unaprjeđenje programa.

Formalna evaluacija uključuje strukturirani evaluacijski obrazac koji sudionici ispunjavaju na kraju radionice. Upitnik sadrži zatvorena i poluotvorena pitanja vezana uz kvalitetu i jasnoću sadržaja, učinkovitost voditelja, primjenjivost edukativne igre *Media Masters* u različitim nastavnim kontekstima te korisnost radionice za profesionalni razvoj. Evaluacija se provodi anonimno, čime se osigurava iskrenost i otvorenost odgovora.

Ulazni i izlazni samoprocjenski upitnici služe za usporedbu razine znanja, samopouzdanja i stavova sudionika prije i nakon radionice. Ova procjena omogućuje uvid u promjene u percepciji i razumijevanju ključnih koncepata medijske pismenosti te doprinosi objektivnijem mjerenju učinka treninga. Po potrebi, ovi alati mogu se provoditi i digitalno – putem platformi kao što su Mentimeter ili Padlet – što omogućuje trenutnu obradu podataka i fleksibilno praćenje dinamike grupe tijekom rada.

Reflektivna evaluacija, koja se odvija tijekom završnog dijela treninga, ključan je aspekt vrednovanja. Kroz strukturirana reflektivna pitanja i vođene rasprave, sudionici se potiču na kritičko promišljanje o svom iskustvu, naučenim lekcijama i mogućnostima primjene igre u vlastitom radu. Ova aktivnost omogućuje povezivanje teorijskih sadržaja s osobnim i profesionalnim kontekstom sudionika.

Primjeri reflektivnih pitanja uključuju:

- Što ste danas naučili što biste mogli odmah primijeniti u svom radu?
- Kako biste prilagodili igru *Media Masters* za učenike različitih dobnih skupina?
- Koji su vam dijelovi igre bili najkorisniji za poticanje kritičkog razmišljanja?
- Koje prepreke predviđate u primjeni ove metode u vašoj školi i kako ih možete prevladati?
- Na koji način ova igra doprinosi razvoju digitalne i medijske pismenosti vaših učenika?

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Na ova pitanja sudionici prvo odgovaraju individualno, a zatim ih u manjim grupama zajednički analiziraju. Dobivene preporuke i saznanja bilježe se te po potrebi dijele s ostatkom grupe, čime se dodatno potiče suradničko učenje i profesionalno povezivanje.

Evaluacijski instrumenti korišteni tijekom treninga uključuju:

- *Ulaznu i izlaznu samoprocjenu znanja i stavova*
- *Anonimni povratni obrazac o zadovoljstvu sadržajem, metodama i facilitacijom*
- *Reflektivna pitanja i grupnu diskusiju*
- *Neformalnu evaluaciju putem promatranja angažmana i interakcije sudionika*

Facilitatori tijekom cijelog treninga promatraju dinamiku rada, razinu angažiranosti i eventualne izazove u provedbi aktivnosti. Ta zapažanja nadopunjuju formalne evaluacijske alate i služe za prilagodbu budućih izvedbi treninga.

Svi prikupljeni podaci analiziraju se i sažimaju u evaluacijskom izvještaju koji služi kao temelj za planiranje novih edukacija, reviziju materijala te razvoj dodatnih alata za podršku učiteljima i edukatorima u primjeni igre *Media Masters* u obrazovnom okruženju.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Primjena u školskom kontekstu

Primjeri integracije u nastavu

Igra *Media Masters* može se integrirati u nastavni proces kroz različite oblike aktivnosti, kako u okviru redovne nastave, tako i u okviru izvannastavnih sadržaja ili projektne nastave. U nastavi se igra može koristiti kao uvod u temu medijskih tekstova, analiza novinskih članaka, diskusiju o vjerodostojnosti izvora te kao osnova za rasprave i eseje na temu informacijske odgovornosti. U građanskom odgoju i obrazovanju služi kao alat za osvještavanje uloge medija u demokratskom društvu, kritičkog odnosa prema informacijama i prepoznavanja manipulativnih praksi.

U predmetima poput Informatike i Politike i gospodarstva, igra omogućuje povezivanje s temama digitalne sigurnosti, privatnosti na internetu, algoritamskog određivanja sadržaja, kao i razumijevanja političkog oglašavanja na društvenim mrežama. U okviru satova razredne zajednice, igra može poslužiti kao podloga za radionice o odgovornom ponašanju u online prostoru, komunikaciji i prepoznavanju lažnih vijesti među mladima.

Također, *Media Masters* je vrlo prikladan za provedbu u obliku tematskih dana, Tjedna medijske pismenosti, eTwinning i Erasmus+ projekata s fokusom na digitalne vještine, jer omogućuje participativno i iskustveno učenje u skupinama, uz visok stupanj angažmana učenika.

Prilagodba razinama učenika i predmetima

S obzirom na modularnu strukturu i fleksibilna pravila, igra se lako prilagođava različitim dobnim skupinama. Za učenike osnovne škole (viši razredi), zadaci mogu biti pojednostavljeni i više vizualno orijentirani, uz vodstvo učitelja i dodatne primjere iz svakodnevnog života (npr. lažne informacije s TikToka, meme sadržaj, clickbait naslovi). Kod srednjoškolaca, igra se može koristiti u cijelosti, uključujući sve uloge i kompleksne izazove koje traže dublju analizu i promišljanje, čime se dodatno potiče samostalno razmišljanje i sposobnost argumentiranja.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Za učenike s posebnim obrazovnim potrebama moguće je osmisliti inkluzivne verzije igre s reduciranom količinom teksta, većim vizualnim naglaskom, kraćim krugovima igre i češćim verbalnim provjerama razumijevanja. Također, moguće je organizirati igru u digitalnom formatu putem alata kao što su Kahoot, Padlet ili edukativne platforme za igre, što dodatno otvara prostor za hibridnu i online nastavu.

Veza s međupredmetnim temama

Media Masters izravno doprinosi razvoju međupredmetnih kompetencija, što je i jedan od ključnih ciljeva suvremenog kurikularnog pristupa. Konkretno, igra jača **kompetenciju za učiti kako učiti**, jer zahtijeva refleksiju, samovrednovanje i prilagodbu strategija učenja. Također snažno potiče **osobni i socijalni razvoj**, kroz timski rad, komunikaciju, donošenje odluka i razmjenu mišljenja unutar skupine.

Najizraženije je povezivanje sa **digitalnom i informacijskom pismenošću**, gdje učenici razvijaju sposobnosti snalaženja u digitalnom prostoru, evaluacije izvora, prepoznavanja dezinformacija i razumijevanja utjecaja algoritama. Nadalje, doprinosi **građanskoj kompetenciji**, jer osvještava mehanizme utjecaja na javno mnijenje, ulogu medija u demokratskim društvima i važnost aktivnog i odgovornog sudjelovanja u digitalnom okruženju.

Konačno, kroz igru se mogu ostvariti i **komunikacijske kompetencije**, jer učenici vježbaju iznošenje stavova, argumentiranje, aktivno slušanje i konstruktivnu debatu – vještine koje su temelj svih nastavnih predmeta, ali i cjeloživotnog učenja. Time se igra *Media Masters* pozicionira kao vrijedan alat koji omogućuje suvremeni, integrirani pristup poučavanju, usmjeren na razvoj ključnih kompetencija za 21. stoljeće.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Description

Provide a short description of the event and its activities.

Projekt **Media Masters** usmjeren je na razvoj i unaprjeđenje digitalne i medijske pismenosti kod djece i mladih u europskim školama kroz inovativne obrazovne metode i upotrebu društvene igre "Media Masters". Kroz međunarodnu suradnju i razmjenu iskustava projekt povezuje učitelje, edukatore i stručnjake iz više zemalja s ciljem osnaživanja nastavnika za integraciju medijske pismenosti u redovnu i izvannastavnu nastavu.

U sklopu projektnih aktivnosti, u Hrvatskoj je organiziran trening za učitelje i odgojno-obrazovne djelatnike. Aktivnost je bila usmjerena na prezentaciju ciljeva projekta, ulogu igre "Media Masters" u razvijanju digitalnih kompetencija te osposobljavanje nastavnika za primjenu igre i popratnih materijala u svakodnevnom radu s učenicima. Trening je pružio praktičan uvid u načine korištenja igre u nastavi i omogućio sudionicima da kroz iskustveno učenje i razmjenu dobre prakse unaprijede svoje kompetencije iz područja medijske pismenosti.

Trening za učitelje organiziran u okviru projekta Media Masters imao je nekoliko međusobno povezanih ciljeva. Prvi i osnovni cilj bio je unaprijediti digitalne i medijske kompetencije učitelja kroz upoznavanje i praktičnu primjenu edukativne igre “Media Masters” u školskom okruženju. Osim toga, trening je bio usmjeren na jačanje samopouzdanja učitelja u korištenju novih didaktičkih alata, osiguravanje prostora za razmjenu iskustava među nastavnicima te poticanje integracije medijske pismenosti u svakodnevni rad s učenicima – bilo kao dio nastavnog sadržaja ili kroz izvannastavne aktivnosti.

Aktivnost je provedena u kontekstu sve izraženije potrebe za sustavnim razvojem digitalnih i kritičkih kompetencija kod djece i mladih, pri čemu učitelji i škole često nemaju dovoljno praktičnih resursa i podrške za sustavnu i kreativnu integraciju ovih tema. Društvo se suočava s izazovima poput lažnih vijesti, dezinformacija, internetske sigurnosti i odgovorne upotrebe digitalnih medija. Škole su prepoznate kao ključne točke prevencije i edukacije, ali su učitelji često prepušteni individualnim inicijativama, bez kontinuirane stručne podrške. Upravo zato je trening postavljen tako da sudionicima ponudi konkretne metode, materijale i praktične alate – uključujući društvenu igru, priručnike i digitalne platforme – uz mogućnost trenutačne primjene u nastavi.

Dodatno, trening je bio prilika za stvaranje mreže među učiteljima, razmjenu iskustava iz različitih škola i gradova te zajedničku refleksiju o tome što su najveći izazovi i potrebe u području medijske i digitalne pismenosti. Na taj način, aktivnost je izravno doprinijela jačanju profesionalne zajednice i stvaranju temelja za daljnji razvoj i širenje projekta na lokalnoj i nacionalnoj razini.

Opis događanja

Trening je bio organiziran kroz pet jasno definiranih blokova, ukupnog trajanja 2 sata i 45 minuta, uz predviđene kraće pauze između segmenata. Svaki blok bio je koncipiran tako da postupno

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

uvodi sudionike u temu, pruža im potrebna znanja i vještine te ih aktivno uključuje kroz diskusiju i praktičan rad.

Uvod i predstavljanje - Na početku događanja sudionicima su predstavljeni ciljevi treninga i širi okvir projekta Media Masters. Kroz kratak pregled istaknuta je važnost digitalne pismenosti u suvremenom obrazovanju te su izložena pravila i osnovna ideja same igre, kako bi svi sudionici razumjeli što će se raditi i zašto je to relevantno za njihov svakodnevni rad.

Integracija igre u nastavu - U drugom bloku održana je radionica s fokusom na mogućnosti uključivanja Media Mastersa u redovni nastavni plan i program. Učitelji su, kroz vođeni razgovor i praktične prijedloge, istraživali kako se igra može koristiti i u izvannastavnim aktivnostima, poput projekata, radionica ili posebnih dana u školi. Ovdje je bio naglasak na suradničkom učenju i razmjeni iskustava među sudionicima.

Q&A sesija - Treći dio događanja bio je posvećen otvorenoj raspravi i pitanjima učitelja. Sudionici su imali priliku postavljati pitanja, tražiti dodatna pojašnjenja ili podijeliti svoje specifične izazove iz škole. Edukatori su pružali odgovore, dijelili dodatne materijale te raspravljali o različitim pristupima vođenja medijske pismenosti u školama i mogućnostima za daljnju primjenu igre u nastavnom procesu.

Praktično iskustvo - Nakon teorijskog i diskusijskog dijela, učitelji su sami sudjelovali u igri Media Masters. Cilj je bio upoznati ih s pravilima, dinamikom i mogućnostima igre iz perspektive učenika i nastavnika. Ova faza omogućila je sudionicima da se kroz igru osjećaju sigurno u budućoj samostalnoj primjeni ovog alata u svojoj školi.

Refleksija i zaključak - Završni blok bio je posvećen zajedničkoj refleksiji i zaključcima. Učitelji su podijelili dojmove, razgovarali o mogućim načinima primjene igre u različitim predmetima ili kontekstima, te naveli što im je bilo najkorisnije na radionici. Na kraju su im uručeni edukativni materijali i priručnici za daljnju podršku.

Tijekom svakog bloka korištene su kombinacije frontalnog rada, praktične primjene i diskusije, a naglasak je bio na aktivnom uključivanju sudionika i prilagodbi sadržaja njihovim konkretnim potrebama.

Korištene metode i alati

Kroz cijelu provedbu treninga korišten je kombinirani metodološki pristup, s ciljem da svaki sudionik dobije maksimalno relevantno iskustvo i konkretne vještine za primjenu u svojoj školskoj praksi. Već u uvodnom dijelu korištena je metoda direktne nastave, gdje su voditelji jasno i strukturirano predstavili projekt, ciljeve treninga te objasnili osnovne pojmove iz područja digitalne i medijske pismenosti. Time su svim sudionicima pruženi isti temeljni okvir i polazište za kasnije aktivnosti.

Nakon uvoda, fokus se prebacio na suradničko i iskustveno učenje. Sudionici su kroz grupni rad, zajedničko rješavanje problema i vođene diskusije razvijali vlastite modele integracije igre Media Masters u nastavu. Tijekom tih aktivnosti, primijenjena je metoda kolaborativnog učenja (peer-to-peer), gdje su učitelji iznosili primjere iz vlastite prakse, uspoređivali ih i komentirali što im je bilo uspješno, a gdje nailaze na prepreke. Ovakav pristup omogućio je svima da dobiju ne samo

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

teorijske prijedloge, nego i konkretna rješenja koja su već isprobana u drugim školama. Velik dio treninga bio je posvećen aktivnom učenju, kroz izravno sudjelovanje u igri Media Masters. Ovdje su učitelji imali priliku preuzeti uloge učenika, samostalno upravljati elementima igre, rješavati zadatke i suočavati se s tipičnim izazovima iz područja medijske pismenosti. Takva praktična primjena omogućila im je stjecanje samopouzdanja i razumijevanja svih faza igre, ali i iskustvo u moderiranju aktivnosti u razredu.

Na više mjesta tijekom treninga korištena je i refleksivna metoda, gdje su učitelji individualno i u grupi analizirali što su naučili, kako bi primijenili stečeno znanje, koje su im prepreke uvođenja inovacija u školsku praksu, te što im još nedostaje od podrške ili materijala. Ova refleksija omogućila je voditeljima da odmah dobiju povratnu informaciju, a sudionicima da razviju osjećaj zajedništva i povezanosti sa širom profesionalnom zajednicom. Kao dodatak, korištene su i metode vođenih diskusija, gdje su edukatori poticali otvoreno postavljanje pitanja, zajedničko rješavanje nedoumica i razmjenu osobnih iskustava među sudionicima. U dijelovima treninga korištene su digitalne platforme za anonimno postavljanje pitanja i prikupljanje ideja, što je dodatno motiviralo sudionike na aktivno sudjelovanje. Sve ove metode su bile pažljivo odabrane i kombinirane kako bi se maksimalno potaknulo sudjelovanje, razmjenu iskustava, izgradnju samopouzdanja i stvaranje konkretnih planova za daljnju primjenu Media Mastersa u školama. Na taj način, trening je učiteljima ponudio i teorijski okvir i praktične alate za suvremenu, dinamičnu i interaktivnu nastavu. Veliki naglasak bio je na korištenju društvene igre Media Masters, koja je dizajnirana kao interaktivan alat za poticanje kritičkog mišljenja, prepoznavanje lažnih vijesti i sigurno korištenje digitalnih medija. Svaki sudionik je tijekom praktičnog dijela treninga imao priliku osobno koristiti igru, upoznati se s njenim pravilima, raditi s edukativnim karticama i simulirati nastavne situacije kroz samu igru. Komplet igre uključuje kartice s pitanjima i zadacima, pravila, prijedloge scenarija i pomoćne materijale koji omogućuju lako uključivanje u različite nastavne predmete ili projekte. Za podršku dijalogu i prikupljanje povratnih informacija, korištene su digitalne platforme i online alati. Tijekom sesije pitanja i odgovora sudionici su mogli postavljati pitanja anonimno ili javno, glasati za najzanimljivije teme i tako aktivno sudjelovati u kreiranju sadržaja treninga. Ove platforme omogućile su jednostavnu komunikaciju, ali i prikupljanje ideja i potreba za buduće aktivnosti. Uz navedene alate, sudionicima su stavljeni na raspolaganje i dodatni resursi: prezentacije, radni listići, primjeri scenarija za rad s učenicima te kontakt materijali za daljnju stručnu podršku i razmjenu iskustava među školama. Sve to omogućilo je kvalitetan i praktičan prijenos znanja, ali i osjećaj podrške nakon završetka samog treninga.

Tijek treninga i glavne aktivnosti

Trening je bio osmišljen kao dinamičan i višeslojan proces u kojem su svi sudionici imali priliku aktivno sudjelovati, preispitati vlastitu praksu, upoznati nove metode i kroz iskustvo steći vještine za samostalno provođenje aktivnosti s učenicima. Svaki segment treninga bio je koncipiran tako da polaznici ne budu samo pasivni slušatelji, nego da od prvog do zadnjeg trenutka sudjeluju, razmjenjuju ideje, iznose izazove i grade međusobnu mrežu podrške.

1. Uvod i predstavljanje

Trening je započeo okupljanjem sudionika u ugodnom prostoru škole/učionice, gdje su svi dobili osnovne materijale i priručnike za rad. Voditelji su se kratko predstavili, navodeći svoja prethodna iskustva u području digitalne pismenosti i razvoju edukativnih alata. Sudionici su se

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

upoznali međusobno kroz tzv. “brzi krug” – svatko je u jednoj rečenici rekao iz koje škole dolazi, što ga je motiviralo za sudjelovanje i ima li prethodnog iskustva s edukativnim igrama. Nakon toga, voditelji su napravili uvod u projekt Media Masters – objasnili su širi kontekst projekta, međunarodnu dimenziju i važnost razvoja digitalne pismenosti kod djece i mladih. Istaknuta je činjenica da su lažne vijesti, internetska sigurnost i preopterećenost informacijama postali svakodnevica, te da je škola mjesto gdje djeca trebaju dobiti ključne alate za snalaženje u digitalnom svijetu. Sudionicima su predstavljeni ciljevi treninga: upoznati se s igrom Media Masters, naučiti kako je primijeniti u nastavi, razmijeniti ideje i izgraditi mrežu za daljnju suradnju. Već u ovoj fazi potaknuta je prva mini-diskusija: učitelji su podijelili kakve izazove najčešće susreću u svojoj školi – od otpora kolega prema novim metodama, preko tehničkih ograničenja (nedostatak opreme) do situacija u kojima učenici ne razlikuju pouzdane informacije od lažnih vijesti. Voditelji su bilježili ove komentare na flipchart, što je poslužilo kao podloga za daljnji tijek treninga.

2. Integracija igre u nastavu

Nakon uvoda, sudionici su podijeljeni u manje grupe, svaka s jasno definiranim zadatkom: osmisliti model primjene Media Mastersa u svom predmetu ili u izvannastavnoj aktivnosti (npr. projektni dan, tematski tjedan, školska radionica). Grupni rad bio je vođen, ali ne i rigidno strukturiran – svaki tim je izabrao svoj smjer, a voditelji su pomagali pitanjima poput “Kako biste igru povezali s temom medijske pismenosti?”, “Kojim nastavnim ishodima to odgovara?” ili “Koje bi prepreke mogle nastati?”. Jedna grupa, primjerice, osmislila je model korištenja igre u nastavi hrvatskog jezika na temu analize informativnih tekstova. Druga je predložila igru kao dio izvannastavne STEM radionice. U svakoj grupi vodila se živa rasprava: neki su učitelji bili puni ideja i odmah predlagali razne varijante, dok su drugi bili oprezniji, postavljali pitanja i izražavali bojazan zbog nedostatka vremena ili iskustva.

Po završetku rada u grupama, svaka grupa je pred ostalima izložila svoj model – s argumentima zašto misle da je baš takav pristup najizvediviji. Ostali su ih dopunjavali svojim iskustvima ili tražili pojašnjenja. U toj razmjeni često su isplivali detalji iz prakse – npr. kako su neki učenici puno motiviraniji kad rade u timovima ili kako se može premostiti otpor kod starijih kolega. Voditelji su aktivno moderirali diskusiju, ističući dobre primjere i sugerirajući kako se Media Masters može prilagoditi različitim uzrastima ili temama, ali su i naglasili važnost eksperimentiranja i prilagodbe igara realnim školskim uvjetima.

Ovaj blok je prošao u dinamičnoj atmosferi. Sudionici su kroz digitalnu platformu mogli anonimno ili javno postaviti pitanje, a potom su pitanja zajednički analizirana. Većina pitanja ticala se praktičnih izazova: “Što ako nemamo dovoljno vremena u rasporedu?”, “Kako prilagoditi igru učenicima s posebnim potrebama?”, “Kako motivirati učenike koji nisu skloni timskom radu?”, “Može li se igra koristiti na nastavi informatike ili građanskog odgoja?”. Voditelji su, uz vlastite primjere, često uključivali i sudionike: “Je li netko imao sličan izazov?”, “Kako ste to riješili u svojoj školi?” Time je razvijen peer-to-peer princip – učitelji su jedni drugima bili izvor inspiracije i podrške. Poseban naglasak bio je na dijeljenju dobrih praksi: jedna učiteljica je opisala kako je kroz Media Masters uspjela potaknuti čak i najpovučenije učenike na raspravu, dok je drugi sudionik istaknuo važnost zajedničkog dogovora s kolegama i uključivanja roditelja kroz školske info-satove. Na nekoliko pitanja, koja su zahtijevala dodatnu literaturu ili pravne smjernice, voditelji su pripremili popis online izvora i najavili slanje dodatnih materijala nakon

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

radionice. Diskusija je završila zajedničkim zaključkom da su podrška i mreža kolega ključ za uspješnu implementaciju ovakvih inovacija.

4. Praktični dio – Hands-on iskustvo

Ovaj segment bio je najživlji i najpraktičniji. Svaki učitelj je dobio set Media Mastersa i u manjim grupama su zajedno "zaigrali" igru, simulirajući realne nastavne situacije. Voditelji su usmjeravali igru, ali su poticali sudionike da sami preuzmu različite uloge: nekad su bili učenici, nekad nastavnici, ponekad i suci ili moderatori. Igra je potaknula sudionike da promišljaju o svakom zadatku, da zajednički traže argumente, prepoznaju lažne vijesti i analiziraju izvore informacija. Neki su učitelji odmah pokazali veliku sigurnost i spremnost na improvizaciju, dok su drugi tražili detaljnije upute ili provjeravali pravila. Kroz zajedničko igranje isprobane su različite varijante igre – od klasičnog natjecanja do suradničkih zadataka, te su diskutirani mogući načini prilagodbe za učenike različite dobi ili predznanja. Nakon svake runde, odmah se reflektiralo što je bilo uspješno, gdje je bilo zastoja, te kako bi to izgledalo u realnom razredu. Ovakav praktični rad dao je učiteljima ne samo samopouzdanje, nego i vrlo konkretan "alat" koji mogu primijeniti već sljedeći tjedan u školi.

5. Refleksija i zaključak

Zadnji blok bio je posvećen otvorenoj, ali strukturiranoj raspravi o dojmovima, naučenim lekcijama i sljedećim koracima. Sudionici su podijelili što im je bilo najkorisnije, koji su segmenti igre ili radionice najviše motivirali njih i što planiraju odmah primijeniti u svom razredu. Voditelji su ponovno podsjetili na ciljeve projekta i istaknuli mogućnosti za daljnju suradnju – kroz online mrežu, zajedničke projekte ili daljnje edukacije. Zabilježene su brojne korisne povratne informacije, poput prijedloga za prilagodbu igre mlađim uzrastima, dodavanja novih kartica s pitanjima, digitalizacije dijela materijala i uključivanja roditelja kroz školske projekte. Na kraju su sudionicima uručeni svi dodatni materijali, digitalni izvori i poziv na buduće aktivnosti u okviru Media Masters mreže. Atmosfera na završetku bila je vrlo poticajna, s naglašenom željom za nastavkom suradnje i širenjem koncepta na što više škola. Ovakav tijek i organizacija radionice omogućili su učiteljima da kroz teorijski okvir, praktičan rad i razmjenu iskustava dobiju ne samo novu metodu rada, već i snažan poticaj za osobni profesionalni razvoj i izgradnju zajednice praktičara.

Jedan od najupečatljivijih dijelova radionice bio je otvoreni prostor za pitanja, diskusije i refleksiju, gdje su sudionici pokazali izuzetnu angažiranost i spremnost na dijeljenje vlastitih iskustava, ali i iskrenih nedoumica iz svakodnevnog rada u školi. Razina interakcije bila je visoka – nije se radilo samo o formalnom Q&A segmentu, nego o stalnoj razmjeni pitanja i ideja tijekom cijelog treninga.

Pitanja sudionika tokom treninga:

- *Kako objasniti učenicima razliku između vijesti i mišljenja u digitalnim medijima?*
- *Što napraviti ako učenici sami "guglaju" informacije tijekom igre i tako preskaču proces kritičkog razmišljanja?*
- *Imamo dosta učenika koji nisu motivirani ni za klasičnu nastavu ni za ovakve igre. Imate li savjet kako ih uključiti?*
- *Postoji li prilagođena verzija igre za djecu s teškoćama u učenju?*

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

- *Kako uskladiti zahtjeve kurikuluma, rokove i ovakav inovativan pristup u razredu?*
- *Jesu li učenici iz drugih škola imali otpor prema igri? Kako ste ih motivirali?*
- *Na koji način možemo uključiti roditelje u ovu priču, a da to ne izgleda kao još jedna "školska obaveza"?*
- *Imate li preporuke za nastavne predmete osim hrvatskog i informatike gdje bi igra dobro funkcionirala?*
- *Što napraviti kad se učenici međusobno počnu sukobljavati oko točnosti odgovora ili bodova u igri?*
- *Može li se igra iskoristiti za vršnjačku edukaciju ili kao dio školskih projekata, recimo na Danima medijske pismenosti?*

Teme diskusije i refleksije:

U raspravama su se istaknule teme važnosti suradnje među nastavnicima, potrebe za većom institucionalnom podrškom inovativnim metodama i praktičnim rješenjima za nedostatak vremena ili opreme. Učitelji su se prisjetili sličnih pokušaja uvođenja novih metoda i otvoreno priznali da često naiđu na otpor kolega ili školske administracije – pogotovo kada se radi o nečemu "što nije na ispitima". Više sudionika istaknulo je da je ključ motivacije učenika u jasnoj povezanosti igre s "stvarnim životom" – kad djeca shvate da kroz igru zapravo uče kako prepoznati lažne vijesti, biti sigurni na internetu i ne nasjedati na "fake news", puno su otvoreniji za sudjelovanje. Također, postavljena su i pitanja oko prilagodbe pravila igre za mlađe učenike, mogućnosti online verzije (za nastavu na daljinu) i potrebi stalne edukacije učitelja na ovom području.

Refleksije sudionika: Kroz plenarne diskusije, ali i kroz evaluacijske obrasce, sudionici su često isticali da im je ovaj trening bio "konačno nešto konkretno i primjenjivo", da su stekli sigurnost u vođenju rasprava s učenicima i da su dobili gotove primjere koje mogu odmah koristiti. Neki su naveli:

- "Ovo je prva radionica gdje sam nakon teorije odmah vidjela kako to izgleda u praksi."
- "Super mi je što smo se mogli igrati kao učenici, sada znam na što moram paziti kad to radim s djecom."
- "Najviše mi je pomogla razmjena ideja s kolegama iz drugih škola, puno konkretnih savjeta i trikova."

Zajednički zaključci:

Na završetku radionice formulirano je nekoliko zaključaka s kojima su se svi sudionici složili:

- Media Masters je fleksibilan alat koji se može prilagoditi različitim uzrastima, predmetima i stilovima rada.
- Najveći izazovi su manjak vremena u rasporedu i potreba za stalnim usavršavanjem nastavnika, ali postoje rješenja kroz međupredmetnu suradnju i projektnu nastavu.
- Ključno je uključiti što više nastavnika iz škole, kako bi inovacije zaživjele dugoročno, te pronaći "saveznike" među roditeljima i lokalnom zajednicom.
- Treninge ovog tipa treba nastaviti, ali uz mogućnost mentorstva ili online podrške za sve koji tek počinju s implementacijom.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Rezultati i efekti

Radionica "Teachers' Training Conference" ostvarila je svoje temeljne ciljeve i polučila iznimno dobre rezultate, kako na razini usvojenih znanja i vještina sudionika, tako i na planu međusobnog umrežavanja i motivacije za daljnji rad na temi medijske pismenosti. Sudionici su kroz pažljivo strukturirane aktivnosti usvojili ključne koncepte i metode rada s igrom Media Masters, naučili prepoznati osnovne izazove i prilike digitalnog okruženja te stekli konkretne alate za integraciju medijske pismenosti u svakodnevnu nastavu.

Kroz praktične vježbe i hands-on iskustvo igranja Media Mastersa, učitelji su razvili sigurnost u moderiranju aktivnosti, razumjeli važnost grupnog rada, argumentacije i refleksije u nastavnom procesu te dobili jasnu sliku kako prilagoditi igru različitim uzrastima i predmetima. Posebno su istaknuli korisnost izravnog sudjelovanja u simulaciji igre – ovo im je, prema njihovim riječima, dalo konkretan osjećaj kako će se učenici ponašati i na što trebaju obratiti pažnju u realnim uvjetima. Kroz razmjenu iskustava i diskusiju, sudionici su došli do brojnih praktičnih rješenja za uvođenje inovacija čak i u školama s ograničenim resursima, a otvorene rasprave omogućile su im da razbiju mnoge predrasude vezane uz digitalne alate. Povratne reakcije sudionika bile su izrazito pozitivne – isticali su da im je ovaj trening pružio "konkretne metode za rad", "gotove primjere i scenarije za nastavu" i "sigurnost za uvođenje inovacija". Mnogi su naglasili važnost umrežavanja i razmjene dobrih praksi s kolegama, ali i podršku koju su dobili od voditelja radionice. Osim znanja o samoj igri, dobili su dodatne resurse, literaturu i kontakte za daljnju suradnju.

Što bi sudionici poboljšali? Jedan od važnijih zaključaka iz ove radionice je upravo raznolikost predznanja i profesionalnih pozadina sudionika. Budući da je događanje bilo otvoreno za sve učitelje, sudionici su dolazili iz vrlo različitih nastavnih profila – od učitelja hrvatskog jezika, povijesti i srodnih općeobrazovnih predmeta, do učitelja tehničkih područja poput strojarstva, informatike, elektrotehnike i sličnih struka.

Tijekom treninga, ta raznolikost rezultirala je specifičnim izazovima u dinamici rada i praćenju sadržaja. Učitelji iz područja hrvatskog jezika, povijesti ili društvenih predmeta već su bili upoznati s temama medijske pismenosti jer su te teme dio njihovih nastavnih programa – njima je veći izazov bio dublje razumijevanje tehničkih aspekata digitalnih alata, prepoznavanje online manipulacija, algoritama i digitalnih trendova. S druge strane, učitelji tehničkih predmeta (primjerice strojarstva ili informatike) imali su snažnu bazu u tehnologiji, ali im je područje medijske pismenosti, lažnih vijesti i kritičkog vrednovanja informacija bilo manje poznato ili sasvim novo. Sudionici su kroz refleksije istaknuli da bi, za iduće radionice, bilo korisno dodatno prilagoditi sadržaj i primjere ovisno o profesionalnoj pozadini sudionika. Za učitelje tehničkih predmeta predloženo je uključiti uvodni modul o osnovama medijske pismenosti, primjerima iz svakodnevnog medijskog okruženja i važnosti kritičkog promišljanja. Za učitelje društvenih i općeobrazovnih predmeta bilo bi korisno više naglaska staviti na tehnologiju, algoritme, prepoznavanje dezinformacija te praktične digitalne alate koji prate razvoj internetskih medija. Također, predloženo je da se za buduće treninge izradi diferencirani materijal i vodiči – jednostavniji i primjereniji uvod za one kojima je tematika nova, te napredniji moduli za one koji su već upoznati s osnovama. Na taj način bi svaka skupina sudionika mogla dobiti maksimalnu vrijednost od samog treninga, osjećati se sigurno i motivirano za primjenu naučenog u svom području rada. Ova iskustva i prijedlozi svakako će biti uvaženi pri organizaciji budućih treninga,

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

kako bi svi sudionici – bez obzira na predznanje – imali osjećaj uključenosti, razumijevanja i osobnog napretka kroz program Media Masters.

Na radionici je sudjelovalo ukupno 62 sudionika, od čega 42 ženskog spola. Sudionici su bili nastavnici, edukatori, stručno osoblje i učenici iz srednjih škola Varaždinske županije, koja prema službenim podacima obuhvaća 20 srednjih škola. Tijekom radionice održano je pet tematskih blokova u ukupnom trajanju od 2 sata i 45 minuta, uz dodatno vrijeme za pauze i neformalne razgovore. Tijekom Q&A segmenta postavljeno je više od 30 pitanja, što je dodatno doprinijelo razmjeni iskustava i ideja. Na kraju radionice prikupljeno je 62 evaluacijska obrasca, a dio sudionika iskazao je interes za daljnju primjenu igre u svom radu i nastavak edukacije. Dogovoreno je sa 3 srednje škole da bi se Media Masters igra uključila u njihov "sat razrednika" tokom tjedna posvećenog medijskoj pismenosti.

Sudionici su tijekom treninga aktivno sudjelovali u diskusijama, razmjenjivali primjere dobre prakse i iznosili konkretne prijedloge za unaprjeđenje nastave kroz primjenu edukativnih igara poput Media Mastersa. Glavne teme u diskusiji odnosile su se na mogućnosti integracije igre u različite nastavne predmete, prilagodbu materijala učenicima različitih uzrasta i sposobnosti, te na važnost kontinuiranog stručnog usavršavanja nastavnika u području medijske pismenosti. Posebno je istaknuta potreba za većom podrškom školskih kolektiva inovativnim pristupima te za razvijanjem "zajednice praktičara" među učiteljima, kako bi se iskustva i materijali što brže i lakše dijelili. Sudionici su istaknuli i preporuke za daljnju primjenu, među kojima se izdvajaju prijedlozi za organizaciju dodatnih radionica prilagođenih različitim nastavnim profilima, izradu digitalnih vodiča za korištenje igre u nastavi te uključivanje roditelja i lokalne zajednice u projekte medijske pismenosti.

Kao što je naglasila prof. Ana Sedlar iz Varaždinske strojarske i prometne škole:

"Trening mi je otvorio sasvim novu perspektivu u radu s učenicima – posebno mi je korisno što sam dobila konkretne alate i jasne primjere kako razvijati kritičko mišljenje kroz igru. Vidim puno mogućnosti da Media Masters prilagodim za svoje satove, ali i kao dio projektnih dana na razini cijele škole."

Slično razmišlja i prof. Slavo Marketin, koji ističe:

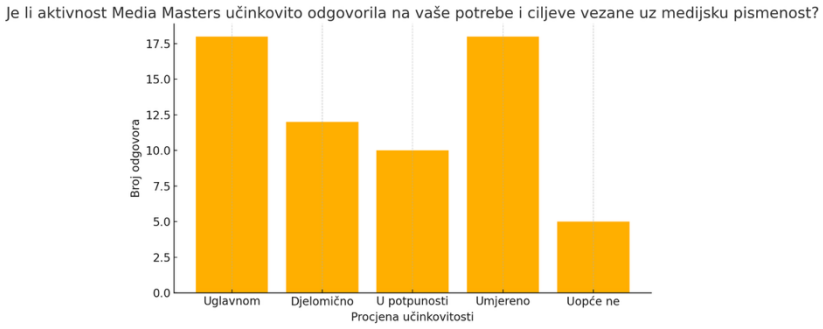
"Nisam dosad puno radio s temama medijske pismenosti, ali sada vidim koliko su te teme važne i za tehničke predmete. Drago mi je što sam imao priliku učiti kroz praktičan rad, a razmjena iskustava s kolegama dodatno me motivirala da ovu metodu uvedem u redovnu nastavu."

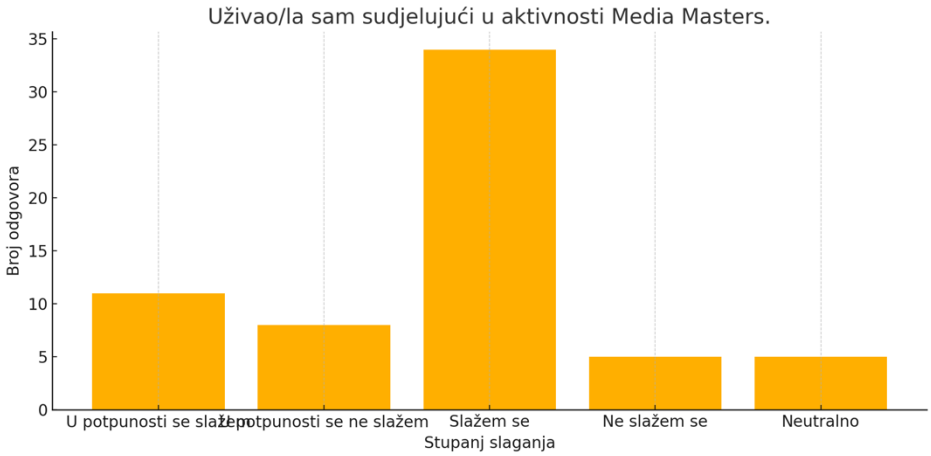
Povratne informacije i evaluacija

Rezultati evaluacije provedene među 62 sudionika aktivnosti pokazuju visok stupanj zadovoljstva i percipirane koristi programa. Većina sudionika bila je ženskog spola (42), a obrazovna struktura dominirana je visokoobrazovanim osobama, od kojih je najveći broj imalo magisterij ili specijalizaciju drugog ciklusa. Prije aktivnosti, procjena znanja o medijskoj pismenosti bila je uglavnom umjerena ili niska, dok se nakon aktivnosti znatno povećala, većina ispitanika navodi da sada posjeduje dobro ili izvrsno znanje. Aktivnost se pokazala učinkovitom: većina sudionika smatra da je uglavnom ili u potpunosti odgovorila na njihove potrebe i ciljeve, te je kod većine potaknula daljnje istraživanje tema vezanih uz medije i kritičko razmišljanje.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Također, veliki broj sudionika izjavio je da se nakon aktivnosti osjeća sigurnije u kritičkom pristupu medijskim sadržajima i primjeni stečenih znanja.





Zaključci i preporuke

Na temelju cjelokupnog iskustva, evaluacijskih rezultata i refleksija sudionika s ovog treninga možemo izdvojiti nekoliko konkretnih preporuka za buduće treninge te za primjenu Media Mastersa i srodnih edukativnih alata u nastavnom procesu.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Za optimalne rezultate preporučuje se prije samog treninga prikupiti informacije o nastavnim profilima i razini predznanja sudionika. Tako se može strukturirati program u dva paralelna modula – jedan namijenjen učiteljima iz društvenih i humanističkih područja (s naglaskom na digitalne alate, prepoznavanje lažnih vijesti i algoritama), a drugi za tehničke struke (s naglaskom na temeljne koncepte medijske pismenosti, izvore informacija i kritičko promišljanje). Time se sudionicima omogućuje da trening bude maksimalno relevantan i konkretan za njihov svakodnevni rad. Sudionici su najviše koristi izvukli iz hands-on dijela treninga, odnosno simulacije igre i vođenja aktivnosti kao da su s učenicima. Zato preporučujemo da se i ubuduće naglasak stavi na iskustveno učenje, simulacije, zajedničko rješavanje izazova i prilagodbu konkretnih scenarija iz svakodnevne prakse. Svaki trening bi trebao imati dovoljan vremenski okvir za refleksiju nakon praktičnog dijela.

Budući treninzi mogu biti popraćeni paketom dodatnih materijala prilagođenih raznim uzrastima, predmetima i predznanju sudionika. Predložene su zbirke nastavnih scenarija, vodiči za korištenje igre u izvannastavnim aktivnostima, kratki videoprilozi te online platforma na kojoj bi sudionici mogli nastaviti razmjenu iskustava i primjera iz prakse. Nakon završenog treninga, sudionicima bi trebalo omogućiti nastavak podrške, primjerice kroz online mentorske grupe, redovne webinare, virtualne kave ili savjetodavne termine s voditeljima projekta. Na taj način, učitelji mogu dobiti odgovore na naknadna pitanja, podijeliti izazove iz prakse i osjećati da nisu sami u procesu implementacije novih metoda.

Inovacija poput Media Mastersa u nastavu ima veći uspjeh kad se u proces uključe i roditelji, ali i cijeli kolektiv škole. Preporučuje se organizirati prezentacije za roditelje, informativne radionice na razini škole te zajedničke projekte (npr. tematski dani, školske prezentacije) gdje će svi dionici imati priliku upoznati vrijednost razvoja medijske pismenosti. Preporuka je nastaviti s prikupljanjem povratnih informacija nakon svakog treninga, ne samo kroz evaluacijske obrasce nego i kroz otvorene razgovore, neformalne susrete i online ankete. Svaku povratnu informaciju iskoristiti za prilagodbu budućih sadržaja, unapređenje materijala i razvijanje novih modula ovisno o potrebama nastavnika. Potaknuti sudionike da nakon treninga ostanu u kontaktu, nastave razmjenu dobrih praksi i formiraju manje "zajednice praktičara" na lokalnoj ili virtualnoj razini. Tako se dugoročno jača kapacitet škola za inovacije i osigurava kontinuitet u primjeni naučenog.

Uočeni izazovi i rješenja.

Tijekom provedbe treninga susreli smo se s nekoliko izazova koji su utjecali na tijek rada, ali su pravodobno prepoznati i uspješno adresirani zahvaljujući angažiranosti sudionika i fleksibilnosti voditelja. Prvi izazov bio je različita razina predznanja sudionika – učitelji iz općeobrazovnih predmeta imali su iskustva s temom medijske pismenosti, dok su učitelji tehničkih predmeta često prvi put ulazili u ovu tematiku. Zbog toga je dio sudionika brže pratio sadržaj, a drugima je bilo potrebno više vremena i dodatnih pojašnjenja. Ovo smo riješili prilagodbom tempa treninga, dodatnim objašnjenjima i povremenim radom u manjim skupinama, što je omogućilo svakome da sudjeluje u skladu sa svojim iskustvom.

Drugi izazov bio je ograničeno vrijeme za pojedine segmente. Bogatstvo iskustava i pitanja sudionika često je zahtijevalo više vremena za raspravu, posebice tijekom simulacije igre i

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

zajedničke refleksije. Voditelji su u hodu prilagodili raspored, omogućili nastavak diskusija online te poslali dodatne materijale i preporuke za samostalno usavršavanje nakon treninga.

Pojavile su se i poteškoće povezane s ograničenim resursima u pojedinim školama, poput nedostatka tehničke opreme, vremena ili institucionalne podrške za inovativne metode. Sudionicima su predstavljene "low-tech" verzije igre Media Masters i savjeti za primjenu igre u različitim uvjetima, uz mogućnost dodatnog savjetovanja. Konačno, sudionici su istaknuli izazove u motiviranju učenika i uvođenju novih metoda u razrednu praksu, osobito kod učenika naviknutih na klasičnu nastavu. Na treningu su razmijenjene brojne strategije za povećanje motivacije – uključivanje elemenata natjecanja, povezivanje igre s temama iz stvarnog života te uključivanje učenika u kreiranje sadržaja. Unatoč svim izazovima, zajednička refleksija i atmosfera podrške pokazale su se ključnima za uspješnu provedbu treninga. Sudionici su bili otvoreni za učenje, prilagodbu i zajedničko traženje rješenja, a svi prijedlozi i iskustva poslužit će za daljnje unaprjeđenje budućih treninga i širenje dobre prakse Media Mastersa u školama.

Dodatni materijali:

www.makerspace.hr/med-mas

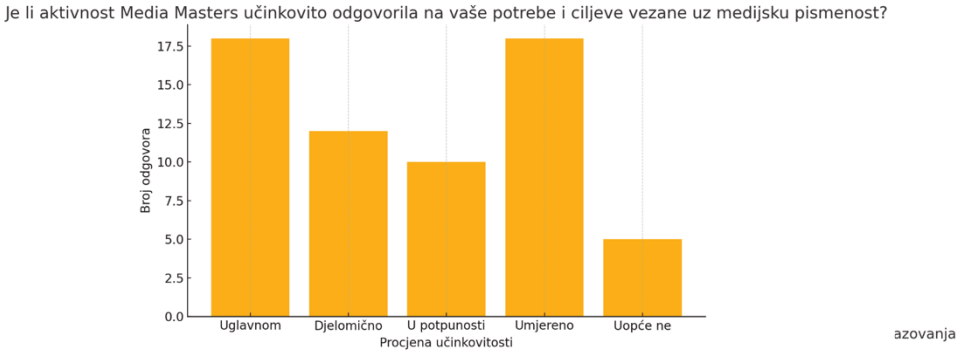
www.makerspace.hr/med-mas/tt-conference

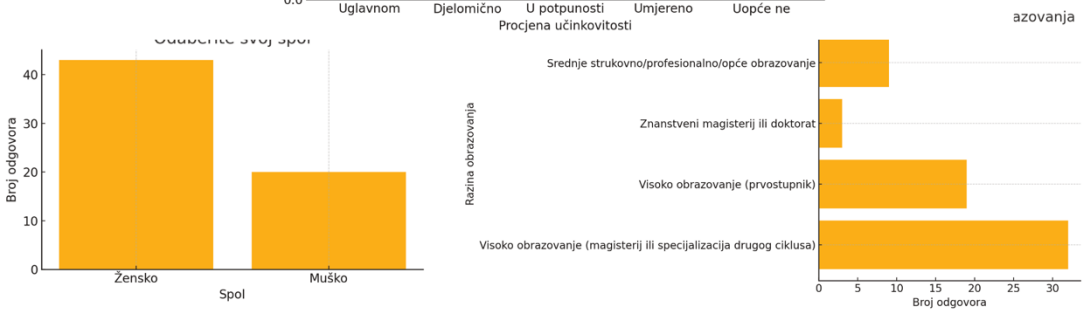
Flyer podijeljen u školama i korišteni poster za najavu događaja:

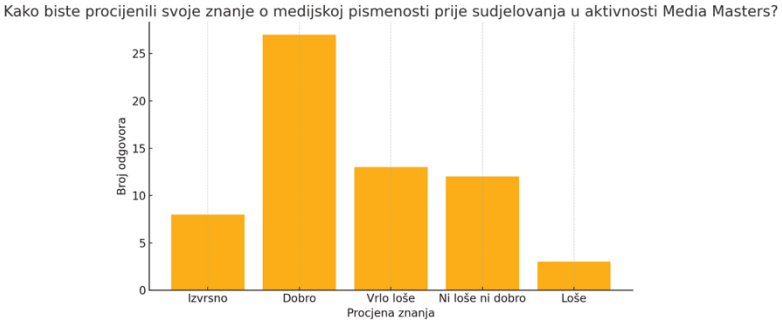
Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Grafovi rezultata izlazne ankete:

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

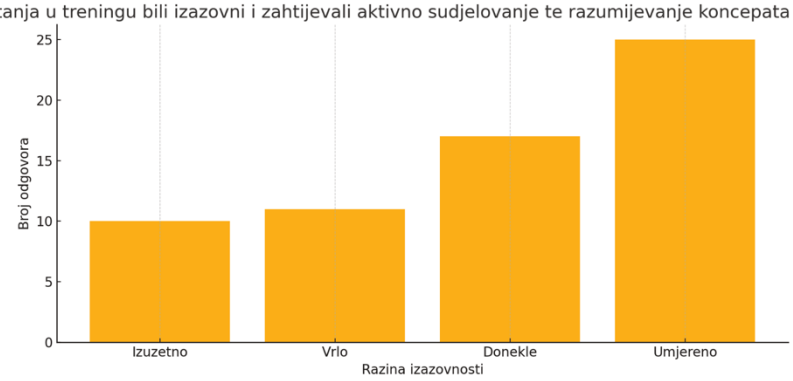






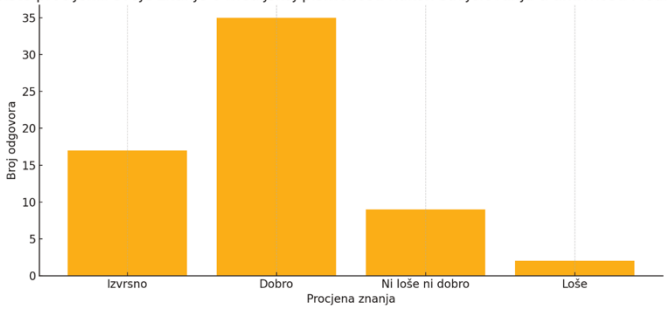
Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Jesu li zadaci/pitanja u treningu bili izazovni i zahtijevali aktivno sudjelovanje te razumijevanje koncepata medijske pismenosti?



Koliko se sigurno osjećate u primjeni znanja i vještina stečenih tijekom aktivnosti Media Masters za procjenu medijskog sadržaja?

Kako biste procijenili svoje znanje o medijskoj pismenosti nakon sudjelovanja u aktivnosti Media Masters?



Kako biste ocijenili svoje opće zadovoljstvo sadržajem i znanjem stečenim tijekom aktivnosti Media Masters?

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Co-funded by
the European Union

media masters

media masters

WORK PACKAGE N° 28

TEACHERS TRAINING CONFERENCE

CURRICULUM

ENGLISH LANGUAGE

This document is licensed under a Creative Commons Attribution – NonCommercial – ShareAlike 4.0 International License (CC BY-NC-SA 4.0).

CC BY-NC-SA 4.0

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Co-funded by
the European Union

media masters

Content

..... 38

Content..... 39

Introduction to curriculum 40

Purpose and context 40

Target group..... 41

Learning objectives and outcomes 42

General objective 42

Training structure and schedule 43

Workshop flow by time blocks 44

Media Masters Game Rules..... 46

Materials and tools..... 50

Physical and digital tools 50

Evaluation and reflection 51

Application in the school context 53

Examples of integration into teaching 53

Adaptation to student levels and subjects..... 53

Link to cross-subject topics..... 54

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Co-funded by
the European Union

media masters

Introduction to curriculum

Purpose and context

In the modern educational environment, the development of digital and media literacy is becoming an indispensable segment of the school curriculum. Given the growing influence of social networks, online sources and technology in the daily lives of students, teachers and educators face the challenge of how to transfer knowledge and skills that will enable young people to recognise, understand and critically assess the information they receive on a daily basis. In this context, the educational social game "Media Masters" is an innovative tool that combines entertainment and learning, allowing teachers to teach the basic concepts of media literacy in an accessible, interactive and experiential way.

This curriculum is designed to support teachers and school professionals who want to incorporate modern media literacy education methods into their work. The programme is structured in a number of interconnected blocks that combine theoretical background, practical work with the game and reflective activities, all with the aim of empowering teaching staff to apply innovative tools in class.

The training encourages participants to actively engage, exchange experiences and jointly devise ways in which the game can be integrated into different teaching contexts – either as a tool in Croatian language teaching (or in general, local language depending on where the game is used), computer science, civic education or as part of extracurricular activities and thematic days. The "Media Masters" game serves not only as an auxiliary tool, but as a strong educational framework that encourages students to think, analyse, argue and teamwork. The training is based on participatory methods of work, encourages facilitation, dialogue and collaborative learning, and promotes the role of teachers as mentors in the process of developing media and digital literacy.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Target group

The training is primarily intended for primary and secondary school teachers, as well as educators and professional associates who deal with educational programmes for children and youth. It also includes school administrators and leaders who are interested in the strategic inclusion of media literacy in the school curriculum. The programme takes into account the different professional and subject backgrounds of participants – from those who already have experience in carrying out similar activities, to those for whom this area is relatively new. The aim is to enable everyone to understand the fundamentals of media literacy and give them concrete tools to implement in their own context.

Key competences

Through the implementation of this training, participants develop a number of important competences that are aligned with the European reference framework for digital and media literacy. First of all, training strengthens the ability of analytical and critical thinking, encouraging teachers to recognise different forms of disinformation and develop their own pedagogical approach to teaching about them. Participants are trained to use didactic games in teaching, thus developing methodological competencies related to active, participatory and experiential learning. They also learn how to encourage students to express their views, argumentation and reflection on the media content they consume. In addition, they acquire skills of facilitating group activities and evaluating student processes through play, which contributes to their professional development and the quality of teaching.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Learning objectives and outcomes

General objective

The main goal of the training is to empower teachers, educators and school professionals to implement quality and modern media literacy classes, with a special emphasis on using the *Media Masters* board game as a tool for learning and reflection. Through the training, participants are provided with knowledge, pedagogical strategies and resources that enable them to integrate media literacy into different teaching contexts – both in the subject teaching and in extracurricular and project activities.

Teachers are trained not only to impart media knowledge, but also to develop critical thinking, analytical skills and understanding of how the media affects social processes, identities and democracy. By using the game, training introduces participatory methods that encourage active involvement of students and transform traditional teaching into experiential learning.

After the training, participants will be able to:

- **Define and explain key concepts of media literacy**, including concepts such as disinformation, fake news, manipulation, sources, algorithms, fact-checking and similar terms that are fundamental to understanding the media environment;
- **Critically analyse different types of media content** and develop methods that encourage students to identify credible sources, reasoned attitudes and potentially manipulative messages;
- **Apply the** *Media Masters* **game as a teaching method** for teaching media literacy in different school subjects, with a special emphasis on cross-curricular topics such as civic education, ethics, language, computer science and technical culture;
- **Independently design and implement a** game-based **teaching or extracurricular activity**, adapting to the learning objectives and needs of students;
- **Use reflective and participatory methods** to evaluate student understanding and engagement in media-related topics;
- **Connect lessons learned with the wider social context**, including an understanding of the role of the media in democratic societies and the need for active, informed citizens.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Training structure and schedule

The training is designed as an interactive, three-hour education with additional breaks, aimed at developing media literacy with teachers and educators through the social educational game "Media Masters". The entire programme is divided into several thematic blocks, with each activity building on the previous one and logically leading the participants from the introduction to the topic, through practical application, to reflection and evaluation. Below is a detailed schedule with the time frame, working methods and materials used.

Weather	Activity	Methods	Materials
10:00 AM – 10:15 AM	Introduction, presentation, training goals	Direct teaching, interaction	Presentation, introductory leaflet
10:15 AM – 10:45 AM	Digital literacy and the game "Media Masters" - rules and context	Lecture, discussion	Presentation, manual, visuals from the game
10:45 AM – 11:00 AM	**Pause**		
11:00 AM – 11:45 AM	Integration of the game into teaching and extracurricular activities	Workshop, group work	Game set, digital platforms (Mentimeter, Padlet)
11:45 AM – 12:00 PM	**Pause**		
12:00 – 12:45	Hands-on experience: playing Media Masters, analysis, questions and answers	Active learning, peer-to-peer	Game set, evaluation forms, facilitation instruction

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

12:45 – 13:00	Reflection, conclusions, evaluation	Group discussion, evaluation	Evaluation form, digital resources for further learning

This structure provides a balance between theoretical insights and practical applications, and the double break helps to maintain concentration and exchange experiences among participants in the informal atmosphere. Particular emphasis is placed on participation, cooperation and reflection, so that participants develop not only knowledge but also practical skills relevant to their teaching practice.

Workshop flow by time blocks

10:00 – 10:15 | Introduction, presentation and training goals

The workshop begins with a brief introduction of participants and facilitators through an introductory activity that encourages mutual trust and openness. Participants are encouraged to briefly present their professional context and past experiences in working with digital and media literacy topics.

During this phase, the leader presents the purpose and goals of the training and the context of the creation of the educational game *Media Masters*. The reasons for the trainings are clearly articulated, what are the expected outcomes and how they will be reached during the workshop. The importance of their active role in learning is emphasised and participatory shaping of the process through questions and comments is encouraged.

In particular, this block emphasises understanding of the broader context – why media literacy is important in education and what threats the lack of such competences brings to a democratic society.

An introductory discussion of expectations allows the facilitator to tailor the content to the needs of participants.

Methods: Direct instruction, open conversation, presentation

Materials: Presentation, introductory leaflet with training description

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Learning outcomes:

- Participants appoint training objectives
- Participants actively participate in the introductory presentation
- Participants indicate their initial expectations and knowledge in the field of media literacy

10:15 – 10:45 | Digital Literacy and Play Media Masters: Rules and Context

This block is dedicated to analysing fundamental concepts such as disinformation, content manipulation, fake news, deepfake and algorithmic influences on users. The presentation and guided discussion address the contemporary challenges of the digital environment, and participants are encouraged to recognise the role of teachers in building critically aware students.

Then follows the presentation of the social game *Media Masters* as a tool for the development of media literacy. It explains the structure of the game, including the board, cards with questions divided into five categories and 18 subcategories, figurines, game rules and how to integrate into the educational context. Participants receive materials – including a handbook and examples of questions – that facilitate their understanding and subsequent application in teaching.

Particular emphasis shall be placed on how the game can be used in the different areas concerned and with different age groups, taking into account the level of digital competence of the learner.

Methods: Direct teaching, interactive presentation, discussion

Materials: Presentation, Manual Media Masters, visual elements of the game

Learning outcomes:

- Participants explain key concepts related to digital and media literacy
- Participants appoint the basic rules of the game *Media Masters*
- Participants discuss the importance of developing digital competences in education

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Media Masters Game Rules

Media Masters is an educational social game designed to help young people recognise disinformation and develop critical thinking when consuming media content. Through fun challenges and simple mechanics, players learn how to distinguish facts from manipulation, ask the right questions and understand how information can be distorted. The goal of the game is not only entertainment, but also the development of media literacy, raising awareness of the dangers of manipulation in the media and strengthening resistance to false information in the online and offline world.

Media Masters is primarily used in working with students and young people, and is supported through the CERV programme of the European Commission. It is implemented in several European countries, including Croatia, with the aim of spreading to the entire continent. The game can be played by 3 to 8 players (or teams if fewer), and it is recommended to use the associated mobile application that determines the order of play and allows access to questions. Players practice source recognition, bias detection, information verification, and logical reasoning during the game.

The box contains a game board with 34 numbered boxes, question cards divided into five main categories and 18 subcategories, a six-sided cube, figurines for players and instructions. Before the start, the board is placed on the table, the cards are separated by categories and placed in marked places, and each player selects a figurine and places it on the starting field. The application is used to generate questions and track results. After preparation, the game can begin.

The player rolls the dice, and the resulting number determines how many fields will be moved:

- 1 or 2 → 1 forward
- 3 or 4 → 2 forward
- 5 or 6 → 3 forward

After scrolling, the player takes a card from the category he stepped on, scans the QR code via the app and answers the question shown. If the answer is correct, an additional 2 fields are moved forward. If he makes a mistake, he returns 1 field back. The game continues until someone reaches the last (34th) field. However, the winner is not necessarily the fastest – the one who gives the most correct answers during

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

the game is declared the real winner. The end-of-game app displays response statistics, which allows for reflection and additional learning.

The questions fall into five main categories:

- Internet and contemporary influences (Influencers, Internet sensations, Online education, Business experts, Life coaches)
- Society and Culture (History, Sport, Media and Journalism, Politics)
- Controversial Topics (Conspiracy Theories, Pseudoscience, Propaganda)
- Online security and digital risks (Identity theft, False representation, Risks to young people)
- European Union in focus (Security and Migration, Environmental policies, Governance and integrity)

There are two versions of the game – for younger and older than 18 years. The mechanics of the game remain the same, but the app shows age-appropriate questions.

To win, players need to use critical thinking, analyse content, recognise manipulative elements and understand the context of the issue well. The game is not just a quiz, but a tool for raising awareness, developing digital literacy and encouraging debate. It is also ideal as an educational tool in schools and workshops with young people.

10:45 – 11:00 | Break

11:00 – 11:45 | Integration of the game into teaching and extracurricular activities

In this section, participants work in smaller groups and analyse specific game application scenarios in teaching. They are given the task of designing a lesson proposal in which *Media Masters* is used as a tool to teach a specific topic – for example in civic education, computer science, language or technical subjects. This activity enables the exchange of knowledge, encourages an interdisciplinary approach and the exchange of good practice among educators from different teaching areas.

Facilitators have a group discussion on the challenges of introducing innovative methods into the curriculum – such as lack of time, resistance to changes or limitations of the school system – and offer suggestions for overcoming them.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

The possibilities of evaluating student progress during the use of the game and ways of including the game in extracurricular activities and project tasks are also considered. The block ends with a plenary session in which the groups present the most interesting proposals.

Methods: Group work, peer-to-peer, facilitated discussion

Materials: Game Media Masters, worksheets, digital notes (e.g. Padlet)

Learning outcomes:

- Participants formulate concrete suggestions for the application of the game in teaching
- Participants exchange experiences and ideas with colleagues
- Participants identify challenges and possible ways to adapt the game to their educational practice

11:45 – 12:00 | Break

12:00 – 12:45 | Hands-on: Playing Media Masters, Analysis, Questions and Answers

Participants get the opportunity to play the *Media Masters* game in smaller groups. During the game, facilitators observe the dynamics, support participants in understanding the rules, and record observations on how participants approach tasks. The goal is not only to test knowledge, but also to gain personal experience that can serve as a basis for future application in the classroom. After the game ends, a facilitated analysis follows – participants give impressions, identify challenges, ask questions and discuss the potential of the game in different educational contexts. The discussion was driven by reflective questions such as: What competencies did you use? How might students react? How would you combine the game with other methods?

The presenter further clarifies the rules, makes suggestions for game variations and emphasises the possibilities for combining the game with other pedagogical approaches.

Methods: Active Learning, Peer Learning, Questions and Answers

Materials: Game kit, evaluation forms, visual tools

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Learning outcomes:

- Participants demonstrate knowledge of game mechanics
- Participants identify educational goals of the game
- Participants reflect their own gaming experience and compare it with teaching needs

12:45 – 13:00 | Reflection, conclusions and evaluation

In the final part of the training, participants are encouraged to have individual and group reflection on the overall experience. The possibilities of implementing the game in teaching, the challenges that may arise and the interest of students for this approach to learning are discussed.

Facilitator uses guided questions to guide participants to assess their own competencies before and after training, as well as to identify areas for further professional development. Participants then fill out an evaluation form and receive digital materials and contacts for further application of the game in their work. Finally, participants are invited to be involved in the wider community of media literacy practitioners.

Methods: Reflective discussion, evaluation

Materials: Evaluation form, resources in PDF

Learning outcomes:

- Participants reflect their own learning and plan to apply
- Participants participate in the evaluation of training
- Participants recognise additional sources and support for further work

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Materials and tools

Physical and digital tools

Combined physical and digital materials, designed to support different learning styles and enable active participation and interaction between participants, are used for successful training implementation. The basic material is the social game *Media Masters*, which consists of a set of cards with questions and tasks, instructions for playing and an accompanying manual for educators. Each participant has access to their own game set during the practical part. It is important to note that participants must have access to mobile phones or tablets to use the Media Masters app available for Android and iOS devices. Codes are scanned through the app and questions are answered.

In addition to physical materials, digital support is also used in the form of presentations, multimedia content and online tools for cooperation and evaluation. The digital tools used include:

- **Mentimeter** and **Slido** for guided discussions, quick collection of opinions and Q&A sessions during training
- **Padlet** for collectively capturing ideas, examples from practice and resources
- PDF versions of all used presentations and work materials available via a link or QR code

All materials are prepared in advance and available in Croatian, with the possibility of downloading after training to facilitate their application in the teaching context.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Evaluation and reflection

The evaluation of participants within the *Media Masters* training is carried out through several complementary methods that together provide a comprehensive insight into the achieved learning outcomes, the level of satisfaction and the possibilities of applying the acquired knowledge in teaching. The combination of quantitative and qualitative approaches gathers relevant data that serves not only to assess the performance of a particular training, but also to continuously improve the programme.

The formal evaluation shall include a structured evaluation form to be completed by the participants at the end of the workshop. The questionnaire contains closed and semi-open questions related to the quality and clarity of content, the effectiveness of the leader, the applicability of the educational game *Media Masters* in different teaching contexts and the usefulness of the workshop for professional development. The evaluation shall be carried out anonymously, ensuring that the response is honest and open.

Input and output self-assessment questionnaires are used to compare the level of knowledge, self-confidence and attitudes of participants before and after the workshop. This assessment provides insight into changes in the perception and understanding of key concepts of media literacy and contributes to a more objective measurement of the impact of training. If necessary, these tools can also be implemented digitally – via platforms such as Mentimeter or Padlet – allowing for instant data processing and flexible monitoring of group dynamics during operation.

Reflective evaluation, which takes place during the final part of the training, is a key aspect of the evaluation. Through structured reflective questions and guided discussions, participants are encouraged to think critically about their experience, lessons learned and possibilities of applying the game in their own work. This activity allows you to connect theoretical content with the personal and professional context of the participants.

Examples of reflective issues include:

- What did you learn today that you could immediately apply in your work?
- How would you adapt the *Media Masters* game for students of different ages?
- What parts of the game were most useful to you to encourage critical thinking?

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

- What obstacles do you anticipate in applying this method in your school and how can you overcome them?
- How does this game contribute to the development of digital and media literacy of your students?

Participants first answer these questions individually, and then analyse them together in smaller groups. The resulting recommendations and knowledge are recorded and, if necessary, shared with the rest of the group, which further encourages collaborative learning and professional networking.

The evaluation instruments used during the training include:

- *Input and output self-assessment of knowledge and attitudes*
- *Anonymous feedback form on content satisfaction, methods and facilitation*
- *Reflective questions and group discussion*
- *Informal evaluation through observation of engagement and interaction of participants*

Facilitators throughout the training observe the dynamics of work, the level of engagement and possible challenges in the implementation of activities. These observations complement the formal evaluation tools and serve to adapt future training performances.

All collected data are analysed and summarised in the evaluation report that serves as a basis for planning new educations, reviewing materials and developing additional tools to support teachers and educators in the application of the *Media Masters* game in the educational environment.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Application in the school context

Examples of integration into teaching

The *Media Masters* game can be integrated into the teaching process through various forms of activities, both within regular classes and within extracurricular content or project teaching. In teaching, the game can be used as an introduction to the topic of media texts, analysis of newspaper articles, discussion on the credibility of sources, and as a basis for discussions and essays on the topic of information responsibility. In civic education, it serves as a tool to raise awareness of the role of the media in a democratic society, critical attitude towards information and recognition of manipulative practices.

In subjects such as Informatics and Politics and the Economy, the game allows you to connect with topics of digital security, online privacy, algorithmic content determination, as well as understanding political advertising on social networks. Within classes of the class community, the game can serve as a basis for workshops on responsible behaviour in the online space, communication and recognition of fake news among young people.

Also, *Media Masters* is very suitable for implementation in the form of thematic days, Media Literacy Week, eTwinning and Erasmus+ projects with a focus on digital skills, as it enables participatory and experiential learning in groups, with a high degree of student engagement.

Adaptation to student levels and subjects

Given its modular structure and flexible rules, the game is easily adapted to different age groups. For elementary school students (upper grades), tasks can be simplified and more visually orientated, with teacher guidance and additional examples from everyday life (e.g. fake TikTok information, meme content, clickbait headlines). In high school students, the game can be used in its entirety, including all roles and complex challenges that require deeper analysis and reflection, which further encourages independent thinking and the ability to argue.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

For students with special educational needs, it is possible to design inclusive versions of the game with a reduced amount of text, greater visual emphasis, shorter game circles and more frequent verbal comprehension checks. Also, it is possible to organise the game in digital format through tools such as Kahoot, Padlet or educational gaming platforms, which further opens the space for hybrid and online classes.

Link to cross-subject topics

Media Masters directly contributes to the development of cross-curricular competences, which is one of the key goals of the modern curriculum approach. In particular, the game strengthens the **competence to learn how to learn**, as it requires reflection, self-evaluation and adaptation of learning strategies. It also strongly encourages **personal and social development**, through teamwork, communication, decision-making and exchange of views within the group.

The most pronounced is the connection with **digital and information literacy**, where students develop abilities to navigate the digital space, evaluate sources, recognise disinformation and understand the impact of algorithms. Furthermore, it contributes to **civic competence**, by raising awareness of the mechanisms of influence on public opinion, the role of the media in democratic societies and the importance of active and responsible participation in the digital environment.

Finally, **communication competencies** can be achieved through the game, because students practice expressing attitudes, argumentation, active listening and constructive debate – skills that are the basis of all teaching subjects, but also lifelong learning. This positions the *Media Masters* game as a valuable tool that enables a modern, integrated approach to teaching, aimed at developing key competencies for the 21st century.

HISTORY OF CHANGES		
VERSION	PUBLICATION DATE	CHANGE
1.0		Initial version

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.