



Co-funded by
the European Union



media masters



media masters

WORK PACKAGE N° 38

WORKSHOP, SLOVENIA

D38 Media Masters Workshops - Playing the Educational Game, in Slovenia 2 - Report

Delivered By

University of Maribor



University of Maribor

Faculty of Electrical Engineering
and Computer Science

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.



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	Wp38
Partner(s) responsible <i>(Legal Name and Short Name)</i>	University of Maribor (UM)
PIC Number:	999903646
Author(s)	Peter Čakš, MSc, lecturer & researcher Laura Horvat, MSc, researcher

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:	[Event #1]		
Event name:	[Media Masters Workshop - Playing Educational Game]		
Type:	[workshop]		
In situ/online:	[in situ]		
Location:	[Slovenia, Lesično Primary School]		
Date(s):	[16.05.2025]		
Website(s) (if any):			
Participants			
Female:	29		
Male:	24		
Non-binary:	0		
From country 1:	53 [Slovenia]		
From country 2:	/		
From country 3:	/		
...			
Total number of participants:	53	From total number of countries:	1
Description			
Provide a short description of the event and its activities.			
The deliverable report follows below.			

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.



POROČILO O IZVEDBI DELAVNICE NA OSNOVNI ŠOLI LESIČNO

1 Uvod

Delavnica **Mojstri medijev** je bila zasnovana kot izobraževalni program za spodbujanje digitalne in medijske pismenosti med udeleženci. Cilj delavnice je bil poglobiti razumevanje koncepta lažnih novic, ozaveščati o metodah prepoznavanja manipuliranih informacij ter omogočiti praktično izkušnjo preverjanja digitalnih vsebin. Delavnica je potekala po sledečem dnevnem redu:

1. Uvodna predstavitev (interaktivni in teoretični del)
2. Predstavitev igre "Mojstri medijev"
3. Igranje igre "Mojstri medijev"
4. Razprava po igri
5. Zaključek in evalvacija delavnice

Vsak sklop delavnice sledi v nadaljevanju poročila.

2 Uvodna predstavitev – interaktivni del

Uvodna predstavitev je bila sestavljena iz uvodnega pozdrava udeležencev (5 minut). Nadaljevali smo z interaktivno razpravo o izkušnjah z digitalno medijsko pismenostjo (15 minut), ter nadaljevali s teoretičnim delom, kjer smo predstavili pomen digitalne medijske pismenosti in cilje delavnice (10 minut).

Na začetku delavnice so udeleženci dostopali do interaktivnega vprašalnika preko QR kode, kjer so odgovarjali na 5 vprašanj o svojih informacijskih virih in oceni verodostojnosti novic na spletu.

Slika 2.1: Prosojnica QR kode do vprašanj

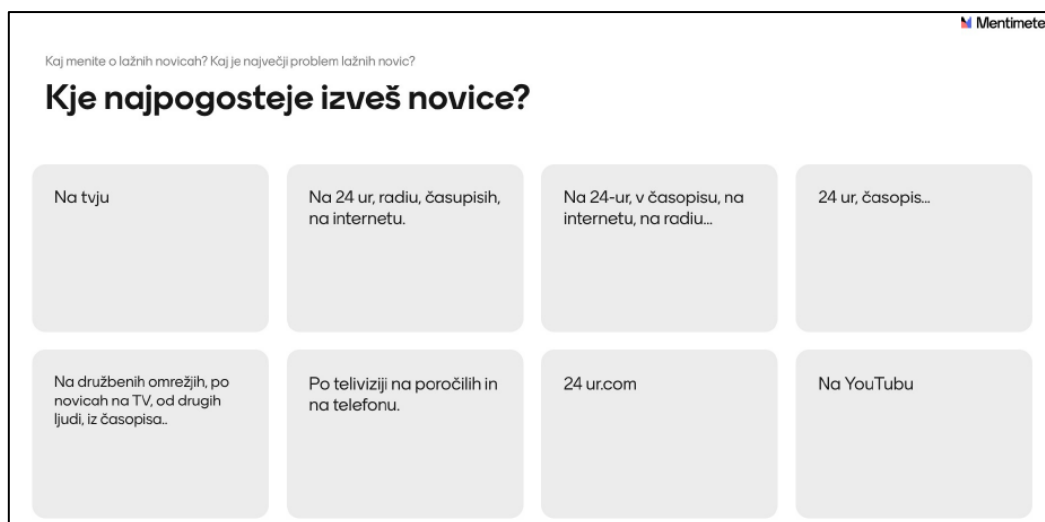


Prvo vprašanje v uvodnem vprašalniku je preučevalo, kje udeleženci najpogosteje pridobivajo novice. Njihovi odgovori so pokazali, da so najbolj priljubljeni viri spletne strani, televizija, družbena omrežja in mobilne aplikacije. Odgovore udeležencev dodajamo v nadaljevanju:

Slika 2.2: Nekateri odgovori na 1. vprašanje 1/2



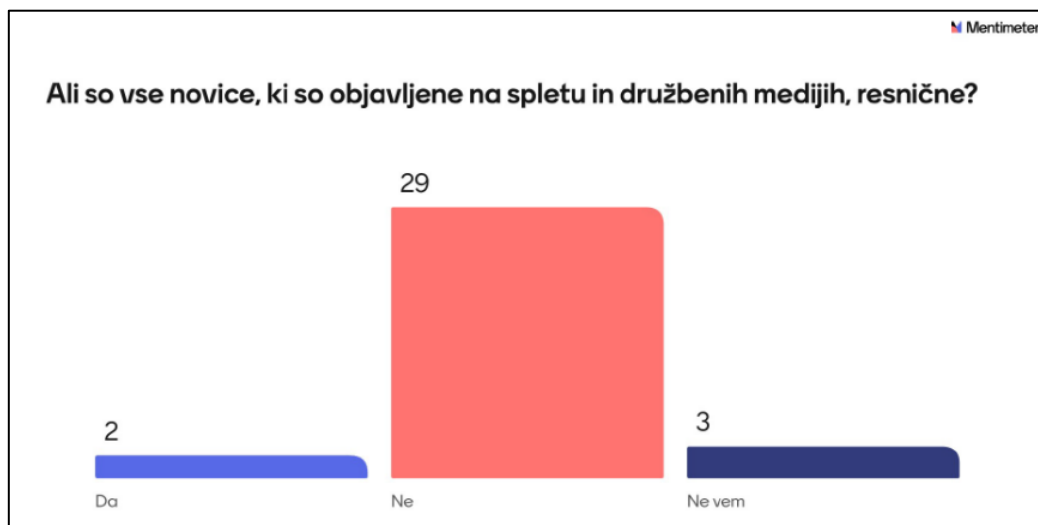
Slika 2.3: Nekateri odgovori na 1. vprašanje 2/2



Drugo vprašanje se je osredotočalo na oceno resničnosti novic, objavljenih na spletu in družbenih medijih. Velika večina udeležencev (29) je izrazila skepticizem, kar kaže na **zavedanje o možnosti manipulacije informacij** na digitalnih platformah.

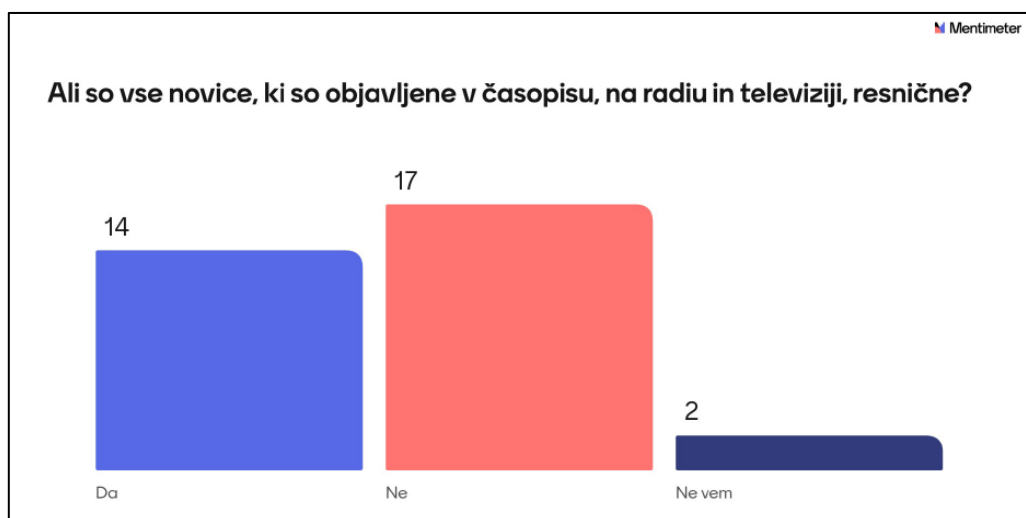
Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Slika 2.4: Odgovori na 2. vprašanje



Tretje vprašanje se je osredotočalo na oceno resničnosti novic, objavljenih v časopisu, na radiu in televiziji. Udeleženci so pokazali več zaupanja v vsebine, ustvarjene in objavljene v tradicionalnih medijih. Še vedno se polovica udeležencev zaveda možnosti manipulacije informacij.

Slika 2.5: Odgovori na 3. vprašanje



Četrto vprašanje smo zasnovali tako, da so udeleženci sami odgovarjali oziroma poskušali definirati pojem »lažne novice«. Podali so naslednje odgovore: neresnične novice; izmišljene novice; novice, ki niso resnične oziroma delno držijo; neresnične novice, ki jih ljudje objavljajo, da bi z njimi zaslužili.

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.

Bilo je še več podobnih, ponavljajočih odgovorov. Vsi so nakazovali na to, da razumejo in se zavedajo obstoja lažnih novic v množici vseh resničnih in neresničnih.

Slika 2.6: Odgovori na 4. vprašanje 1/2

Kaj misliš, kaj so 'lažne novice'?

Novice, ki niso resnične	Da se ljudje zlažejo da dobijo denar ogleda in pozornost	Novice ki ne držijo	So novice ki si jih nekdo zmisli
So novice, ki niso resnične temveč ozmišljene	To so novice ki niso resnični	Lažne novice so novice, ki niso resnične ampak si jih nekdo izmisli da dobi ogleda in zavede poslušalce in bralce	To so tiste novice, ki niso resnične oz. delno držijo in delno ne.

Slika 2.7: Odgovori na 4. vprašanje 2/2

Kaj misliš, kaj so 'lažne novice'?

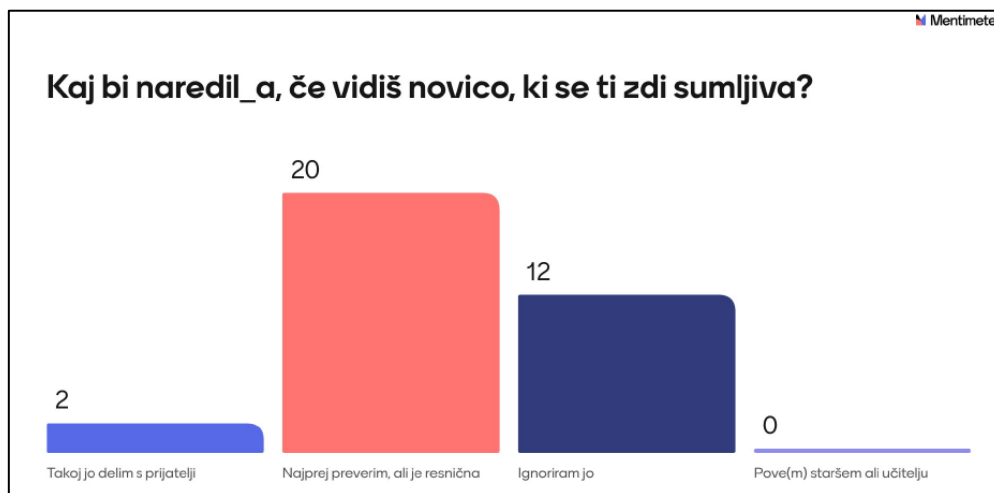
Tisto kar ni res	Novice ko si jih nekdo izmisli	To da nekdo objavi stvari, ki niso resnične(si jih izmisli)	So novice v katerih ljudje trdijo neki kar ni res in se tem drugim ljudem govorijo stvari ki niso resnične
Novice, ki so izmišljene.	Lažne novice so novice, ki jih ljudje širijo, so izmišljene ali pa ne povsem resnične.	Novice ki niso prave 🤖	neresnične novice, ki jih ljudje objavljajo, da bi zaslužili z ogledi

Peto vprašanje se je navezovalo na ukrepanje v primeru, kadar uporabniki pridejo v stik s lažnimi novicami. Noben od udeležencev o sumljivi novici ne zaupa staršu ali učitelju. Skoraj 20 udeležencev najprej preveri, če je novica resnična. 12 jih je odgovorilo, da je sumljivo novico, ki bi lahko bila lažna, ignorira.

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.



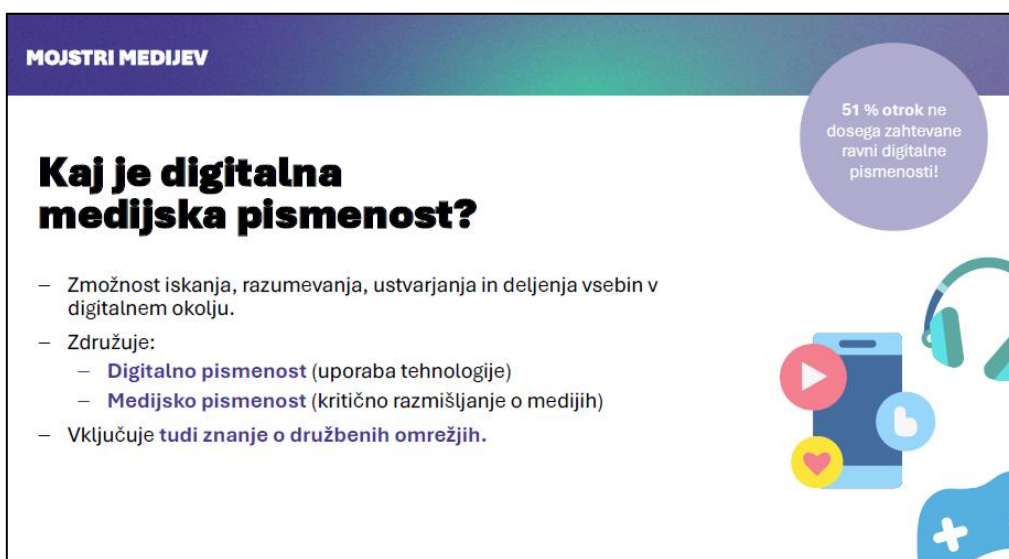
Slika 2.8: Odgovori na 5. vprašanje



3 Uvodna predstavitev – teoretični del

V teoretičnem delu uvodne predstavitve smo se osredotočili na razumevanje mehanizmov nastajanja lažnih novic in vpliv digitalnih medijev na percepcijo informacij. Razložili smo koncept dezinformacij, pregledali primere deepfake vsebin ter podali smernice za prepoznavanje manipuliranih objav. Udeleženci so se seznanili s ključnimi koncepti, kot so algoritmi spletnih platform, vpliv ekosistemov novic na družbo ter metode preverjanja informacij.

Slika 3.1: Teoretični del – digitalna medijska pismenost



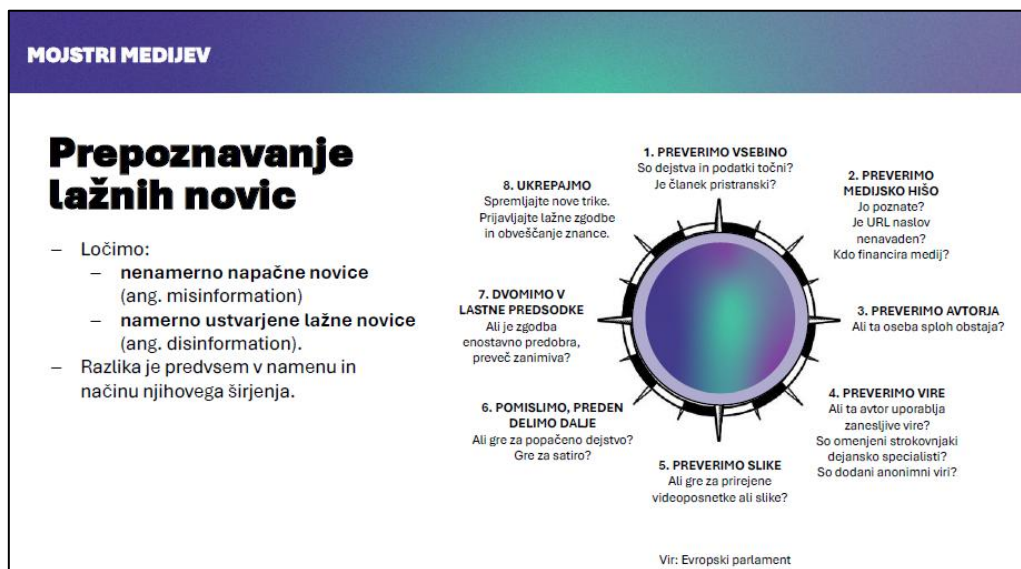
MOJSTRI MEDIJEV

Kaj je digitalna medijska pismenost?

- Zmožnost iskanja, razumevanja, ustvarjanja in deljenja vsebin v digitalnem okolju.
- Združuje:
 - **Digitalno pismenost** (uporaba tehnologije)
 - **Medijsko pismenost** (kritično razmišljanje o medijih)
- Vključuje **tudi znanje o družbenih omrežjih.**

51 % otrok ne dosega zahtevane ravni digitalne pismenosti!

Slika 3.2: Teoretični del – Prepoznavanje lažnih novic



Slika 3.3: Teoretični del – Vloga družbenih omrežij



4 Predstavitev igre Mojstri medijev

Pred začetkom igranja igre smo izvedli hitro predstavitev pravil igre (10 minut), namenili nekaj časa vprašanjem udeležencev (10 minut) ter oblikovali skupine za igro (5 minut).

Člani ekipe smo udeležencem najprej predstavili interaktivno igro, jih vodili skozi postopek nastavitve in igranja ter pokazali, kako lahko interaktivna orodja izboljšajo izobraževanje o digitalni medijski pismenosti. Udeležencem smo na prosojnico dodali QR kode, in jim omogočili prenos mobilne aplikacije prek Google Play aplikacije in App store aplikacije.

Slika 4.1: Namestitev aplikacije na mobilne naprave



Udeleženci so si aplikacijo namestili na mobilne naprave. Pokazali smo jim tudi, kako se lahko navigirajo po aplikaciji.

5 Igranje igre “Mojstri medijev”

Igranje igre (60 minut) je vključevalo preizkus zasnovane aplikacije in namizne igre **Mojstri medijev**, ki je zasnovana kot simulacija digitalnega okolja. Po formiranju skupin smo začeli z igranjem. Med igro smo se člani ekipe premikali po učilnici in skupinam udeležencev omogočili podporo, nemoteno igranje. Pri tem smo opazovali njihovo zainteresiranost, motivacijo igranja, znanje oziroma stopnjo digitalne medijske pismenosti. Med igranjem smo ugotavljali, da jim je bilo igranje namizne igre zabavno in poučno ter da jim je bila vloga ocenjevalca igre zanimiva. S skupinami smo razpravljali o namerno ali nenamerno ustvarjenih lažnih vsebinah. Med samim igranjem smo odgovarjali tudi na vprašanja, ter podajali dodatne informacije in pojasnila, v kolikor je bilo potrebno.

Slika 5.1: Izvedba interaktivne igre Mojstri medijev





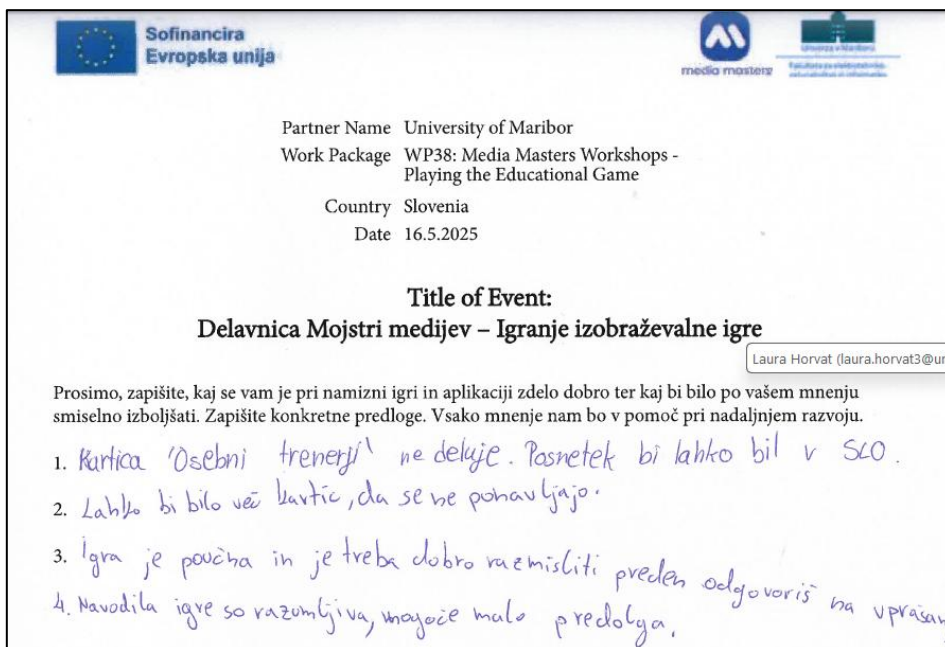
Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

6 Povratne informacije za izboljšanje

Udeleženci delavnice so izrazili zelo pozitivna mnenja o poteku dogodka, zlasti glede interaktivne igre Mojstri medijev, ki je bila ena izmed ključnih aktivnosti. Večina je poudarila, da je bila igra zabavna, hkrati pa zelo poučna, saj je na prijeten način prispevala k izboljšanju njihove medijske pismenosti. Mnogi so izpostavili, da je interaktivni pristop igre spodbudil njihovo aktivno sodelovanje in povečal angažiranost, kar je pozitivno vplivalo na dinamiko skupine. Pohvalili so tudi uporabo mobilnih naprav, ki je igro naredila dostopno in sodobno.

Udeleženci so še posebej cenili vsebine, ki so se poglobljale v aktualne medijske izzive, saj so jim omogočile boljše razumevanje kompleksnih tematik digitalne pismenosti. Skupno mnenje je, da je igra Mojstri medijev odlično dopolnila celotni dogodek, saj je združila učenje z zabavo ter prispevala k kakovostni izkušnji vseh udeležencev.

Slika 6.1: Predlogi izboljšav udeležencev 1/2



 Sofinancira
Evropska unija

 media masters

Partner Name University of Maribor
Work Package WP38: Media Masters Workshops -
Playing the Educational Game
Country Slovenia
Date 16.5.2025

Title of Event:
Delavnica Mojstri medijev – Igranje izobraževalne igre

Laura Horvat (laura.horvat3@um)

Prosimo, zapišite, kaj se vam je pri namizni igri in aplikaciji zdelo dobro ter kaj bi bilo po vašem mnenju smiselno izboljšati. Zapišite konkretne predloge. Vsako mnenje nam bo v pomoč pri nadaljnjem razvoju.

1. Kartica 'Osební trenerji' ne deluje. Posnetek bi lahko bil v SCO.
2. Lahko bi bilo več kartic, da se ne ponavljajo.
3. Igra je poučna in je treba dobro razmisliti preden odgovoríš na vprašanj.
4. Navodila igre so razumljiva, mogoče malo predolga.



Slika 6.2: Predlogi izboljšav udeležencev 2/2

	Sofinancira Evropska unija		
Partner Name University of Maribor			
Work Package WP38: Media Masters Workshops - Playing the Educational Game			
Country Slovenia			
Date 16.5.2025			
			Laura Horvat (laura.horvat3@um)
Title of Event:			
Delavnica Mojstri medijev – Igranje izobraževalne igre			
Prosimo, zapišite, kaj se vam je pri namizni igri in aplikaciji zdelo dobro ter kaj bi bilo po vašem mnenju smiselno izboljšati. Zapišite konkretne predloge. Vsako mnenje nam bo v pomoč pri nadaljnjem razvoju.			
1. Oramžna kartica. Strokovnjaki za poslovanje ne deluje.			
2. Preveč besedila za prebrati.			
3. Ko narobe odgovoriš, bi ti lahko pokazali pravilno trditev.			



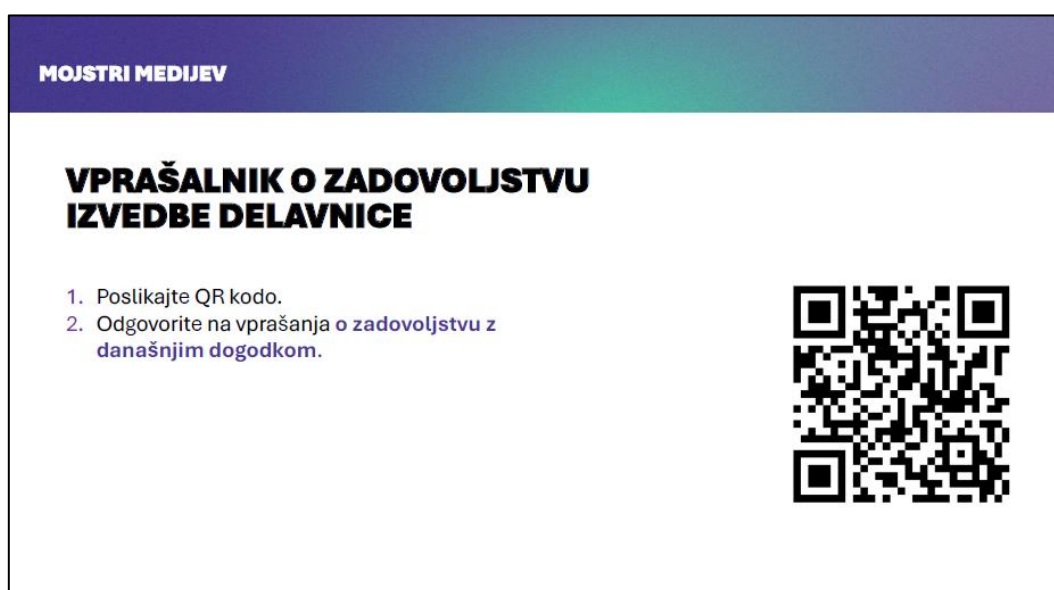
7 Razprava po igranju igre

Naslednjih 45 minut, po koncu igranja igre, smo namenili razpravi. Izvajalci smo vodili to razpravo in se na podlagi primerov iz igre vprašali k vprašanjem glede kritičnega mišljenja in prepoznavanja napačnih informacij. Glede vsebine so udeleženci podali zanimiva in povedna mnenja o svojih izkušnjah. V nadaljevanju delavnice so udeleženci prejeli nalogo samostojnega iskanja lažne novice, pri čemer so večinoma izbrali deepfake videoposnetke ali manipulirane vsebine na YouTube in Instagram. Aktivnost je pokazala njihovo razumevanje koncepta digitalne manipulacije ter sposobnost kritičnega razmišljanja pri preverjanju informacij. Delavnica je bila prilagojena na njihovo starostno skupino, zato je potekala dobro. Udeleženci so bili aktivni, saj so odgovarjali na podvprašanja in iskali več primerov lažnih novic.

8 Zaključek in evalvacija delavnice

Ob koncu delavnice so udeleženci imeli na voljo 20 minut, da so izpolnili evalvacijsko anketo, v kateri so podali svojo oceno kakovosti vsebin, metod dela in uporabnosti pridobljenega znanja. Poleg tega so izpolnjevali tudi vprašalnik raziskave Evropske unije, ki obravnava pravosodje, pravice in vrednote. Vprašalnik je bil poslan tudi preko elektronske pošte, da bi zagotovili čim večjo vključenost in zbiranje podatkov. Zadnjih 10 minut v tem sklopu smo namenili skupinski razpravi in skupaj postavili izhodišča delavnice: da je potrebno kritično razmišljati, kadar smo podvrženi nekim novim informacijam, ki so lahko resnične ali lažne ter, da je potrebno ukrepati, v primeru, da je vsebina namerno lažno ustvarjena. Pred zaključkom delavnice, smo udeležencem predstavili seznam slovenskih in mednarodnih spletnih portalov, ki omogočajo preverjanje verodostojnosti novic. Namen tega je spodbuditi kritično razmišljanje in samostojno preverjanje informacij, s čimer smo spodbujali nadaljnje kritično razmišljanje.

Slika 8.1: QR koda do vprašalnika o zadovoljstvu izvedbe delavnice





Slika 8.2: QR koda do vprašalnika EU o pravosodju, pravicah in vrednotah

MOJSTRI MEDIJEV

**VPRAŠALNIK RAZISKAVE EU O PRAVOSODJU,
PRAVICAH IN VREDNOTAH**

1. Poslikajte QR kodo.
2. Odgovorite na vprašanja v spletnem anketnem vprašalniku.

PODATKI ZA PRVI SKLOP VPRAŠANJ:

- 2.1 Reference of the project: **101148165**
- 2.2 Type of activity: **Training/Mutual Learning/Awareness-raising**
- 2.3 Title of the event: **„Media Masters Workshop - Playing Educational Game“**
- 2.4 Date of the event: **16.5.2025**
- 2.5 Did the event take place physically or was it online? **Physical event**

Slika 8.3: Poslan mail s povezavo do vprašalnika EU o pravosodju, pravicah in vrednotah

Prošnja za izpolnitev ankete po dogodku MEDMAS ✕

Peter Čakš
Za: Mateja.koprivc-polutnik@os-lesicno.si; Klavdija Namurš <klavdija@namurs.com>
Kp: Laura Horvat

Pet 23. 05. 2025 11:05

Spoštovani ga. ravnateljica in Klavdija,

Še enkrat hvala za vaš prijazen sprejem pred enim tednom. Tale prošnja je namenjena tudi Urški, ki je bila z nami.

Povratna informacija je ključen del projekta, zato bomo hvaležni za vaše odgovore.

V nadaljevanju pošiljam neposredno povezavo do vprašalnika: https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/CERV_2021-2027

Vprašalnik je pripravljen v angleškem jeziku, njegovo izpolnjevanje pa vam bo vzelo približno 10 minut.

V prvem sklopu vprašanj (2. Project Information) vas prosimo, da vnesete naslednje podatke:

2.1 Reference of the project: **101148165**

2.2 Type of activity: **Training/Mutual Learning/Awareness-raising**

2.3 Title of the event: **„Media Masters Workshop - Playing Educational Game“**

2.4 Date of the event: **16.5.2025**

2.5 Did the event take place physically or was it online? **Physical event**

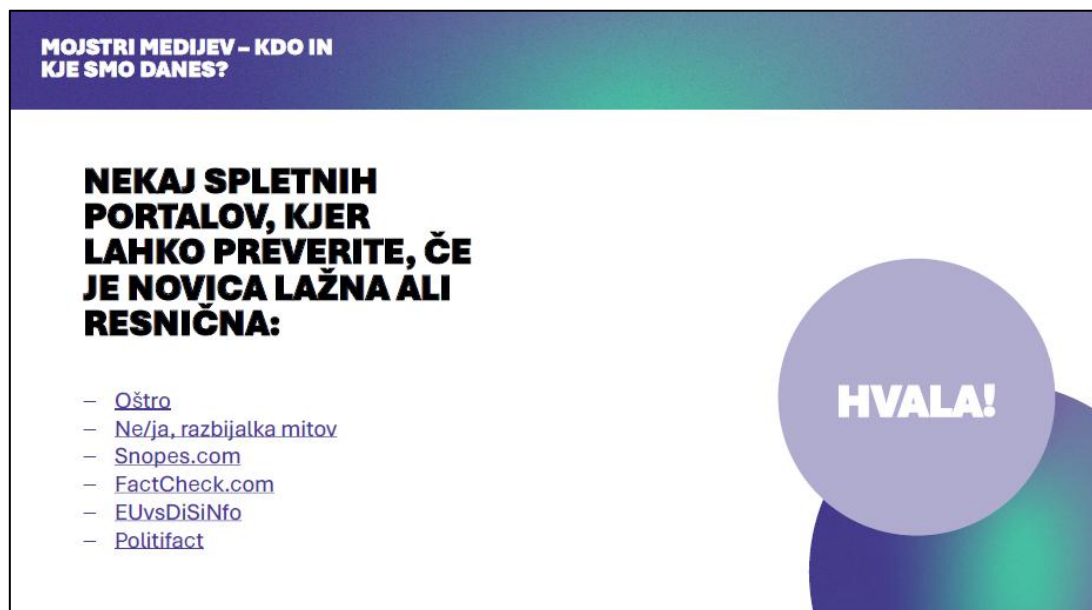
Najlepša hvala za vaš čas in sodelovanje!

Lep pozdrav,

Peter Č.



Slika 8.4: Predlogi spletnih portalov za preverjanje verodostojnosti novic



9 Sklepne ugotovitve

Delavnica je uspešno izpolnila svoj namen in dosegla zastavljene cilje, saj so udeleženci pridobili poglobljeno razumevanje izzivov digitalne pismenosti ter okrepili svojo sposobnost kritičnega vrednotenja informacij v sodobnem medijskem prostoru. Teoretični uvod in praktične aktivnosti so jim omogočili, da so prepoznali ključne dejavnike širjenja dezinformacij ter razvili orodja za njihovo prepoznavanje in analizo.

Interaktivni pristop, ki je vključeval analizo konkretnih primerov, uporabo aplikacije, skupinsko delo ter voden pogovor, je udeležencem omogočil aktivno sodelovanje in neposredno praktično izkušnjo preverjanja medijskih vsebin. Skozi igranje igre Mojstri medijev so pokazali visoko stopnjo angažiranosti in motivacije, kar potrjuje učinkovitost tovrstnih metod pri izobraževanju o digitalni pismenosti. Delavnica je temeljila na izkustvenem učenju, kjer so se udeleženci učili z neposrednim delovanjem, obenem pa so prek diskusij in povratnih zank prejeli sprotne odzive in spodbude za razmislek.

Pomembno vlogo je imelo tudi medvrstniško učenje – skozi skupinske razprave so udeleženci izmenjevali različne poglede in se učili drug od drugega, kar je dodatno poglobilo razumevanje obravnavanih tem. Izobraževalci so pri tem uporabljali vodene pogovorne usmeritve, ki so pomagale usmerjati razpravo k ključnim vprašanjem, kot so dezinformacije, klikabilne vsebine in varnost na spletu.

Za izvedbo delavnice so bila uporabljena različna orodja: digitalne predstavitve za uvodni del in pojasnilo pravil igre, fizična ali digitalna različica igre Mojstri medijev kot osrednje učno orodje, vprašalniki za oceno začetnega razumevanja in zbiranje povratnih informacij ter vnaprej pripravljene diskusijske smernice za strukturirano vodenje pogovorov.

Povratne informacije udeležencev so bile zelo dragocene – pohvalili so izvedbo in dinamiko delavnice, hkrati pa predlagali izboljšave, kot so bolj intuitivne funkcionalnosti v aplikaciji, odprava manjših tehničnih težav ter jasnejša navodila pri nekaterih nalogah. Upoštevanje teh predlogov bo pomembno prispevalo k izboljšanju dostopnosti, uporabnosti in učinkovitosti učnega procesa v prihodnje.

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.



Delavnica je pustila pozitiven učni pečat ter postavila dobre temelje za nadaljnji razvoj medijske pismenosti. Pridobljeno znanje bo udeležencem služilo kot pomembno orodje za boljše razumevanje digitalnega okolja, hkrati pa jih bo spodbudilo k premišljenemu in kritičnemu razmisleku o informacijah, s katerimi se vsakodnevno srečujejo.

10 Diseminacija dogodka

Po uspešni izvedbi dogodka smo poskrbeli za naslednjo diseminacijo projekta in dogodka, organiziranega v sklopu projekta:

1. Objava o delavnici na OŠ Lesično na spletni strani feri.um.si. Objava je dostopna na povezavi: <https://feri.um.si/novice/mladi-o-medijski-pismenosti-na-os-lesicno/>

Slika 10.1: Objava o izvedbi delavnice na feri.um.si



2. Objava o delavnici na OŠ Lesično na spletni strani medijske.um.si. Objava je dostopna na povezavi: <https://medijske.um.si/2025/05/23/mladi-o-medijski-pismenosti-na-os-lesicno/>

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.

Slika 10.2: Objava o izvedbi delavnice na medijske.um.si



3. Na profilih družbenih omrežij smo objavili tudi kratek, enominutni video z delavnice, ki smo jo izvedli skupaj z učenci in učitelji. Objava je dostopna na naslednjih povezavah:

- Objava na Facebook strani:

<https://www.facebook.com/medijskekomunikacijeFERI>

- Objava na Instagram profilu: <https://www.instagram.com/medijske.um.si/>

- Objava na LinkedIn strani: <https://www.linkedin.com/company/imk-umferi/posts/?feedView=all>

4. O izvedbi delavnice smo obveščali tudi prek družbenih omrežij. Pripravili smo objave za platforme Facebook, Instagram in LinkedIn, objavljene na uradni strani Inštituta za medijske komunikacije. Objav so dostopne na naslednjih povezavah:

- Objava na Facebook strani:

<https://www.facebook.com/medijskekomunikacijeFERI/posts/pfbid02CA69FDdgoCZZuRYjSgiBcyUXu5yJV6xYxELiEHqRxsk9CgAmGzGdNVNxyzDq251Wl>

- Objava na Instagram profilu:

https://www.instagram.com/p/DJ8usdWukRD/?utm_source=ig_web_copy_link

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.

- Objava na LinkedIn strani: https://www.linkedin.com/posts/imk-umferi_na-osnovni-%C5%A1oli-lesi%C4%8Dno-smo-pripravili-activity-7331232910781362176-rrRP?utm_source=share&utm_medium=member_desktop&rcm=ACoAAEPsvYQBFvi-d-YH-1nGTZTaPCDcBXdy7bc

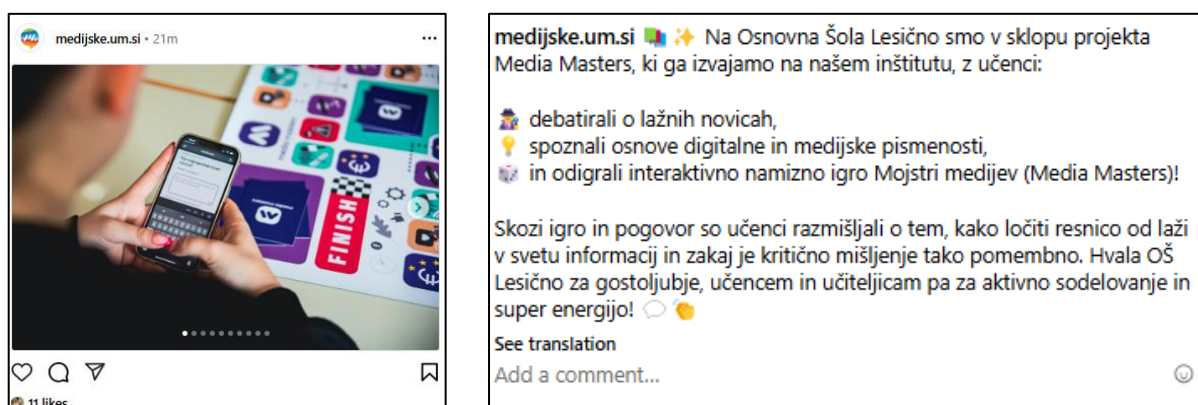
Slika 10.3: Objava o izvedbi delavnice na Facebook strani Medijske komunikacije FERi



Slika 10.4: Objava o izvedbi delavnice na LinkedIn strani Institute of Media Communications - UM FERi



Slika 10.5: Objava o izvedbi delavnice na Instagram profilu medijske.um.si



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.

5. O izvedbi delavnice so objavljali tudi na spletni strani in družbenem omrežju Facebook

Osnovne šole Lesično. Objavi sta dostopni na naslednjih dveh povezavah:

- Objava na spletni strani OŠ Lesično: <https://os-lesicno.si/2025/05/21/delavnica-mojstri-medijev-ozavescanje-o-pomenu-zanesljivih-informacij/>
- Objava na Facebook strani OŠ Lesično: <https://www.facebook.com/os.lesicno/posts/pfbid024e2Z4j5vXW7LkWxDacDnpKhFAHS7JZGQsmCCjP24wGaBhPZBUUvSK5m9vZbCxGZ5l>

Slika 10.6: Objava na spletni strani OŠ Lesično

DELAVNICA MOJSTRI MEDIJEV – ozaveščanje o pomenu zanesljivih informacij

21. 5. 2025

V petek, 16. maja 2025, smo na OŠ Lesično izvedli delavnico *Mojstri medijev*, ki so jo vodili Laura, Mitja in Peter s Fakultete za elektrotehniko, računalništvo in informatiko (FERI) s študijskega programa Medijske komunikacije. Delavnico o pomenu zanesljivih informacij in razvoju medijske pismenosti izvajajo v okviru projekta *Media Masters*. Štejemo si v čast, da so nas izbrali kot prvo osnovno šolo, kjer so delavnico izvedli, sami pa smo zaznali odlično priložnost za nova znanja in povezovanje vsebine s projektom *Inovativna pedagogika 5.0*, ki ga na šoli izvajamo.

Učenci od 6. do 9. razreda so skozi zanimive in interaktivne vsebine spoznavali svet medijev, prepoznavali lažne informacije in razvijali ter krepili kompetenco 1.2 Vrednotenje podatkov, informacij in digitalnih vsebin. Preizkusili so interaktivno namizno igro *Mojstri medijev* in ozavešili, kako pomembno je, da podatke pridobivamo iz zanesljivih in preverjenih virov, ter razvijali veščine, ki jim bodo v pomoč pri varni in odgovorni rabi medijev.

Delavnica je bila zelo poučna in je učencem ponudila dragocen vpogled v delovanje sodobnih medijev ter jih poskušala pripraviti na izzive, s katerimi se soočamo v poplavi informacij.

Besedilo: Klavdija Namurš in Lidija Kotnik Klaužer

FOTO: FERI



[PRIKAŽI KOT DIAPROJEKCIJO]

(Skupno 78 obiskov, današnjih obiskov 1)

Slika 10.7: Objava na Facebook strani OŠ Lesično

Osnovna šola Lesično je z osebo Fakulteta za elektrotehniko, računalništvo in informatiko.

21. maj ob 21:57 · 🌐

📌 DELAVNICA MOJSTRI MEDIJEV – ozaveščanje o pomenu zanesljivih informacij

V petek, 16. maja 2025, smo na OŠ Lesično gostili delavnico *Mojstri medijev*, ki so jo izvedli Laura, Mitja in Peter s Fakultete za elektrotehniko, računalništvo in informatiko (FERI) s študijskega programa Medijske komunikacije v okviru projekta *Media Masters*. Počaščeni smo, da smo bili prva osnovna šola, kjer so delavnico izvedli, saj smo v njej prepoznali priložnost za nova znanja in povezovanje s projektom *Inovativna pedagogika 5.0*.

Učenci od 6. do 9. razreda so na interaktiven način spoznavali svet medijev, prepoznavali lažne informacije, in razvijali kompetenco vrednotenja podatkov in digitalnih vsebin. Preizkusili so tudi namizno igro *Mojstri medijev* in se učili o pomenu zanesljivih virov.

Delavnica je bila zelo poučna in je učencem ponudila dragocen vpogled v delovanje sodobnih medijev ter jih poskušala pripraviti na izzive, s katerimi se soočamo v poplavi informacij.

👤 Klavdija Namurš in Lidija Kotnik Klaužer

🏢 FERI



👤 Pero Caks in 8 drugih oseb

1 delitev

👍 Všeč mi je

🔗 Deli z drugimi



11 Priloge k poročilu/Attachments to the Report

1. Seznam udeležencev conference in delavnice/List of participants of the conference and workshop
2. Predstavitvene prosojnice za izvedbo konference in delavnice/Presentation slides used for the conference and workshop
3. Zbrani obrazci predlogov udeležencev/Collected suggestion forms from participants
4. Rezultati interaktivne Mentimeter analize/Results of the interactive Mentimeter analysis
5. Navodila za igranje interaktivne namizne igre/Instructions for playing the interactive board game
6. Mapa z izbranimi fotografijami iz delavnice/Folder with selected photos from the workshop

*Priloge k poročilu o izvedbi delavnice so na voljo pri izvajalcu projekta na UM FERl.

HISTORY OF CHANGES		
VERSION	PUBLICATION DATE	CHANGE
1.0	16. 6. 2025	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.