



A close-up photograph of a person's hand holding four white cubes. The cubes are arranged to spell out the word "FACT". The background is blurred, showing what appears to be a green field or park.

# Podučavanje o medijskoj pismenosti i borba protiv dezinformacija uz eTwinning

#eTwinning

**Erasmus+**  
Obogaćujemo živote, širimo vidike.

Sport

Jean Monnet

Mladi

Više obrazovanje

Strukovno obrazovanje i osposobljavanje

Obrazovanje odraslih



**Školsko obrazovanje**

**Više informacija o Europskoj uniji dostupno je na internetu (<http://europa.eu>).**

**Luksemburg: Ured za publikacije Europske unije, 2022.**

PRINT	ISBN 978-92-9484-473-6	doi: 10.2797/770004	EC-05-21-019-HR-C
PDF	ISBN 978-92-9484-484-2	doi: 10.2797/787947	EC-05-21-019-HR-N
EPUB	ISBN 978-92-9484-467-5	doi: 10.2797/297706	EC-05-21-019-HR-E

**© Europska unija, 2022.**

Ovu publikaciju objavljuje Središnja služba za podršku eTwinninga, kojom upravlja Europska školska mreža (EUN partnerstvo) na temelju ugovora s Europskom izvršnom agencijom za obrazovanje i kulturu koja se financira iz proračuna Unije. Iznesena mišljenja isključivo su mišljenja ugovaratelja i ne predstavljaju službeni stav naručitelja.

Politika Komisije o ponovnoj uporabi provodi se Odlukom Komisije 2011/833/EU od 12. prosinca 2011. o ponovnoj uporabi dokumenata Komisije (SL L 330, 14.12.2011., str. 39 – <https://eur-lex.europa.eu/eli/dec/2011/833/oj>).

Osim ako nije drukčije naznačeno, ponovna uporaba ovog dokumenta odobrena je pod licencijom Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). To znači da je ponovna uporaba dopuštena pod uvjetom da se navede izvor dokumenta i naznače sve promjene.

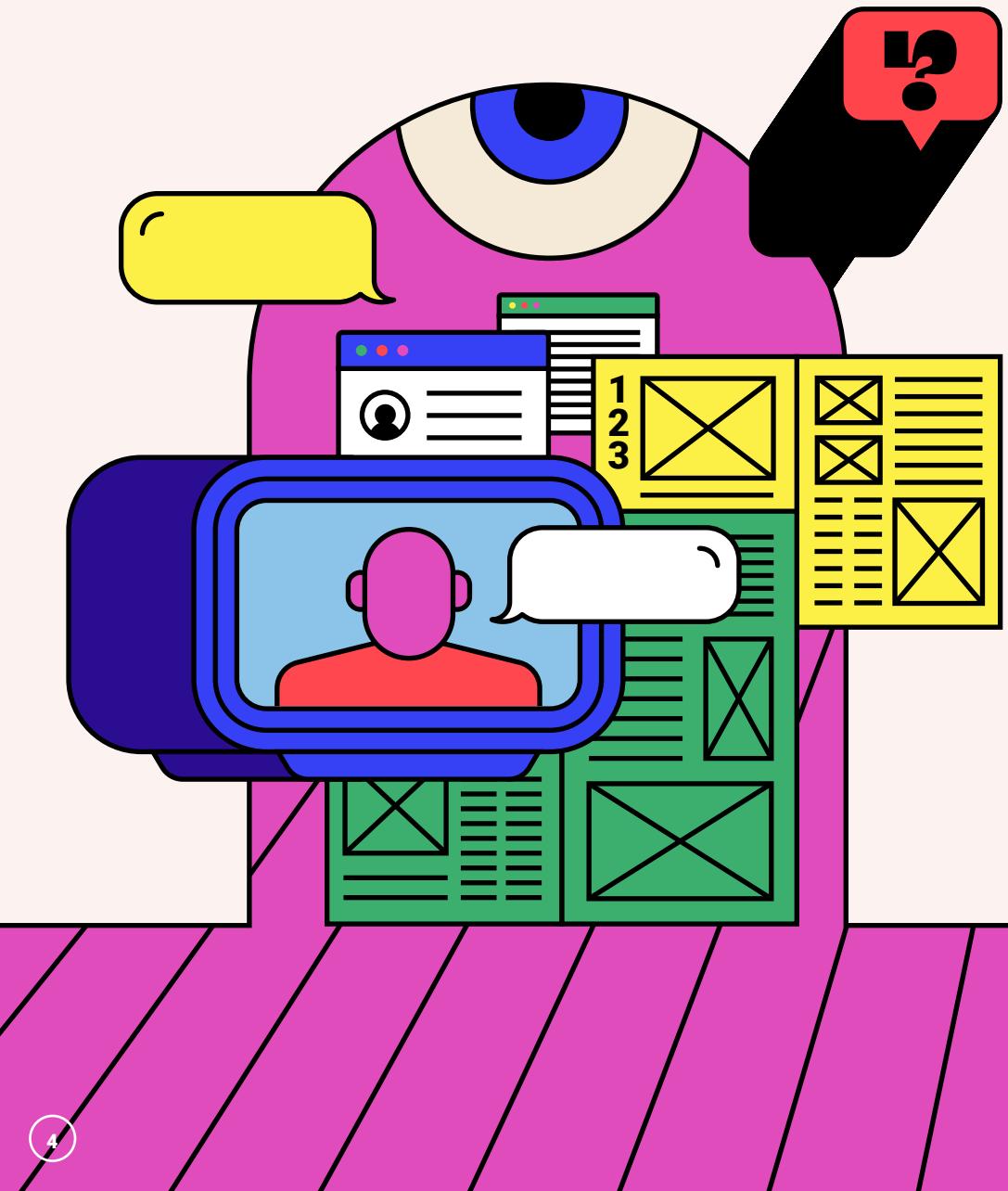
Za bilo kakvu uporabu ili reprodukciju elemenata koji nisu u vlasništvu EU-a možda će se morati zatražiti dopuštenje izravno od odgovarajućih nositelja prava. EU ne posjeduje autorsko pravo na slike koje nemaju oznaku autorskog prava © Europska unija.

**IZVORI**

Naslovna fotografija: © Fokussiert & dvulikaia, stock.adobe.com.

Grafičko oblikovanje: © Sophie Despras





# Sadržaj

<b>PREDGOVOR</b>	<b>6</b>
<b>UVOD</b>	<b>8</b>
<b>POGLAVLJE 1</b> Medijska pismenost – istraživanje koncepata kroz europsku politiku	<b>12</b>
<b>POGLAVLJE 2</b> Dezinformacije i kritičko razmišljanje	<b>20</b>
<b>POGLAVLJE 3</b> Mladi i mediji	<b>30</b>
<b>POGLAVLJE 4</b> Medijska pismenost u eTwinningu kroz projektni rad 4.1. Od 0 do 6 godina 4.2. Od 7 do 11 godina 4.3. Od 12 do 16 godina 4.4. Od 16 do 19 godina 4.5. Strukovno obrazovanje i sposobljavanje	<b>38</b>
<b>POGLAVLJE 5</b> Sredstva za podučavanje o medijskoj pismenosti	<b>72</b>
<b>POGLAVLJE 6</b> Nastavne aktivnosti za razvoj medijske pismenosti	<b>78</b>
<b>ZAKLJUČCI</b>	<b>86</b>
<b>DODATAK</b>	<b>88</b>

# Predgovor

Dragi čitatelju,  
svi živimo u iznimno  
izazovnim i zanimljivim  
vremenima. S jedne strane,  
informacije slobodno teku iz  
svih smjerova i dostupne su  
u nekoliko sekundi.

S druge strane, lakoća pristupa stvara velik broj mogućnosti za širenje netočnih poruka, što može dovesti do manipulacije. Zapravo, studije pokazuju da, paradoksalno, **novo informacijsko doba nije povećalo razinu znanja i razumijevanja** među općom populacijom zato što često tražimo samo informacije koje potvrđuju naša postojeća uvjerenja ili zato što informacije (ili dezinformacije) putuju veoma brzo i daleko u globaliziranom, digitalnom svijetu. Ova situacija **dovodi u opasnost funkcioniranje naših demokratskih oblika upravljanja** i naše napore da se pozabavimo današnjim globalnim pitanjima poput klimatskih promjena, održivog razvoja i socioekonomске nejednakosti.

Stoga, radi budućih generacija i budućnosti planeta, **od ključne je**



**važnosti da osiguramo obrazovne sustave** diljem EU-a s moćnim alatima koji bi mogli pomoći učenicima u razvoju sposobnosti kritičkog razmišljanja kako bi razlikovali činjenice od fikcije i znanost od pseudoznanosti. Europska komisija već je izradila **neke referentne dokumente** koji pomažu državama članicama u njihovim nastojanjima da poboljšaju kritičko razmišljanje i vještine medijske pismenosti među građanima EU-a u pogledu cjeloživotnog učenja. Medijska pismenost dio je digitalne kompetencije koja je opisana u Preporuci Vijeća o ključnim kompetencijama, kao i u detaljnijem okviru LifeComp: europski okvir za osobne i društvene kompetencije te kompetencije učenja kako učiti.

**Učenici trebaju razvijati svijest o mogućim pristranostima u vezi**

s podacima i vlastitim ograničenjima, prikupljajući pritom valjane i pouzdane informacije i ideje iz različitih i vjerodostojnih izvora. Sljedeća razina uključuje usporedbu, analizu, procjenu i sintezu informacija, ideja i medijskih poruka kako bi se izveli logični zaključci. **Konačno, učenici moraju biti spremni djelovati.** Potrebno ih je osnažiti za razvoj kreativnih ideja, sintezu i kombiniranje koncepata i informacija iz različitih izvora radi rješavanja problema.

To su teški zadaci koji zahtijevaju mobilizaciju prosvjetnih radnika i nastavnih ustanova, medija i poduzeća. Jasno je da **učitelji imaju središnju ulogu** u podučavanju svojih učenika medijskoj pismenosti. Pomažu svojim učenicima razvijati kritičko razmišljanje i snalažljivost na internetu. eTwinning već dugi niz godina pruža korisne alate za podršku učiteljima u tom radu. **Ovogodišnja tema eTwinning-a, „Podučavanje o medijskoj pismenosti i borba protiv dezinformacija uz eTwinning“** pomaže u podizanju svijesti i unapređenju suradnje i alata s ciljem daljnog pružanja pomoći učiteljima u osposobljavanju za dobre vještine

digitalne i medijske pismenosti. Budući da je namijenjen za suradnju, eTwinning nudi savršenu priliku za istraživanje inovativnih nastavnih metoda i inovativnih pedagoških koncepata. Štoviše, višenacionalna sastavnica eTwinning projekata omogućuje svim sudionicima stjecanje različitih perspektiva, što je osobito korisno za razbijanje komora odjeka.

Ova knjiga trebala bi **pomoći učiteljima u nastavi** s konkretnim primjerima uspješnih priča, pedagoških strategija i aktivnosti, alata i sredstava.



**Stoga, njezino je objavljivanje značajna prekretnica na našem putu ka boljoj medijskoj pismenosti za sve.**

**1** <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/improving-quality-equity/key-competences-lifelong-learning>

**2** <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC120911>

# Uvod

„Medijska pismenost – naša sposobnost pristupa medijima, njihovog kritičkog razumijevanja i interakcije s njima – nikada nije bila toliko važna kao danas. Omogućuje građanima svih dobi da se lakše snalaze u okruženju suvremenih vijesti i donose informirane odluke“ (Europska komisija, 2019.).

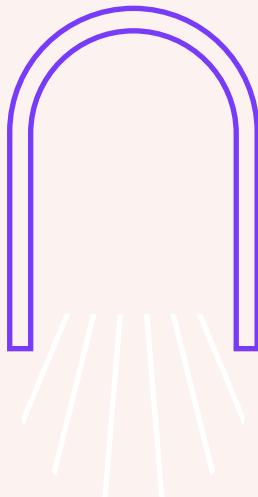
Medijska pismenost može se definirati kao „sposobnost pristupa medijima, razumijevanja i kritičkog ocjenjivanja različitih aspekata medija i medijskog konteksta te stvaranja komunikacije u različitim kontekstima“ (Europska komisija, 2007.). a

Biti **neovisan i informiran mislilac** u digitalnom svijetu 21. stoljeća pravi je izazov i, u stvarnosti, malo je ljudi učinkovito pripremljeno za navigaciju internetskim okruženjem. Taj manjak digitalne medijske pismenosti u cijelom svijetu smatra se ključnim čimbenikom koji objašnjava rašireno vjerovanje lažnim informacijama na internetu, bilo da se radi o **pogrešnim informacijama ili pogrešnim informacijama**, koje su dovele do promjena obrazovne politike

diljem Europe i svijeta, promjena u upravljanju osobnim podacima i preispitivanja dizajna tehnoloških platformi.

To rašireno vjerovanje lažnim informacijama koje kruže internetom ključan je izazov za današnje društvo. Doista, to je postalo još izraženije u posljednjih godinu dana tijekom pandemije. „Vrijeme je sada“, objavila je Europska komisija na Twitteru: „Nikada nije bilo veće potrebe za **internetom bez lažnih ili zavaravajućih informacija** nego tijekom pandemije koronavirusa.“

Medijska je pismenost ključna **za sigurno, pozitivno i uljudno ponašanje na** internetu. Informacije na internetu mogu dolaziti iz raznih



izvora i u različitim formatima, od mrežnih stranica s vijestima i sadržaja na društvenim medijima do podcasta i sadržaja u videoograma. Razumijevanje **načina kretanja, odnosno, navigiranja mrežom informacija te odabir i kritička procjena** informacija vještine su koje bi svi mrežni korisnici trebali posjedovati kako bi upravljali rizicima povezanim s pitanjima kao što su dezinformacije, internetske prijevare, govor mržnje i upravljanje odnosima koji se razvijaju na internetu.

Budući da se djeca i mladi sve više okreću društvenim medijima ili platformama za razmjenu videozapisa za pronaalaženje vijesti ili informacija, vještine kritičkog rasuđivanja nikada nisu bile toliko važne za osposobljavanje i osnaživanje mladih da budu **kritički korisnici mrežnog sadržaja**. Sposobnost razlikovanja činjenica od mišljenja i istine od laži utječe ne samo na njihovu osobnu sigurnost na internetu, već i na njihove postupke koji mogu utjecati na dobrobit drugih korisnika interneta i cijelog društva.

Suvremeni život djece i mladih na internetu nudi mnoge mogućnosti za istraživanje, učenje, stvaranje i komunikaciju. Međutim, oni također predstavljaju niz složenih izazova kojih mladi moraju biti osviješteni kako bi **uživali u sigurnim i pozitivnim iskustvima na internetu**. Budući da se mladi ljudi ne susreću s informacijama

isključivo putem tradicionalnih vijesti (poput novina, mrežnih stranica s vijestima te radijskih i TV emisija), moraju razumjeti kako se uspješno informirati putem drugih kanala u kojima **provjera činjenica** postaje sve teža, npr.: praćenje savjeta omiljenog vloggera, razlikovanje promoviranih objava (plaćeno oglašavanje) od uobičajenih objava na društvenim mrežama, prepoznavanje obrađenih fotografija i videozapisa ili susretanje s teorijama zavjere ili lažnim informacijama koje dijele obitelj ili prijatelji.

Razumijevanje motivacije koja potiče mrežnog korisnika na uređivanje ili izostavljanje ključnih pojedinosti, miješanje činjenica i mišljenja u porukama te odabir publike i određivanje onoga što bi mrežni korisnik htio da ta publika učini nakon što čuje takve poruke **ključne su vještine medijske pismenosti** koje su potrebne svim ljudima općenito, a posebno mladima kako bi donosili **pozitivne odluke na mreži i izvan nje**.



Uz korisničko ponašanje, iskustvo mlade osobe na internetu uključuje internetske i tehnološke proizvode koji se sve više vode osobnim podacima korisnika. Što više usluga, uređaj ili aplikacija zna o vama kao potrošaču, to bolje može prilagoditi ono što vidite i doživljavate kako bi bolje zadovoljila ono što smatra vašim potrebama ili interesima. Medijska pismenost i ovdje igra ključnu ulogu. Osnaživanje mlađih da shvate da se ono što vide na društvenim mrežama i u rezultatima tražilica može razlikovati od onoga što vide drugi te da mogu preuzeti kontrolu nad time kako se njihovi podaci prikupljaju i upotrebljavaju na internetu.

Uloga tehnologije u filtriranju, odabiru i pružanju informacija s kojima se susrećemo na internetu dovela je do pojave koncepata poput „**filtratora mješurića**“ (gdje se korisnici susreću samo s informacijama koje su u skladu s njihovim uvjerenjima i koje

ih potvrđuju) i „**komora odjeka**“ (gdje korisnici koji dijele isto mišljenje komuniciraju i jačaju svoje ograničeno gledište isključujući alternativna gledišta, čime se stvara lažni dojam da je neko mišljenje šire zastupljeno u društvu nego što zapravo jest).

Pružanje obrazovnih mogućnosti djeci i mladima za istraživanje i raspravu o tome kako vrednovati informacije koje se nalaze na internetu u svim oblicima te kako upravljati njima od presudne je važnosti za osnaživanje mlađih da budu **pozitivni i sigurni na internetu**.

U proteklih 16 godina eTwinning promiče medijsku pismenost usredotočujući se na **integraciju digitalnih alata u svakodnevni život nastavnika i učenika**, s posebnim naglaskom na učinak takvih alata na naše živote.

**Medijska pismenost, osobito digitalna medijska pismenost, ključna je u današnjem svijetu i ova je knjiga osmišljena kako bi pokazala kako eTwinneri pristupaju ovom temeljnju načelu življjenja u digitalnom dobu i podučavaju svoje učenike da preuzmu kontrolu i ne dopuste digitalnom svijetu da ih kontrolira. Nadamo se da ćete uživati čitajući.**



U ovoj je knjizi tema medijske pismenosti i njezine uporabe u borbi protiv dezinformacija središnja tema koja pomaže učiteljima u radu u učionicama sa svojim učenicima kako bi se učenici suočili s ovim izazovom za budućnost.

## POGLAVLJE 1

navodi europsko stajalište te pruža informacije o tome zašto je odabrana tema medijske pismenosti, kakav je utjecaj na obrazovnu zajednicu i kako se ona usmjerava putem eTwinninga.

## POGLAVLJE 2

neki od prijatelja eTwinninga objašnjavaju koncept dezinformacija iz sadašnje i povijesne perspektive te istražuju moći algoritama u stvaranju vijesti.

## POGLAVLJE 3

promatra kako se mladi ljudi bave medijima, gdje čitaju vijesti i kako analiziraju informacije u suradnji s inicijativom Bolji internet za djecu.

## POGLAVLJE 4

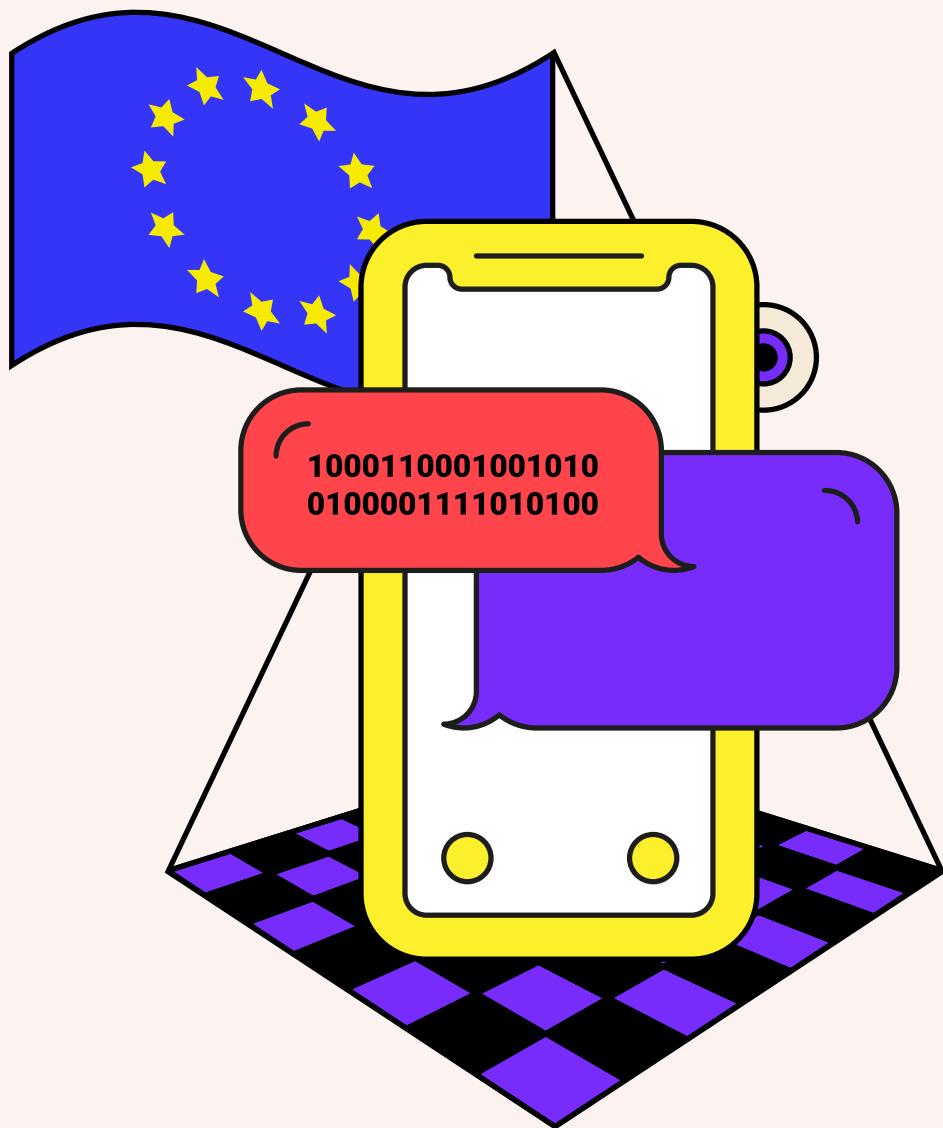
izlaže izvanredne eTwinning projekte o medijskoj pismenosti i dezinformacijama.

## POGLAVLJE 5

navodi primjere alata i resursa koji su dostupni za uporabu u radu u učionici i projektu eTwinning.

## POGLAVLJE 6

predlaže neke nastavne aktivnosti na tu temu za svaku dobnu skupinu.



# POGLAVLJE 1

## Mediji Pismenost

Istraživanje pojmova kroz  
europsku politiku

## Suradnici

**Marta MARKOWSKA** Evropska komisija, Glavna uprava za obrazovanje, mlade, sport i kulturu

**Simona PETKOVA** Evropska komisija, Glavna uprava za obrazovanje, mlade, sport i kulturu

**Lida POLITI** Evropska komisija, Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije

**Bronagh WALTON** Evropska komisija, Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije

Obrazovanje i osposobljavanje imaju temeljnu ulogu u pružanju mogućnosti građanima da razviju kritičko mišljenje potrebno za prosuđivanje u svijetu interneta, uzimajući u obzir brzinu njegova razvoja, pojavu novih tehnologija, utjecaj algoritama i dosad neviđene rizike povezane s informacijskim mješurićima i komorama odjeka.

Medijski i informacijski prostor koji se ubrzano mijenja, zajedno s mnoštvom internetskih medijskih platformi i izvora informacija, zahtjeva od ljudi da budu ne samo vješti, već i upućeni, osvješteni i kritički korisnici medija, a osobito interneta.

Iako medijska pismenost ima dugu povijest u usporedbi s dostupnim sredstvima masovne komunikacije, usredotočujemo se na najnovija kretanja politike. Od provedbe Pariške deklaracije o promicanju građanstva i zajedničkih vrijednosti slobode, tolerancije i nediskriminacije putem

obrazovanja (koju su Evropska komisija i ministri obrazovanja EU-a usvojili u ožujku 2015.) do nedavno usvojenog Akcijskog plana za digitalno obrazovanje (2021. – 2027.), jasno je da učitelji i prosvjetni radnici i dalje imaju ključnu ulogu u poticanju mladih na ostvarivanje koristi i pružanje doprinosa debati i raspravi na internetu u okviru demokratskog procesa.

**Pariškom deklaracijom** mobilizirano je obrazovanje radi promicanja zajedničkih vrijednosti EU-a te je potvrđeno da primarna svrha obrazovanja nije samo razvoj znanja, vještina, kompetencija

i stavova, već i pomoći mladima da u bliskoj suradnji s roditeljima i obiteljima postanu aktivni, odgovorni i otvoreni članovi društva. U Deklaraciji je istaknuta **važnost jačanja medijske pismenosti i vještina kritičkog razmišljanja**, posebno u korištenju interneta i društvenih medija, kako bi se podigla razina svijesti o rizicima povezanim s pouzdanošću izvora informacija i pomoglo u vježbanju sposobnosti dobrog prosuđivanja s obzirom na rastući populizam, ksenofobiјu, radikalizaciju i širenje dezinformacija.

**Strateški okvir za europsku suradnju u području obrazovanja i osposobljavanja** (ET 2020.), koji je uključivao posebnu radnu skupinu koja je okupljala države članice i dionike te je bila usmjerena na promicanje zajedničkih vrijednosti, uključivog obrazovanja i provedbu Pariske deklaracije<sup>1</sup>. Nadalje, u zaključcima Europskog vijeća iz svibnja 2016. o razvoju medijske pismenosti i kritičkog mišljenja putem obrazovanja i osposobljavanja naglašeno je da bi obrazovanje i osposobljavanje učenicima trebalo pružiti kompetencije i vrijednosti potrebne „za pristup, tumačenje, izradu i uporabu informacija

i drugih medijskih sadržaja, posebno u kontekstu interneta i društvenih medija, na siguran i odgovoran način”. Slično tome, u Preporuci Vijeća o zajedničkim vrijednostima, uključivom obrazovanju i europskoj dimenziji poučavanja (22. svibnja 2018.) istaknuta je potreba za nastavkom promicanja zajedničkih vrijednosti kao vektora kohezije i uključenosti, podupiranjem stvaranja participativnog okružja za učenje na svim razinama obrazovanja, poboljšanjem osposobljavanja nastavnika u području građanskog odgoja i raznolikosti te unapređivanjem medijske pismenosti i sposobnosti kritičkog razmišljanja svih učenika.

Važnost razvoja medijske pismenosti osnažuje se i u revidiranom Europskom okviru **ključnih kompetencija za cjeloživotno učenje**<sup>2</sup> (svibanj 2018.). Zajedno s održivošću, europskim zajedničkim vrijednostima, otvorenošću kulturnoj raznolikosti i inovacijama, medijska pismenost jedan je od pet temeljnih koncepata na kojima se temelji osam ključnih kompetencija relevantnih za građane svih dobnih skupina. Osim toga, u Okviru digitalne kompetencije za građane Europske komisije utvrđuju se informacijska

<sup>1</sup> Grupa je objavila Tematske smjernice o uporabi i zlouporabi suvremenih medija, koje su dostupne ovdje: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/cd9faea8-ba77-11ea-811c-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-search>

<sup>2</sup> 2018/C 189/01; <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/improving-quality-equity/key-competences-lifelong-learning>

<sup>3</sup> COM (2020) 790 final

i podatkovna pismenost, sigurnost na internetu i stvaranje digitalnog sadržaja kao dio širokog raspona digitalnih kompetencija koje su danas potrebne svim učenicima.

Nadalje, **Zaključci Vijeća iz svibnja 2020. o medijskoj pismenosti u svijetu koji se neprestano mijenja** navode da izloženost građana velikoj količini dezinformacija, posebno u vrijeme velike globalne krize, poput pandemije bolesti COVID-19, naglašava važnost sustavnog pristupa razvoju medijske pismenosti. Prema zaključcima Vijeća, medijska pismenost ne bi se trebala ograničavati na učenje o alatima i tehnologijama, već bi također trebala imati za cilj osposobljavanje građana u vještinama kritičkog mišljenja potrebnima za prosuđivanje, analiziranje složenih stvarnosti i prepoznavanje razlike između mišljenja i činjenica. Isto tako, zaključci Vijeća naglašavaju važnost razvoja i razmjene materijala za učenje i osposobljavanje o medijskoj pismenosti te razvoj sustavnog pristupa za jačanje kompetencija stručnjaka na različitim područjima, uključujući nastavnike, s ciljem jačanja njihove uloge u razvoju medijske pismenosti građana.

Nadovezujući se na **Akcijski plan za europsku demokraciju**<sup>3</sup> koji je predstavljen u prosincu 2020., Komisija je pojačala svoje napore u borbi protiv širenja zavaravajućih, netočnih i potencijalno štetnih informacija u digitalnom svijetu. Dubok utjecaj fenomena dezinformacija postao je sve kritičniji s obzirom na brzu pojavu novih tehnologija i izbjijanje pandemije bolesti

COVID-19. Takozvana „infodemija”, odnosno poplava lažnih informacija o virusu, uglavnom putem društvenih medija, naglasila je značajnu ulogu koju digitalne tehnologije mogu odigrati u širenju mnoštva (dez)informacija i u konačnici utjecati na odluke građana EU-a, osobito u razdobljima globalne krize. Potreba za koordiniranim akcijom istaknuta je u Zajedničkom priopćenju o suzbijanju dezinformacija o bolesti COVID-19,<sup>4</sup> objavljenom u lipnju 2020.

U središtu nastojanja EU-a u borbi protiv dezinformacija nalazi se **Kodeks dobre prakse u suzbijanju dezinformacija**. Kodeks dobre prakse, koji je na snazi od 2018. godine, samoregulacijski je instrument koji okuplja velike internetske platforme i druge aktere u cilju jačanja borbe protiv dezinformacija. Kako bi otklonila određene nedostatke Kodeksa, Komisija je nedavno izdala smjernice za jačanje njegove primjene i osiguravanje transparentnijeg i pouzdanijeg mrežnog ekosustava, uz očuvanje slobode izražavanja, kako je navedeno u Povelji o temeljnim pravima. Jačanjem Kodeksa nastojat će se stvoriti poveznica s predloženim Aktom o digitalnim uslugama (engl. Digital Services Act, DSA)<sup>5</sup>.

Obrazovanje ima ključnu ulogu u borbi protiv dezinformacija. Omogućavanje učiteljima, obrazovnom osoblju, učenicima i roditeljima, kao i cjeloživotnim učenicima, da steknu odlične vještine digitalne i medijske pismenosti može uvelike pridonijeti

oblikovanju dobro informirane javne publike koja je sposobna procijeniti vjerodostojnost mrežnih izvora i otkriti potencijalno lažne vijesti, uz poticanje zdrave javne demokratske rasprave.

U tu svrhu, Akcijski plan za digitalno obrazovanje (2021. – 2027.)

**usredotočuje jedan od svoja dva** strateška prioriteta na razvoj digitalnih vještina i kompetencija za digitalnu tranziciju ljudi svih dobnih skupina. Digitalna pismenost i otklanjanje dezinformacija igraju ključnu ulogu u toj viziji. S tim u vezi, Komisija razvija zajedničke smjernice za učitelje i prosvjetne radnike o promicanju digitalne pismenosti i otklanjanju dezinformacija kroz obrazovanje i osposobljavanje. Smjernice će učiteljima i obrazovnom osoblju pružiti **vid i praktične smjernice** o tome kako promicati bolje razumijevanje digitalne pismenosti kroz obrazovanje i osposobljavanje, poticati bolju svijest i znanje o dezinformacijama te omogućiti odgovornu i sigurnu uporabu digitalnih tehnologija. Smjernice će biti objavljene u rujnu 2022. u sklopu kampanje „Natrag u školu“.

Na kraju, u nastojanju uspostave **Europskog prostora obrazovanja** i njegove ambiciozne vizije izvrsnosti u obrazovanju za sve učenike

diljem Europe ključno je stvaranje demokratskih obrazovnih okružja bez nasilja, govora koji može povrijediti druge i dezinformacija. U tu svrhu, učitelji i prosvjetni radnici igraju važnu ulogu u stvaranju sigurnog okružja za učenje bez diskriminacije, uključujući i razvoj kritičkog mišljenja.

Vodeći programi financiranja Europske komisije, odnosno Program **Erasmus+** i **Europske snage solidarnosti**, podupiru niz projekata u području medijske pismenosti i nastaviti će to činiti u novom programskom razdoblju. Od 2014. financira se više od 2600 projekata programa Erasmus+ koji se bave medijskom pismenošću i dezinformacijama, među ostalim temama, s ukupnim proračunom većim od 241 milijun EUR. Uz to, tu su i projekti eTwinning iz ovog područja, koje ćemo kasnije dodatno proučiti u ovoj knjizi.

Kako bi se upotpunio rad Glavne uprave za obrazovanje, mlade, sport i kulturu (GU EAC), medijsku pismenost dodatno podupire Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije (GU CNECT), koja je odgovorna za politiku za suzbijanje dezinformacija i konkretnе mјere za borbu protiv dezinformacija na internetu.

---

4 JOIN (2020) 8 final

5 Prijedlog Uredbe Europskog parlamenta i Vijeća o jedinstvenom tržištu digitalnih usluga (Akt o digitalnim uslugama) i izmjeni Direktive 2000/31/EZ – (COM (2020) 825 final)

GU CNECT odgovoran je za **stručnu skupinu za medijsku pismenost** koja organizira forum za razmjenu dobre prakse u području medijske pismenosti diljem Europe, blisko surađujući s 27 država članica i nizom organizacija koje rade u području medijske pismenosti, uključujući UNESCO, Europski audiovizualni opservatorij, Europski opservatorij za digitalne medije i druge.

GU CNECT blisko surađuje s UNESCO-om na provedbi **Europskog tjedna medijske pismenosti** 2021., koji će se po prvi puta održati krajem listopada zajedno s UNESCO-ovim događajem Medijska i informacijska pismenost koji se redovito održava.

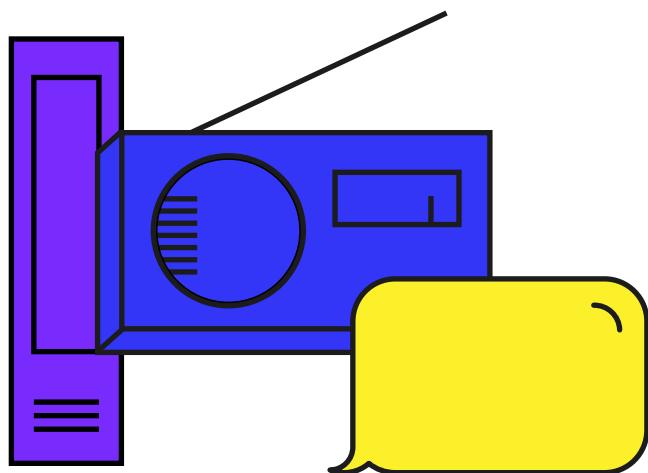
GU CNECT od 2016. podržava provedbu Pilot-projekta i pripremnog djelovanja Europskog parlamenta „**Medijska pismenost za sve**“. To je Komisiji omogućilo da osigura financiranje početne faze širokog raspona inovativnih projekata u području medijske pismenosti, koji obuhvaćaju niz različitih tema, od obrazovnih alata do projekata za provjeru činjenica koji iskorištavaju moć utjecajnih osoba u borbi protiv dezinformacija na internetu.

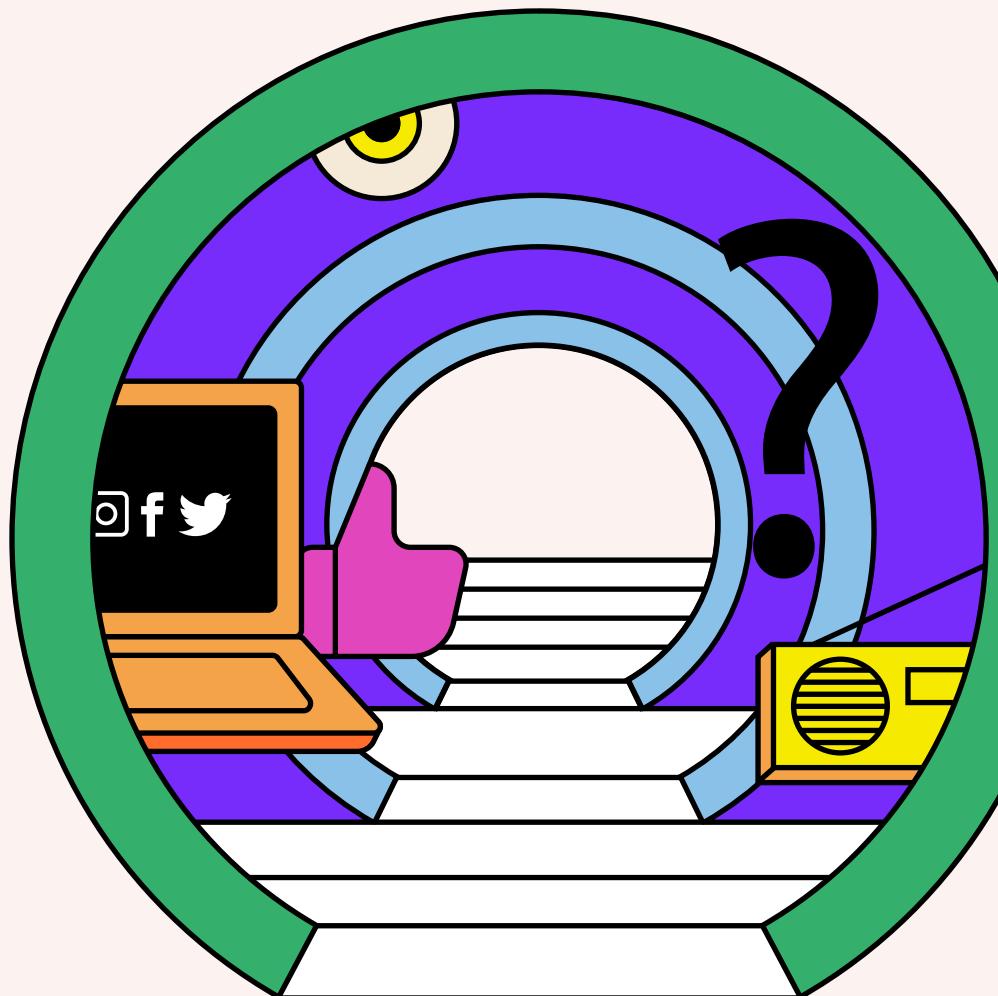
Od 2022. aktivnosti podržane u okviru projekta „Medijska pismenost za sve“ bit će uključene u međusektorski program **Kreativna Europa** s povećanim proračunom. Ambicija GU CNECT-a je

nadograditi lekcije naučene tijekom provedbe projekta Medijska pismenost za sve, kako bi se postojeće uspješne aktivnosti proširile preko kulturnih i jezičnih granica država članica, te ujedno nastaviti tražiti inovativne načine za poboljšanje vještina medijske pismenosti u Europi u medijskoj ekosferi koja se ubrzano razvija.

Uz novi program u području medijske pismenosti pod nazivom Kreativna Europa, GU CNECT podržava rad **Europskog opservatorija za digitalne medije** (EDMO), <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-digital-media-observatory> koje u svoje ciljeve uključuje stvaranje spremišta alata i materijala u području medijske pismenosti koji će biti dostupni korisnicima diljem Europe. Nadalje, tijekom 2021. bit će uspostavljena brojna regionalna središta za podršku nacionalnim aktivnostima u području medijske pismenosti za suzbijanje dezinformacija.

Sva ta tijela, programi i inicijative iznimno su korisni za učitelje koji se bave temom medijske pismenosti u školama i pokazuju pozornost koju europske institucije posvećuju tako bitnoj vještini, temeljnoj za osnaživanje aktivnog i digitalnog građanstva.





# POGLAVLJE 2

## Dezinformacije i kritičko razmišljanje

U ovom poglavlju svoj su doprinos dale dvije organizacije iz mreže „Prijatelji eTwinninga“. Prva je program Detektori laži, koji propituje kako se nositi s dezinformacijama i omogućiti mladim ljudima da steknu vještine kako bi razlikovali laž od istine. Druga je Kuća Ane Frank, koja ispituje ulogu propagande u oblikovanju stavova prema određenim skupinama ljudi.

## 2.1.

# Otkrivanje laži u digitalnom svijetu

### DETEKTORI LAŽI

Juliane von Reppert-Bismarck  
i Adeline Brion

Čak i prije pandemije COVID-19 internetske dezinformacije narušavale su povjerenje u činjenice i znanost i prijetile da će ugušiti javnu raspravu u Europi. Pandemija je medijsku pismenost postavila kao vještina koja je jednako važna **za očuvanje javnog zdravlja kao i za očuvanje demokracije.**

Jednostavno je razmišljati o dezinformacijama kao o djelovanju na stranačkoj osnovi, pokušavajući nas potaknuti u jednom ili drugom političkom smjeru. No vrlo često vidimo da je njegov dizajn jednostavno **zbunjivanje i sijanje neizvjesnosti o osnovnim činjenicama, javnim institucijama i vlastitim zajednicama.**

Ostaju pitanja: tko, zašto i čemu?

Pandemija je donijela mnogo novih dezinformacija, od ideje da se COVID-19 može izljeići konzumiranjem češnjaka do ideje da je osmišljen kako bi nam odvratio pažnju dok tehnologija ubojica 5G preuzima kontrolu nad svijet. Učinak je bio urušavanje povjerenja u činjenice i temeljnu znanost, pa je donošenje informiranih odluka-a time i osnova

demokratskog procesa-postajalo sve teže.

Sve veći broj dokaza i vlastiti rad Detektora laži pokazali su da mladi traže informacije o tim i drugim činjenicama u svijetu **ne samo putem tradicionalnih medija ili u obrazovnom okruženju, već i na šifriranom i slikovnom internetu platforme**, sobe za chat i igrače platforme na koje provjeravači činjenica rijetko dolaze, kao što su Instagram, WhatsApp, TikTok, Twitch, YouTube i aplikacije za igre poput Fortnite i Roblox.

U međuvremenu su tradicionalni tiskani i elektronički mediji prebacili svoje vijesti na internet. Na prvi pogled, internetski izgled i osjećaj bloga o igrama ili političkog oglašavanja često mogu biti varljivo slični profesionalno napisanom novinarstvu.

Nije samo lakoća s kojom blogovi ili vlogeri mogu izgledati kao kvalitetne vijesti. Algoritmi platformi često nas drže na ekranu u **prilagođenom informacijskom svemiru** koji predstavlja informacije manje u smislu kvalitete ili vjerodostojnosti, a više u smislu vlastitih preferencija. To znači da u jednoj učionici djeca i učitelji mogu nastanjivati široko različite informacijske svemire, a da toga

nisu svjesni. Bez zajedničke osnove razumijevanja ili znanja, **rasprava o osnovnim temama može postati sve teža.**

Srećom, učionice imaju načina da se uhvate u koštač s problemom dezinformacija. U nezavisnoj i nagrađivanoj organizaciji za medijsku pismenost Detectors Lie radimo na osposobljavanju mlađih ljudi i učitelja da na internetu razlikuju činjenice od laži i mišljenja. Naši novinari sudionici održavaju 90-minutne sesije licem u lice ili, tijekom pandemije, putem videokonferencija-provodeći djecu kroz **osnove provjere činjenica i pristranosti medija** te objašnjavajući kako novinarstvo funkcioniра. Pripremni materijali sastavljeni uz niz izazova s vijestima usmjeravaju djecu i učitelje da primijene osnovne novinarske

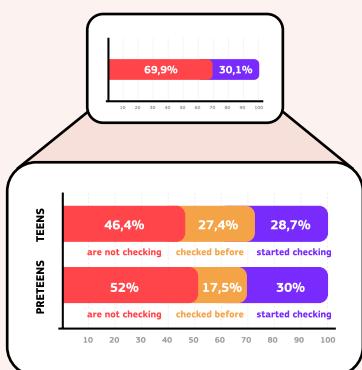
istraživačke metode za provjeru istinitosti internetskih sadržaja. Ove jednostavne tehnike ukorijenjene su u **provjeri izvora, testiranju konteksta i osobne pristranosti te u tehničkim aplikacijama za tražilice.** Sve učimo učitelje kako integrirati kritičku medijsku pismenost u nastavne rutine.

Otkrili smo da poučavanje medijske pismenosti u učionici može imati **izravan utjecaj na način na koji djeca komuniciraju s postovima na koje nailaze na internetu.**

Kao što se može vidjeti iz grafikona gore, od pandemije, došlo je do **porasta od oko 30% broja djece koja kažu da su promijenila svoje ponašanje kao rezultat rada na modulima Medijske pismenosti**, postajući svjesniji potrebe provjere izvora. Naš je rad povećao broj tinejdžera i pred-tinejdžera koji su rekli da sada provjeravaju izvore.

## MEDIA LITERACY HAS AN IMPACT

*Did kids change their behavior?*



Covid-Era Subset 2 - 09 - 12/2020  
Question: «Have you started checking the sources of your online messages since taking our news challenge?» 1/N/Checked Before, answers from 1378

Djecu sve više brine **kako se nositi s teorijama zavjere i viralnim sadržajem na internetu.** Slično, rad je pokazao da pandemija djeluje kao snažan katalizator digitalne transformacije, dovodeći učitelje i odgojitelje u bliži **kontakt s dječjim** internetskim iskustvom.

Ipak, dok sve veći broj učitelja kritičku medijsku pismenost u internetskom svemiru naziva bitnim alatom za opismenjavanje, ograničen broj je voljan potaknuti ovo osjetljivo pitanje u učionici. **Učitelji koji još ne podučavaju medijsku pismenost mogu to naučiti.** Lakše je nego što se

vjerojatno čini, sve dok imaju na umu nekoliko osnovnih načela.

- Prvo, pismenost u razredu trebala bi istražiti **djeće navike konzumacije internetskih** vijesti. Otvorena pitanja o navikama prikupljanja vijesti mogu donijeti široko različite odgovore iz jedne učionice u drugu i često postavljaju temelje svih kasnijih rasprava.
- Drugo, bilo bi pametno **medijsku pismenost držati podalje od politike** : cilj ne mora uvijek raspravljati o osjetljivim ili političkim pitanjima.
- Treće, što je pristup više relevantan za dob, angažiran i razigraniji, **to će više obuke o** medijskoj pismenosti pomoći djeci da potaknu njihovo kritičko razmišljanje na internetu. Na internetu postoji ogromna količina resursa, od UNESCO-ovih kurikuluma do stranica za provjeru činjenica i internetskih igara o medijskoj pismenosti.
- Konačno, cilj ne smije biti propisivanje popisa pouzdanih izvora vijesti i zabrana korištenja drugih. Učenje u 21. stoljeću mora **omogućiti djeci**

**sposobnost mjerena vjerodostojnosti gdje god se nalazili.**

Ako želite započeti danas, pogledajte u nastavku naš djelomičan popis omiljenih resursa ili zatražite posjet novinara koji sudjeluje u programu vašem razredu putem mrežne stranice Detektori laži. Pružamo besplatno osposobljavanje učitelja putem partnerstva s eTwinningom.

Svi odabrani materijali Detektora laži nalaze se u Dodatku 1: **Materijali za razvoj medijske pismenosti – odabrani materijali Detektora laži.**



## 2.2.

# Stereotipi i predrasude: alati za podučavanje mladih o osviještenosti i empatiji

**KUĆA ANE FRANK**  
Karen Polak

Živimo u svijetu stalne izloženosti oglašavanju, 24-satnim vijestima i neograničenim izvorima informacija i zabave na mreži. Više nego ikad, moramo uložiti vrijeme i resurse **u razumijevanje poruka kojima nas bombardiraju**. Također, moramo razlikovati **nенамјерно кориштење пристраних слика од propagande ili намјерних dezinformacija**.

Nedavno, u travnju 2021., ljevičarske nizozemske državne novine objavile su karikaturu koja prikazuje javnu osobu koristeći antisemitski slikoviti prikaz s aluzijama na doba nacista. Ni karikaturist ni urednici nisu imali antisemitske namjere i nitko od njih nije bio svjestan predrasuda koje je karikatura prikazala: židovskog lutkara koji kontrolira svijet. Kasnije su se duboko ispričali i obećali zaštitne mjere, ali postavlja se pitanje: kako je moguće da nitko nije bio povjesno osviješten i prepoznao sliku?

A to nije jedini slučaj.

Sapun marke Dove optužen je za rasizam zbog oglasa na Facebooku iz 2017. na kojem je prikazana crnkinja koja postaje bjelkinja. Marka se ispričala, priznajući da je „nesmotreno prikazala žene drugačije boje kože“, ali činjenica da pojedinci i društva vrlo često ne prepoznaju postojanost predrasuda i uvredljivih slika izazov je s kojim se prosvjetni radnici susreću pri podučavanju o diskriminaciji. Na primjer, slike protiv Roma i protiv muslimana također se često pojavljuju u novinama i svijetu oglašavanja.

Urednicima, marketinškim timovima, prosvjetnim radnicima i učenicima često nedostaje znanja i vještina da bi bili svjesni takvih problema i ne posvećuju dovoljno vremena pažljivom promatranju ili dubokom razmišljanju o njima.

## Razumijevanje mehanizama propagande i mržnje

Propaganda, širenje informacija radi utjecaja na javno mnjenje o nekom pitanju, može se temeljiti na činjenicama, argumentima, glasinama, poluistinama ili lažima. Iako se u propagandi mogu koristiti poluistine ili laži, to ne mora uvijek biti slučaj, ali izraz koji se danas često upotrebljava, „**dezinformacije**”, uključuje namjerno širenje pogrešnih informacija, prezentiranih s ciljem obmane. Dolazi od ruske riječi *dezinformacija*, što je naziv Staljinovog odjela KGB-a posvećenog „crnoj propagandi” koja je osmišljena kako bi stvorila dojam da je šalju upravo oni ljudi koje napada. Uvijek je važno naučiti učenike da postave pitanje: „Tko šalje ovu poruku i zašto?”

Na raspolaganju su različiti izvrsni obrazovni resursi kojima se mogu **dekonstruirati tehnike** koje se upotrebljavaju u stvaranju propagande i dezinformacija: izazivanje snažnih emocija, pojednostavljena uporaba činjenica, poluistina, mišljenja i laži te napadi na protivnike s ciljem vrijeđanja ili omalovažavanja. Laboratorij za medijsko obrazovanje daje uvid i nudi sve veću zbirku suvremenih primjera.

Upotreba povijesnih primjera, međutim, ima i prednosti, s obzirom na to da se s vremenom mogu **otkriti**

**manipulacije i podići svijest** o onome što se s vremenom promjenilo – i onome što se nije promjenilo. Projekt Razmisli o medijima (engl. *Mind over Media*), koji vodi Memorijalni muzej holokausta u Sjedinjenim Američkim Državama, nudi nastavne planove u kojima se s pomoću nacističkih propagandnih plakata analiziraju upotrijebjeni mehanizmi. Izložba „Laž ili istina: povijest krivotvorena i falsifikacije“ u Kući europske povijesti (2021.) pokazuje kako su krivotvoreni dokumenti korišteni u aferi Dreyfus u Francuskoj za potpirivanje antisemitizma.

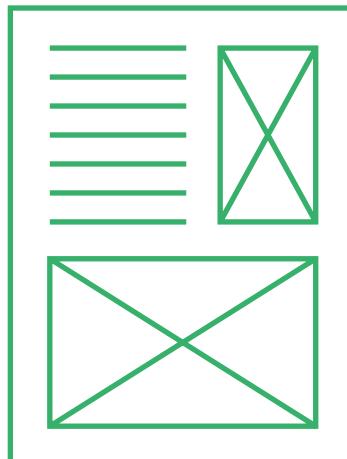
Prepoznavanje propagande i stereotipa mržnje te mogućnost stavljanja istih u kontekst složen je proces koji zahtijeva **kritičko razmišljanje**. Projekt nula na Sveučilištu Harvard razvija razne pristupačne i privlačne **rutine**, **„vidljivog razmišljanja“**. Zamisao se svodi na to da rutine otkrivaju proces učenja i tako osnažuju učenika. Pitanje „Što znam?“ koje se postavlja na početku usvajanja gradiva suprotstavlja se pitanju „Što sad znam?“ na kraju. Kada nauče da se čak i složena pitanja mogu riješiti posvećivanjem vremena i pažnje, to daje učenicima osjećaj postignuća. Rutina „vidi-misli-zapitaj se“ pomaže im da pobliže promotre i ispitaju ideje ili asocijacije koje su se pojavile (što mislim?), a zatim razmotre pitanja koja slika postavlja (što sam se zapitao/la?). Pažljivo promatranje i promišljeno tumačenje priprema su za istraživanje.

Na mrežnom alatu protiv diskriminacije pod nazivom Dirljive priče, modul „Ovladavanje medijima“ s pomoću rutina vidljivog razmišljanja analizira rasističke, seksističke, antisemitske, antiromske i anti-LGBT+ slike u oglasima i propagandi, pomažući učenicima **razlučiti različite slojeve značenja i istražiti zašto oglašivači ili političari koriste upravo te slike.** Jedan je to od pet puteva učenja koji se ovdje nude.

govoru o izbjeglicama i migrantima. Mrežna stranica „Podučavanje o izbjeglicama“ uključuje animacije koje jasno pokazuju: „**Riječi su važne**“. Pažljivo poimanje pojmova kao što su migranti, tražitelji azila, izbjeglice i raseljene osobe pomaže nam da kritički razmišljamo o načinu na koji su ljudi koji su napustili svoje zemlje porijekla prikazani u pojednostavljenim porukama.



Poruka ovog plakata jest, na primjer, da kišobran nacionalizma „štiti“ obitelj od mnogih prijetnji. Također je korisno **pokazati učenicima pozitivne primjere, odnosno** novinare i prosvjetne radnike koji pružaju protuargumentaciju i tako se protive propagandi mržnje. Velik broj migranata koji su došli u Europu 2015. potaknuo je veliku propagandnu mašineriju protiv izbjeglica pa je UNHCR sastavio koristan vodič: Suprotstavljanje toksičnom



## Emocionalna inteligencija

Sljedeći je korak razumijevanje **utjecaja diskriminacije**. To zahtijeva emocionalnu inteligenciju. Bitni elementi emocionalne inteligencije, kao na primjer **promišljanje o sebi i empatija**, moraju se razvijati, a mogu se i naučiti. Razumjeti kako se stereotipi i predrasude upotrebljavaju u reklamnim kampanjama nije isto što i shvatiti koliko to može biti bolno.

Mladi ljudi koji iskreno govore o svojim iskustvima s diskriminacijom u središtu su projekta Dirljive priče. Na primjer, dječak po imenu Tyrell naveo je **osobni primjer** u vezi s oglasom za sapun Dove prepičavši kako mu je jedan učenik iz razreda htio guminicom „obrisati boju kože”.

Učenici također dobro reagiraju na priču Sophie Haber iz Beča iz 1930-ih.

„Jedna me djevojka u školi nazvala ‘židovskom svinjom’ pa sam je udarila. Ravnateljica je upitala: ‘Što te obuzelo?’ Zapravo sam ponosna na svoj odgovor. Rekla sam: ‘Nazvala me židovskom svinjom. Ja sam Židovka i ne sramim se toga, ali nisam svinja. Zato sam je udarila. Zbog riječi ‘svinja’.’ Problem je time bio zauvijek riješen.”

Odvajanje vremena za slušanje priča i raspravu o tome odakle dolaze uvredljive riječi i ružne slike može senzibilizirati učenike za **pažljivije**

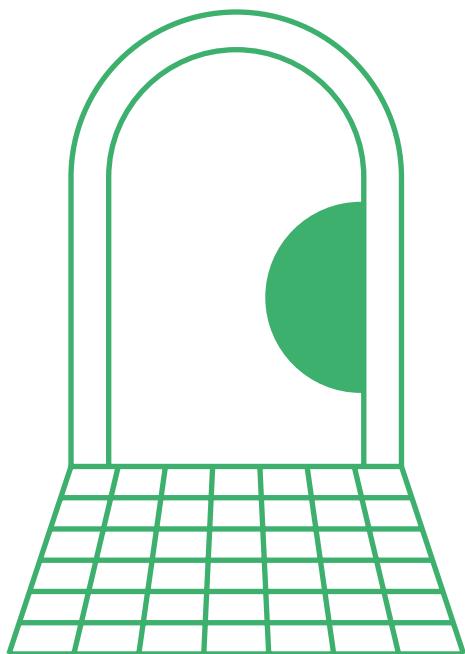
**promatranje te za razmatranje (povjesne) pozadine i cilja takvih poruka.**

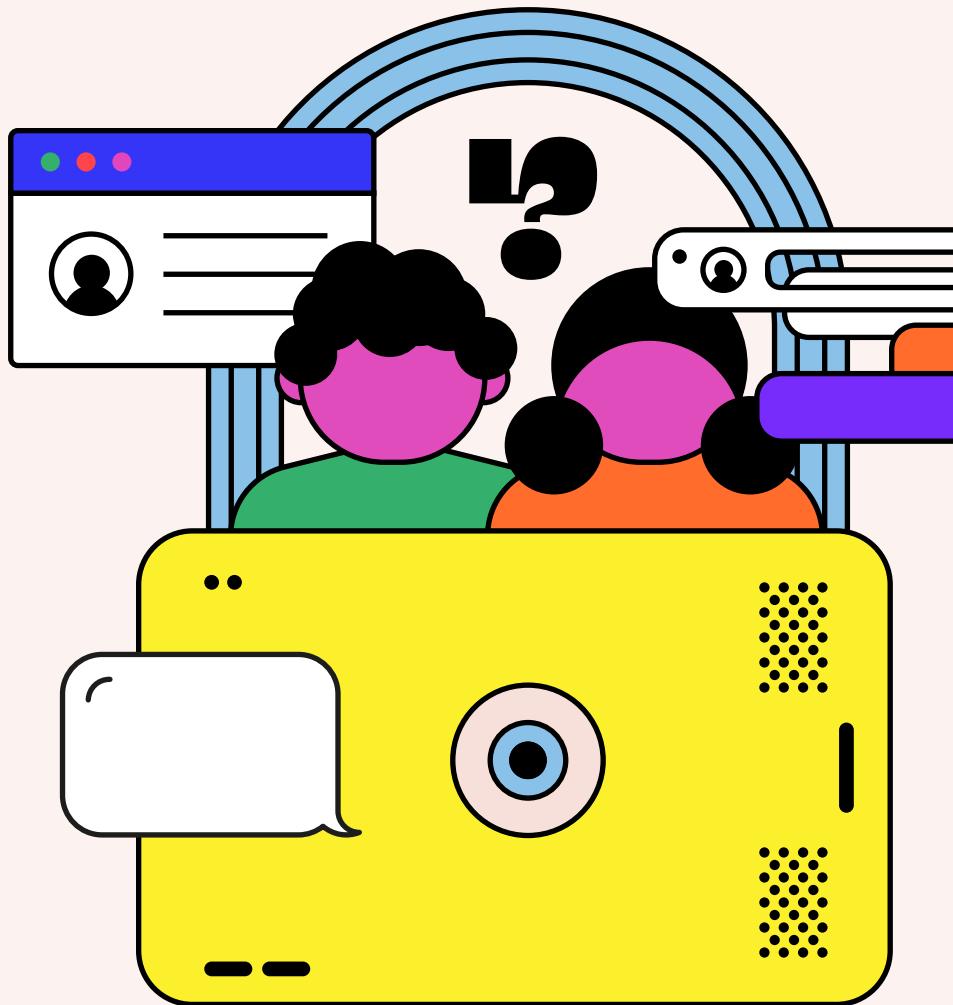
Osnovni mehanizmi propagande nisu se uvelike promjenili, unatoč svijetu interneta koji se ubrzano razvija. Vidimo da se to i danas događa. Teorije zavjere o tome da je uvođenje 5G tehnologije doprinijelo širenju bolesti COVID-19 izazvale su bijes javnosti protiv izmišljenog neprijatelja. Svi možemo učiti iz prošlosti, ali treba nam vremena kako bismo naučili **kritički razmišljati** te kako bismo usvojili vještine koje nam mogu pomoći da vidimo u kojim se medijskim mjehurićima nalazimo i kako nas poveznice mamci mogu uloviti.

Ovogodišnji naglasak mreže eTwinning na medijskoj pismenosti nudi pravovremenu priliku učiteljima i učenicima koji su geografski udaljeni **dazajedno nauče razotkriti dezinformacije i „lažne vijesti”**. Bilo bi divno vidjeti projekte u kojima se upotrebljava TwinSpace za razvoj razumijevanja i vještina potrebnih za ovladavanje istim.



Iz Dirljivih priča – nekoliko primjera propagande





# POGLAVLJE 3

## Mladi i mediji

Još jedan prijatelj eTwinninga je mreža Bolji internet za djecu.<sup>6</sup> U okviru krovne organizacije Bolji internet za djecu (BIK)<sup>7</sup> uspostavljen je program Ambasadori mladih BIK-a<sup>8</sup>, koji mladima pruža platformu za razmjenu iskustava i izražavanje mišljenja o stvaranju boljeg interneta. Danas se zajednica ambasadora mladih BIK-a sastoji od više od 40 predanih mladih ljudi iz cijele Europe u dobi od 12 do 24 godine.

U ovom odjeljku iznose svoja gledišta o obrazovanju u području medijske pismenosti te o tome kako prepoznati i nositi se s dezinformacijama na internetu.

## IZJAVE UČENIKA

*„Smatram da je to jedna od najvažnijih vještina ovih dana. U školi, na poslu i u privatnom životu – možda čak i u vrtiću – digitalna medijska pismenost igra veliku ulogu. Bez nje se internet može koristiti, ali ne na održiv način od kojeg možete imati koristi.“*

Lili, 22, Austrija

*„Za mene je to vrlo važno za otklanjanje problema kao što je virtualno zlostavljanje, procjenu podataka koje vidim na internetu i općenito dobru navigaciju internetom.“*

Piero, 12, Francuska

**1** Što vam znači „Digitalna medijska pismenost“ i kako utječe na vas?

*„Za mene to znači moći se samouvjereno kretati internetom. Razumijevanje onoga što dajemo kada upotrebljavamo internet i onoga što dobivamo.“*

Eiman, 18, Irska

**6** Tijekom pandemije, putem europske mreže Centara za sigurniji internet, proizvedeno je nekoliko resursa na nacionalnim jezicima kao odgovor na pitanja poput zastrašivanja i infodemije, kao i strategija za provjeru činjenica na internetu. Daljnji resursi koji pokrivaju druge aspekte medijske pismenosti i sigurnosti na internetu dostupni su na portalu Bolji internet za djecu na [betterinternetforkids.eu](http://betterinternetforkids.eu).

**7** U okviru Instrumenta za povezivanje Europe (CEF), EUN-ovo Partnerstvo AISBL (u daljem tekstu Europska školska mreža) razvija i održava – u ime Europske komisije – platformu osnovnih usluga Bolji internet za djecu (BIK) s ciljem razmjene resursa, usluga i praksi među nacionalnim pružateljima usluga – europskim Centrima za sigurniji internet (SIC-ovima) – i pružanja usluga svojim korisnicima, uključujući industriju. Više informacija na: [www.betterinternetforkids.eu](http://www.betterinternetforkids.eu)

**8** [www.bikyouth.eu/](http://www.bikyouth.eu/)

„Za mene digitalna pismenost posebno podrazumijeva razvoj sposobnosti za snalaženje u digitalnom svijetu. Pod time mislim na brzo i konkretno pronaalaženje odgovarajućih izvora, razumijevanje kako ih ispravno protumačiti, a zatim širenje nalaza putem odgovarajućih internetskih kanala. Stoga se digitalna pismenost nastavnika i učenika mora promicati u ranoj fazi. Napredak u e-učenju treba održavati čak i nakon bolesti COVID-19. Za mene digitalna pismenost također znači da s godinama želim ili bih barem trebala u osnovi razumjeti duboke teme na području digitalizacije. To uključuje, na primjer, teme kao što su digitalni standardi, digitalni suverenitet, podatkovni prostori, regulacija platformi te funkcioniranje i uporaba tokova podataka. Prije svega, osobno se sve više usmjeravam i na područje podatkovne pismenosti. Nažalost, mnogi ljudi nisu svjesni propisa koji bi nam trebali koristiti.“

Kathrin, 24, Njemačka

## 2 Kojim se izvanmrežnim komunikacijskim alatima koristite (na primjer, čitanje knjiga ili tiskanih novina)?

„Teško je zaboraviti osjećaj listanja stranica papirnate knjige pa uvijek imam jednu takvu knjigu na noćnom ormariću. Također, ponekad volim prelistati tiskane novine u lokalnom kafiću. Zašto? Štem dim bateriju i mogu biti siguran da su informacije već odabrane, a ne prilagođene. Na pristran način.“

João Pedro, 24, Portugal

„Otkako su digitalni mediji postali vrlo moćno oruđe komunikacije, tradicionalni izvanmrežni alati i dalje su popularni izvan svijeta interneta. Osobno se i dalje bavim dijeljenjem letaka na ulici, radjem, ali najviše događajima uživo na kojima se družite s drugim ljudima i međusobno se educirate kroz razgovor.“

Violeta, 17, Grčka

„Tijekom protekle godine, shvatila sam koliko je važno ponekad uzeti malo slobodnog vremena i odmaknuti se od društvenih medija, vijesti na internetu, pa čak i platformi povezanih sa školom. Primjetila sam da tako više čitam i stvarno uživam u tome. Osim nekoliko zabavnih romana, ponovno sam otkrila praktičniju/edukativniju stranu književnosti s kuharicama u vrijeme zaključavanja radi pandemije i interaktivnijim časopisima sa zabavnim izazovima.“

Joana, 16, Portugal

„Vijesti na internetu obično pronalazim putem članaka na Twitteru ili jednostavno nađem na neki naslov dok pretražujem Google. Međutim, prije nego što potvrdim vjerodostojnost bilo kojeg izvora, uvek najprije provjeravam nalazi li se na relativno poznatoj stranici s vijestima (npr. BBC News). Drugi kriteriji koji su mi isto tako važni su točan pravopis i gramatika te provjerom drugih sličnih članaka uspoređujem podudaraju li se izjave i činjenice kako bih utvrdila koji je izvor najpouzdaniji za čitanje.“

Jess, 14, Ujedinjena Kraljevina

**3** Kako pronalazite vijesti na internetu? Koji su vam kriteriji relevantni pri pregledavanju i pretraživanju informacija?

„Pregledavam stranicu s vijestima na telefonu i čitam internetske novine na koje sam pretplaćena. Volim dvaput provjeriti je li stranica na kojoj se nalaze vijesti pouzdana ili ima mnogo lažnih vijesti. Mislim da je također važno da vijesti imaju neutralan pogled na temu ili da su barem tolerantne naspram drugih stajališta prilikom pisanja vijesti s drugaćijim pogledom od vlastitog“

Frida, 17, Finska

„Uglavnom pratim državne medije i mrežne stranice s informacijama. Slušam i podcaste novinara kojima vjerujem zbog njihovog prethodnog rada. Ako me tema posebno zanima ili je želim ponovno pogledati, obično pretražujem na tražilici Ecosiji. Biram rezultate na temelju iskustva. Često su to mrežne stranice novina koje imaju određenu reputaciju. Ako se mrežna stranica čini pomalo čudnom ili jednodimenzionalnom u izvještavanju, ponovno je istražujem kako bih saznala tko stoji iza nje. Dobar primjer za to je stranica s vijestima Rubikon. Čini se da su članci neovisne informacije, ali u stvarnosti iza njih stoji samo jedna osoba koja 'izvještava' s desničarskog gledišta.“

Kathrin, 24, Njemačka

„Obično je za učenike tipično da uvijek odaberu prvu poveznicu u pregledniku, ali ne upotrebljavam stranice koje su označene kao „nije sigurno“, jer se moći podaci mogu jednostavno proslijediti trećim stranama.“

Manahil, 16, Njemačka

*„Dobili smo zadatok koji je nosio 50 % naše ukupne ocjene na ispitu. I ja sam potražila vijesti o incidentima koji su se događali zbog klimatskih promjena. Naišla sam na lažni članak za koji sam mislila da je istinit i zbog toga nisam prošla ispit jer je mrežna stranica ugašena te je bilo prekasno da preuredim svoj zadatok.“*

Silena, 16, Malta

**4** Kakvo je vaše iskuštenje s dezinformacijama?

*„Imam autizam, a dezinformacije mogu dovesti i dovode do promjene percepcije ljudi o meni. Na primjer, kad sam drugim učenicima u razredu rekla da sam autistična, počeli su razgovarati sa mnom sporije zbog dezinformacija.“*

Sunna, 18, Island

*„Protekla godina otvorila nam je svima oči kada je u pitanju važnost komunikacijskih alata i dobrih izvora informacija. Većina mojih iskustava s dezinformacijama povezana su s pandemijom: lažne vijesti o virusu, simptomima, testovima, liječenju, cjeplivima i ograničenjima. U vrlo kratkom razdoblju nastalo je mnogo novog materijala pa je, uz pouzdane i bitne informacije, došlo do dezinformacija, pa čak i do neprikladnog i alarmantnog širenja istinitih priča. Sada u svojoj zemlji već vidim poboljšanje, ne samo po pitanju osoba koje stvaraju sadržaj i upravljaju njime, već i po pitanju sposobnosti javnosti da se nosi s takvim podacima (ne vjeruj, ne dijeli ako nisi siguran i prijavi ako si siguran da je neistinito).“*

Joana, 16, Portugal

*„Nikada se nisam osjećao izravno pod utjecajem zlonamjernih dezinformacija. Znam, međutim, kako je lako nasjetiti na njih. Nedavno je vlada u mojoj zemlji izradila propagandni plakat na kojem je usporedila nacionalne pokazatelje s europskim prosjekom. Ljestvica koja je upotrijebljena namjerno nije počinjala s nulom pa je izgledalo kao da nacionalni rezultati uvelike nadmašuju europske, a zapravo su bili granično iznad prosjeka.“*

João Pedro, 24, Portugal

„U svojoj okolini primjećujem kako se brzo mogu oblikovati mišljenja na temelju pogrešnih informacija, koja se zatim tvrdoglavu zagovaraju. Mislim da je izuzetno važno znati kako osviješteno konzumirati mrežni sadržaj, a pritom ne zaboraviti na zdrav razum i neovisno razmišljanje.“

Lili, 22, Austrija

**5** Zašto je važno podučavati „digitalnu medijsku pismenost“ u školama?

„Dezinformacije se mogu pronaći i izvan mreže i na mreži. Mislim da je ispravno reći da je svaka osoba u životu naišla na neku vrstu lažnih vijesti, zato mislim da je važno naučiti filtrirati sve informacije do kojih dođemo i ne prihvati slijepo sve informacije koje nam se pružaju.“

Violeta, 17, Grčka

„Djeca moraju naučiti da mediji mogu lažirati informacije i njima lako manipulirati te moraju znati kako se mediji igraju riječima da bi vam prenijeli vijesti. Osim toga, moraju naučiti i kako funkcionira medijska industrija. Moraju shvatiti da se čak i uređivanjem može manipulirati vizualima. Također, učenici moraju naučiti alate koji se mogu upotrebljavati za širenje informacija (skripta i vizualni prikazi) te bi trebali naučiti da mediji određuju agendu i navode svoje korisnike na razmišljanje o stvarima koje vlasnici medija žele, a ne o tome što korisnici zaista žele. Također, učenici moraju shvatiti da je ono što se postavi na digitalne internetske medije globalno dostupno i nije više privatno. Dakle, važno je razmisiliti prije objavljivanja, a digitalna medijska pismenost ključna je za razumijevanje poruka oko nas.“

Yevgeny, 15, Malta

„Ja i ostatak naše generacije svakodnevno se suočavamo s dezinformacijama na društvenim mrežama, vijestima i televiziji. To može snažno utjecati na nas i ostaviti pogrešan dojam o onome što se događa u svijetu. Stoga je vrlo važno da od malih nogu naučimo kako uočiti dezinformacije, znamo kako se nositi s njima i naučimo koji su izvori sigurni.“

Solveig Emilie, 15, Norveška

*„Vjerujem da je to kao kada učite mlade ljudе kako prijeći ulicu. Prije ili kasnije, morat će to učiniti sami, pa je bolje naučiti ih kako se to radi. Isto vrijedi i za način na koji konzumiramo (i stvaramo) informacije putem medija. To je nešto što je samo po sebi bitno na svakodnevnoj osnovi. Škole su najbolje mjesto za podučavanje pravim sposobnostima kako bi se to uspješno provelo.“*

João Pedro, 24, Portugal

*„Prisutnost učenika na mrežnim platformama najviše se ističe – to je najkraći odgovor. Imati informirane i vješte mlade ljudе velik je korak u borbi protiv stvaranja i širenja dezinformacija. No, osobno mislim da postoji još mnogo toga po tom pitanju. Mladi imaju velik utjecaj na mnoge druge korisnike interneta (članove obitelji, prijatelje, učitelje itd.) pa ih podučavanje o digitalnoj medijskoj pismenosti samo po sebi čini nositeljima tih poruka u svakodnevnom unutargeneracijskom i međugeneracijskom iskustvu i razmjeni znanja.“*

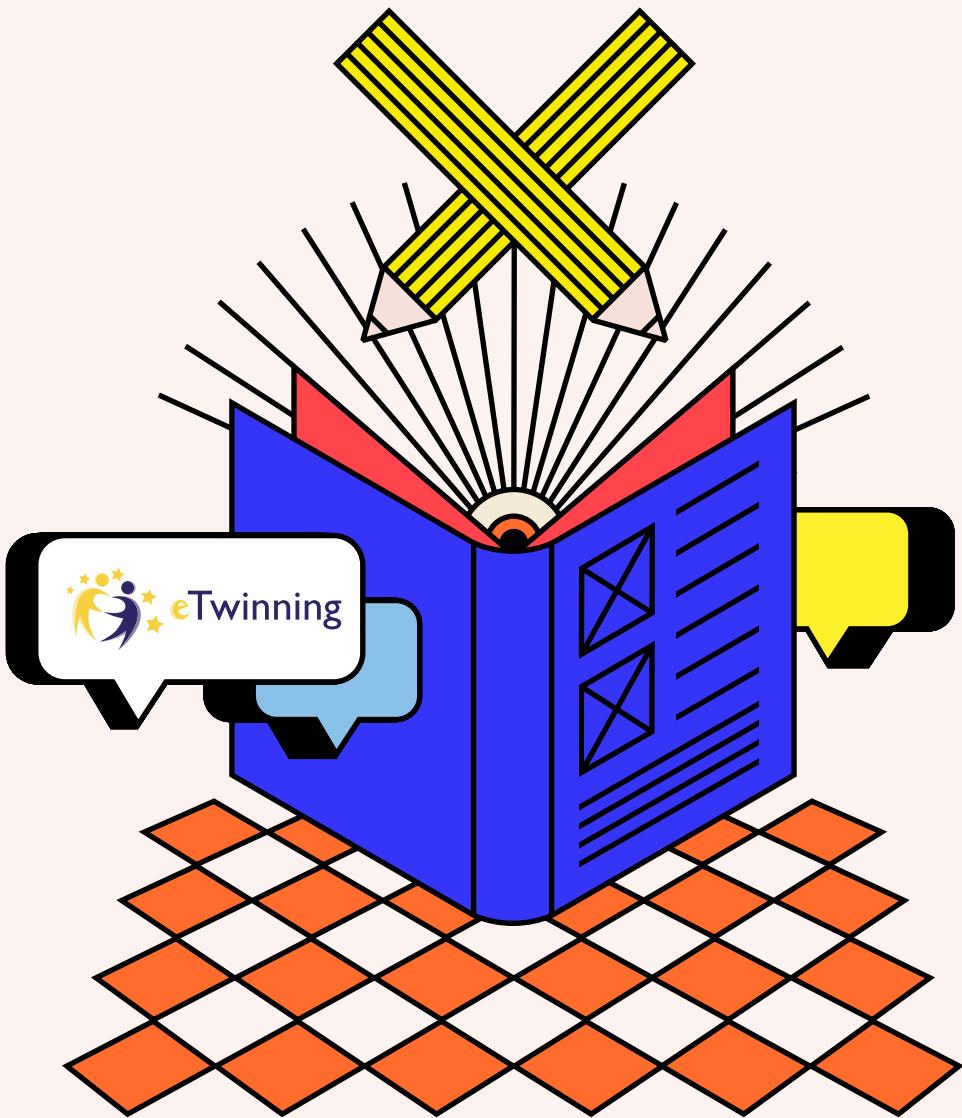
Joana, 16, Portugal

*„Zato što se mladi inače ne ponašaju dovoljno pažljivo na internetu. A to može postati vrlo opasno!“*

Jana, 17, Njemačka

*„Kada ste u kontaktu s digitalnim medijima, važno je znati biti dovoljno kritičan od malih nogu, odnosno znati možete li im vjerovati ili ne. Podučavanje o digitalnoj medijskoj pismenosti u školama pomaže djeci i mladima da budu svjesni toga i općenito u svijetu interneta. To vam pruža alate za stvaranje vlastitog sadržaja te za doticaj sa sadržajem drugih ljudi.“*

Frida, 17, Finska



# POGLAVLJE 4

Medijska pismenost  
u eTwinningu kroz  
projektni rad

U ovom poglavlju dajemo riječ učiteljima aktivnima u eTwinningu koji su kroz svoje suradničke projekte prihvatali izazov razvijanja vještina prosuđivanja kod svojih učenika u svim područjima medijske pismenosti. Opisi projekata navedeni su prema dobi učenika i pokrivaju širok raspon pristupa ovoj temi.

## 4.1. Od 0 do 6 godina



## 4.2. Od 7 do 11 godina



## 4.3. Od 12 do 16 godina



## 4.4. Od 16 do 19 godina



## 4.5. Strukovno obrazovanje i osposobljavanje





**4.1.**

**OD 0 DO 6 GODINA**

## **ALPHA**

**Ovaj je projekt nastao kao posljedica procesa pandemije. Predškolska djeca stekla su znanje o tehnologiji i medijskoj pismenosti, dok su učitelji na najučinkovitiji način nastavili proces obrazovanja na daljinu.**

### **Ciljevi:**

Projekt Alpha usmjeren je na učinkovitije obrazovanje putem interneta. Djeca su naučena o sigurnoj uporabi interneta, virtualnom zlostavljanju, medijskoj pismenosti i ispravnoj uporabi alata Web 2.0 kao što su LearningApps, Wordart ili Jigsawplanet, dok su učitelji također poboljšali svoju stručnost u području tehnologije. Glavni cilj ovog projekta bilo je pomaganje djeci da saznaju što je sigurna upotreba interneta i počnu učiti osnove medijske pismenosti. Na taj su način uvedeni u digitalno doba prepoznavanjem alata Web 2.0, otkrivanjem vlastitih talenata kao djeca današnjeg doba, koja se još nazivaju i alfa-djecom, i doživljavanjem učinkovitog procesa obrazovanja na daljinu tijekom pandemije bolesti COVID-19.

### **Aktivnosti:**

Tijekom projekta učitelji su za sebe najprije organizirali seminar sa stručnjakom na temu Medijska pismenost i dezinformacije. Također su izradili informativne listove za roditelje o ovoj temi, a djeca su podijeljena u višenacionalne timove gdje su radila na mnogim aktivnostima, poput osmišljavanja plakata o medijskoj pismenosti i dezinformacijama, od kojih se odabrani radovi mogu pogledati ovdje:<https://youtu.be/kbxf29028yg> Učitelji su također osmislili jednostavnu igru na platformi Kahoot u kojoj su djeca morala pogoditi jesu li izjave o fotografijama istinite ili lažne. Na taj način igra im je pomogla razlikovati što je stvarno, a što lažno.

### **Učinak:**

Sastavljen je katalog s edukativnim igrami na internetu s nekoliko poveznica na alate Web 2.0. Na kraju projekta rezultati su pokazali da djeca svjesnije upotrebljavaju internet i stječu digitalno obrazovanje u skladu sa svojim uzrastom.

**Zemlje:**

Poljska, Italija, Bugarska, Srbija, Turska

**Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/139565/home>

**Alati:**

Zoom, Adobe Connect, Wizer.me, Mentimeter, Wordart, igloo.games, Chatterpix, Bitmoji, Avatarmaker, Wordwall, Jigsawplanet, Cram, Canva, Google obrasci, Kizoa, Padlet, Nearpood, Google prezentacije, Storyjumper, Bookcreator, Genially, Emaze, blogger.com, Tripline, WhatsApp, YouTube, Facebook

**CHILD BROADCAST TIME**

Projekt Child Broadcast Time projekt je za djecu na koju je negativno utjecala izloženost televizijskim programima tijekom pandemije. U tom su razdoblju djeca predugo boravila kod kuće i mnogo više su se suočavala s negativnim utjecajima televizijskih programa nego odrasli. Djeca obično ne poznaju sadržaj televizijskih programa i ne znaju koji su prikladni za njih. Ovaj projekt usmjeren je na svijest o medijskoj pismenosti, proizvodnju medijskog sadržaja i učinkovitu uporabu tehnologije.

**Ciljevi:**

Cilj projekta bio je pomoći djeci da razumiju osnove medijske pismenosti, posebno u odnosu na televizijske programe koje vole gledati. Doznali su je li određeni televizijski program primjereno za njih ili nije te su upoznati s raznim medijskim alatima i svrhom u koju se upotrebljavaju. Uključivanjem današnje medijske pismenosti u tradicionalno obrazovanje djeca su također razvila svoje socijalne vještine. Na taj su način stekla svijest o društvenim medijima i postala svjesna kanala društvenih medija i njihovog sadržaja još u ranoj dobi.

**Aktivnosti:**

Projektne aktivnosti uključivale su upoznavanje s ostalim članovima, predstavljanje škole, grada i regije, izradu logotipa projekta, mrežne sastanke, ocjenjivanje i širenje informacija o projektu. Djeca su u osnovi naučila kako funkcioniра televizijsko emitiranje. Naučila su prepoznati znakove koji se odnose na televizijske programe i koji označavaju njihovu prikladnost za različite dobne skupine. S pomoću tih znakova djeca osmišljavala zagonetke, kvizove i slično za svoje partnera. „Producirala“ su kuharsku emisiju za emitiranje svojim partnerima: <https://youtu.be/>

AKv9uiikLWg Djeca su također proučavala glazbu koja je prikladna za televizijske programe za njihovu dobnu skupinu te su producirala vlastitu glazbenu priču, stekavši svoje prvo iskustvo s glazbenim instrumentima.

#### **Učinak:**

Učenici su uspjeli svoja iskustva prilagoditi svakodnevnom životu kroz suradnju tijekom projekta. U objavljenoj e-knjizi o odgovorima roditelja nakon projekta možemo vidjeti da se navodi razvoj selektivnosti u djece pri odabiru televizijskog programa koji žele gledati: <https://www.ourboox.com/books/cocuk-yayin-zamani-etwinning-projesi-veli-proje-degerlendirme-anketi-childrens-broadcast-time-etwinning-project-parent-project-evaluation-survey/>

#### **Zemlje:**

Turska, Poljska, Litva, Rumunjska, Malta, Italija

#### **Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/141342/homeMalta,Italy>

#### **Alati:**

Google Music Lab, TonnyTool

### LOOK AT LIFE SAFE AND CAREFULLY

Ovaj projekt bavio se pitanjem ovisnosti o ekranima, jednim od najvećih problema za učenike. Studije su otkrile da ovisnost o ekranima uzrokuje poremećaje oka i simptome autizma, smanjenje pažnje i vještina izražavanja od najranije dobi. Iz tog razloga, potrebno je podržati uporabu tehnologije i vještina 21. stoljeća na odgovarajućoj razini smanjenjem ovisnosti djece o ekranima.

#### **Ciljevi:**

U ovom projektu sudjelovali su učitelji, roditelji i učenici s glavnim ciljem podizanja svijesti svih navedenih skupina o sigurnosti na internetu, korisnom sadržaju, ovisnosti o tehnologiji i medijskoj pismenosti.

Ciljevi projekta uključivali su sljedeće:

- poticanje djece da poboljšaju svoje sposobnosti slušanja, razumijevanja i tumačenja te poboljšaju svoju medijsku pismenost;
- poboljšanje jezičnih vještina djece i smanjenje njihove izloženosti ekranima;
- povećanje svijesti sudionika o pitanjima sigurnosti na internetu.

### **Aktivnosti:**

Sudionici su bili uključeni u aktivnosti temeljene na metodama kao što su rasprave, zajedničko učenje i uzajamno učenje. Održane su edukacije djece i roditelja o sigurnim internetskim sadržajima, osviještenoj uporabi tehnologije i o pitanjima o kojima odlučuju partneri. Tijekom projekta učenici su radili na aktivnostima na temelju svojih individualnih razlika, pod vodstvom učitelja mentora.

Ono što je bilo najzanimljivije u ovom projektu su opsežne tečajevi ospozobljavanja koje su stručni prosvjetni radnici organizirali za učitelje, roditelje i djecu uključenu u projekt. Ukupno je sudjelovalo 13 učitelja, projektnih partnera, 128 roditelja i 128 djece, a projekt je dopro i do još više roditelja i učitelja, osim projektnog tima, prenošenjem informacija putem videokonferencije. Tečajevi ospozobljavanja uključivali su teme kao što su dijete u digitalnom svijetu, medijska pismenost djece i uporaba tehnologije u djece predškolske dobi.

Djeca su stvorila rap pjesmu o suradnji koja govori o igrama i temama koje su djeca naučila tijekom projekta. Pjesmu su stvorila uz pomoć svojih obitelji. Osmišljena je i virtualna izložba s pomoću alata Emaze, u kojoj je predstavljen sav rad djece tijekom projekta.

---

### **Učinak:**

Roditelji su posebno cijenili glavnu poruku o tome da se medijima ponekad ne može vjerovati i da igranje tradicionalnih igara s prijateljima i obitelji može biti zabavnije. Učitelji su izvijestili da su djeca postala svjesna toga da ne smiju vjerovati svemu na internetu te da se kreativna igra može odvijati izvan mreže, kao i na internetu.

---

### **Zemlje:**

Turska, Azerbajdžan, Jordan

---

### **Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/147217/home>

---

### **Alati:**

Canva, Mozaically, Postermywall, Viva video, Inshot, Piccollage, Kizoa, Padlet, Thinglink, Bitmoji, Chatterpix, Renderforest, Scoompa, Pixiz, Photocollage, Logomaker

## SAFE MEDIA SAFE KIDS

**U ovom su projektu djeca učinila svoj prvi korak prema medijskoj pismenosti, stekavši svijest o sigurnoj uporabi medija.**

### **Ciljevi:**

Predškolsko razdoblje ključno je razdoblje za učenje, a djeca su ranjiva i najviše pogodjena negativnim utjecajem svih medija, od kojega ih je potrebno zaštiti. Također, važno je osigurati osvještenu interakciju djece s tehnologijom jer mediji zauzimaju više prostora u svakodnevnom životu putem interneta.

---

### **Aktivnosti:**

Djeca su napravila prvi korak prema medijskoj pismenosti tako što su osmislila pametne znakove specifične za projekt, napisala originalnu pjesmu za projekt, stvorila javnu točnu medijsku pismenost u ranom djetinjstvu i uključila obitelj u različite aktivnosti.

Turski radio i Vrhovno vijeće televizije također su surađivali na ovom projektu pripremajući relevantne dokumente i koristeći prednosti svojih stručnjaka za medijsku pismenost. U svakoj školi djeca su uspostavila svoje centre za medijsku pismenost, a čak su i organizirala Festival medijske pismenosti pred kraj projekta. Naučila su kako dizajnirati digitalnu igru i kako upotrebljavati mikrofon s različitim efektima na platformama kao što je Zoom. Učila su i o lažiranju fotografija te su igrala igre uočavanja lažnih fotografija. Rezultati projekta sažeti su u e-knjizi: <https://online.fliphtml5.com/qwzaz/ujpg>.

---

### **Učinak:**

Projekt je potaknuo učenike da razviju svijest o negativnim učincima prekomjerne izloženosti medijima, zagađenja informacijama usmjerenim na potrošnju te izloženosti intenzivnoj, neprestanoj i prekomjernoj stimulaciji. Kroz različite projektne aktivnosti djeca koja su sudjelovala u projektu promjenila su svoje ponašanje, postala su osvještenija i razmišljala su o onome što rade na internetu. Osim toga, povećana je svijest roditelja i učitelja u smislu medijske pismenosti, a sigurna uporaba medija pomogla je djeci da pokažu znanje i ponašanje koje su naučila u različitim okruženjima.

---

### **Zemlje:**

Turska, Azerbajdžan, Rumunjska, Poljska

**Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/152628/home>

**Alati:**

Interaktivne ploče, računala i alati Web 2.0

**ETWINNING KIDS TV**

eTwinning Kids TV međunarodni je projekt namijenjen djeci predškolske dobi. Danas gotovo svako dijete upotrebljava medije i tehnologiju, a obitelji učenika nemaju dovoljno informacija o njihovoj pravilnoj uporabi.

**Ciljevi:**

Poznato je da mediji utječu na kognitivni, društveni i psihomotorni razvoj djece. Danas gotovo svako dijete upotrebljava medije. Televizija je jedan od omiljenih medija za djecu. Informiranje i podizanje svijesti roditelja i djece predškolske dobi o medijskoj pismenosti pridonosi kognitivnom i društvenom razvoju djece. Ovaj projekt imao je za cilj podići svijest djece, roditelja i učitelja o medijskoj pismenosti te ih učiniti osvještenijima pri uporabi televizije, koja je i dalje najpoželjniji medij.

Aktivnosti su imale za cilj informirati obitelji, ali i djecu o medijskoj pismenosti, podići svijest i usmjeriti ih na stvaranje sigurnih televizijskih programa za vršnjake. Projekt je također imao za cilj povećati znanje djece o medijskoj pismenosti kako bi razvila osjećaj odgovornosti i podići svijest o sličnostima i razlikama među kulturama.

**Aktivnosti:**

Među projektnim aktivnostima koje su osmislili učitelji bila je izrada lažnog televizijskog studija. Nakon rasprave među djecom i roditeljima djeca su pomogla u izradi televizijskog studija i materijala kao što su mikrofoni, kamere, televizori, daljinski upravljači i slično od otpadnog materijala (naše su škole ekološki osviještene). Zatim su osmislila svoje televizijske programe, uključujući materijale o sportu, glazbi ili animiranim filmovima. Djeca su zatim razgovarala o svojim omiljenim animiranim filmovima te su saznala koji su najpopularniji u njihovoj zemlji i zašto. U višenacionalnim timovima pripremila su se za izradu vlastite verzije omiljenih animiranih filmova. Učila su o znakovima upozorenja koji prethode prikazivanju animiranih filmova, poput oznake „uključuje nasilje” i napravila su jednominutni videozapis u kojem su razgovarala o svojem omiljenom animiranom

filmu. Cjelokupne rezultate projekta možete pogledati ovdje: <https://etwinningkidstv.weebly.com/>.

---

**Učinak:**

Na kraju su projekta roditelji i djeca razvili svijest o sadržaju koji se emitira putem televizije i postali su pažljiviji po pitanju primjerenoj materijala i materijala koji bi se trebalo izbjegavati. Učitelji su potvrdili da su djeca i roditelji stekli svijest o medijskoj pismenosti i postali selektivniji u pogledu televizijskih znakova upozorenja, vremena gledanja televizije i televizijskih programa.

---

**Zemlje:**

Turska, Španjolska, Srbija

---

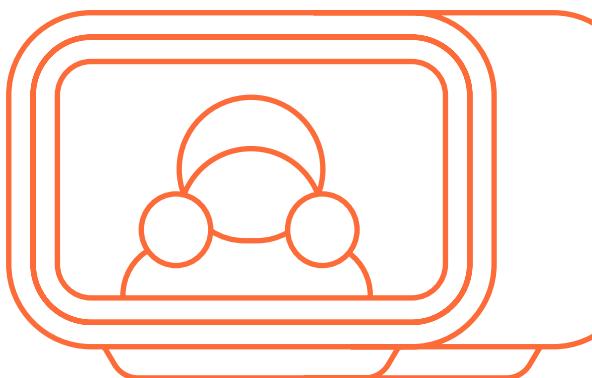
**Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/99196>

---

**Alati:**

Google Music Lab, Little Chef, LearningApps, Jigsawplanet





4.2.

OD 7 DO 11 GODINA

### NORTH EAST WEST SOUTH = N.E.W.S.!

U ovom su projektu učenici bili novinari, urednici i fotografi te su zajedno radili u nacionalnim i međunarodnim timovima na izradi međunarodnog časopisa i istraživali svijet vijesti.

#### Ciljevi:

Cilj ovog projekta bio je povećati svijest učenika o izradi novina ili časopisa, o pravilima kojih se trebaju pridržavati pri traženju materijala na mreži i o tome na što trebaju обратити pozornost pri traženju valjanih informacija.

---

#### Aktivnosti:

Projekt je pratilo vrlo dobro osmišljene korake:

- 1) Učenici su prije početka rada upoznali profesionalnog novinara i pod njegovim su vodstvom surađivali u međunarodnim timovima u stvaranju tri izdanja internetskog časopisa. Neki su članci objavljeni u lokalnim novinama gradova partnera.
- 2) Nakon pisanja svakog izdanja učenici su intervjuirali mlade novinare partnerske škole kako bi produbili svoje znanje o sadržaju članaka partnera.
- 3) Povodom Dana sigurnijeg interneta 2021., partneri su organizirali događaj na platformi eTwinning live. Učenici su se upoznali s pojmom lažnih vijesti, postali su svjesni razlike između istinitih i lažnih vijesti i saznali su kako otkriti dezinformacije. Morali su izraditi vlastite lažne vijesti koje možete vidjeti ovdje: <https://wakelet.com/i/invite?code=735e7b6>
- 4) Na kraju projekta odabrani su i predstavljeni najbolji članci u videoisječku. Konačno, najbolji članci objavljeni su u lokalnim novinama u gradovima partnera.

Vrlo zanimljiva aktivnost bila je zadatko „Intervjuirajte reportera”, u kojoj su učenici mogli postavljati pitanja kako bi zadovoljili značajku o članku svojih partnera.

Konačni ishod projekta bio je međunarodni internetski časopis s 30 članaka koje je napisalo 30 partnera.

**Učinak:**

Učenici su postali svjesni napornog rada potrebnog za stvaranje izdanja časopisa i važnosti pružanja valjanih i utemeljenih vijesti te izbjegavanja dezinformacija ili kulturno pristranog sadržaja.

**Zemlje:**

Albanija, Hrvatska, Francuska, Grčka, Italija, Poljska, Portugal, Republika Moldavija, Rumunjska, Španjolska, Turska, Ukrajina

**Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/114711/home>

**Alati:**

Symbaloo

**MLADI NOVINARI DANAŠNICE –  
ODGOVORNI DIGITALNI GRAĐANI SUTRAŠNICE**

Ovaj interdisciplinarni projekt nastao je kako bi potaknuo učenike na kritičko mišljenje i pripremio ih da budu odgovorni digitalni građani.

Obrađivale su se i analizirale teme poput trivijalnog sadržaja, stereotipova i nekvalitetnih informacija.

**Ciljevi:**

Ovaj interdisciplinarni projekt imao je za cilj potaknuti učenike na kritičko razmišljanje i pripremiti ih da budu odgovorni digitalni građani. Projekt se temelji na zajedničkom uvjerenju da kao učitelji ne bismo trebali samo gledati kako naši učenici provode vrijeme na svojim pametnim telefonima i konzumiraju vrlo često trivijalne sadržaje na YouTubeu. Ti su sadržaji također puni stereotipa, osobito usmjerenih prema „prihvatljivim“ izgledima te imaju niske produkcijske standarde i estetske razine, a jezik kojim govore YouTuberi nije u skladu s književnim standardima. Cilj je baviti se time tijekom projekta.

Projekt se izvorno temeljio na etabliranom projektu Erasmus+ KA229, koji okuplja škole iz Hrvatske, Sjeverne Makedonije, Srbije, Rumunjske i Španjolske, a zatim je proširio svoj opseg uključivanjem dodatnih partnera putem eTwinningsa iz Italije, Irske, Cipra i Turske.

### **Aktivnosti:**

Kao priprema za projekt, neki nastavnici sudjelovali su u osposobljavanju o medijskoj pismenosti i novinarstvu putem interneta. Materijali i pristupi naučeni tijekom tog tečaja činili su osnovu projektnih aktivnosti. Tijekom projekta učenici su naučili pisati članke različitim novinarskim stilovima. Zatim su objavili i razmjenili članke povezane s temama poput lokalnih vijesti, učeničkih postignuća te građanskog i medijskog obrazovanja. Na virtualnim sastancima i radionicama učenici su stekli neophodne osnovne vještine potrebne za osmišljavanje i pisanje novina, uključujući i novinarsku etiku. Nakon tog uvodnog osposobljavanja učenici su predložili moguće teme za članke i započeli su izradu članaka uz pomoć mentora. Na kraju projekta učenici su glasovali za najbolje članke koji su uvršteni u e-knjigu: <https://shared.kotobee.com/#/book/22220>

---

### **Učinak:**

Aktivnim stvaranjem medijskog sadržaja (poput e-knjige ili više od 70 članaka) i čitanjem učeničkih tekstova učenici su postali svjesni razlike između manipulativnog medijskog sadržaja i sadržaja stvorenog u svrhu informiranja, obrazovanja i zabave . Također su unaprijedili svoje digitalne vještine i sposobnost suradnje te su razvili interes za aktivno digitalno građanstvo. Sudjelovanje u projektu također je razvilo njihove međukulturne kompetencije i potaknulo ih na otvorenost, empatiju i prihvaćanje prema različitim kulturama.

---

### **Zemlje:**

Sjeverna Makedonija, Hrvatska, Srbija, Rumunjska, Španjolska, Italija, Irska, Cipar i Turska

---

### **Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/100169/home>

---

### **Alati:**

WordPress, Weebly, Google web-lokacije, Zoom, Skype

## 24 HOURS – 24 STUNDEN

**Ovaj se projekt bavio različitim načinima na koje učenici upotrebljavaju medije, njihovom interakcijom s drugim vršnjacima i pravilima ponašanja na internetu.**

**Tijekom ovog projekta učenici su se suočavali s raznim izazovima i izjavili su da im je teško bez mobilnog telefona.**

### **Ciljevi:**

Projekt je imao za cilj dati mladima priliku da kreativno i kritički razmisle o pretežno digitalnom svijetu koji je postao dominantniji u njihovom životu zbog pandemije. Konkretno, ideja je bila navesti ih na razmišljanje o tome koliko ovise o upotrebi svojih mobilnih telefona.

Tema 68. europskog natjecanja „Digital EU – and YOU?!” pružila je djeci i mladima priliku da kreativno i kritički razmisle o pretežno digitalnom svijetu.

### **Aktivnosti:**

Tijekom projekta učenici su razmišljali o vlastitoj „medijskoj prehrani“. Sudjelovali su u aktivnosti „24 sata bez“ te su proveli 24 sata bez telefona. U tu su svrhu učitelji sastavili niz upitnika osmišljenih u cilju ispitivanja kako učenici upotrebljavaju pametne telefone, svoje omiljene aplikacije, koliko često provjeravaju telefone u danu i kako bi se osjećali bez njih. Osvrćući se na rezultate istraživanja u višenacionalnim raspravama, učenici su postali svjesni obrazaca svojega ponašanja. U sljedećoj fazi projekta potaknuti su na razmišljanje o mogućnostima koje nudi stvarnost bez digitalnih medija i interneta. Radeći na tome, pisali su zajedničke priče, stvarali animirane filmove i videozapise te zamišljali kakav bi im život mogao biti bez telefona. Učenici su osmislili zajedničke priče i objavili ih kao kratke e-knjige ili videozapise. Također su sudjelovali u osmišljavanju abecede aktivnosti bez interneta i stvorili su priču o avanturama mobilnog telefona koju možete pogledati ovdje [https://videos.simpleshow.com/IZYUozZlt4?fbclid=IwAR1lmkfhv33g8brm8QMYUaKkZoX8xLYSg4B6kq--IFF\\_qD4B0Lar6yUVcil%2F](https://videos.simpleshow.com/IZYUozZlt4?fbclid=IwAR1lmkfhv33g8brm8QMYUaKkZoX8xLYSg4B6kq--IFF_qD4B0Lar6yUVcil%2F)

I roditelji su bili uključeni u projekt uz nekoliko upitnika o njihovoj „medijskoj prehrani“.

### **Učinak:**

Projekt je potaknuo učenike da razmisle o konzumaciji medija i drugim mogućnostima dnevne rutine bez mobilnog telefona. Na kraju projekta svi učenici koji su sudjelovali u njemu imali su dobru predodžbu o svojoj uporabi mobilnih

telefona te su naučili sudjelovati u drugim aktivnostima koje ne uključuju uporabu mobilnog telefona.

**Zemlje:**

Portugal, Njemačka

**Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/95044/home>

**Alati:**

Madmagz, ToonyTool, Makebeliefscomix, Padlet, Adventmyfriend, Wordart, Issuu, Kinemaster, Artsteps, Answergarden, Mysimpleshow

**ALL ABOUT DIGITAL**

**Živimo u digitalnom dobu i tijekom pandemije mlađi ljudi svih dobi češće su se koristili tehnologijom. Ovaj je projekt osmišljen kako bi podigao svijest mlađih učenika o njihovom digitalnom životu, potrošnji informacija, sigurnosti na Internetu, virtualnom zlostavljanju i utjecaju zlouporabe interneta na njihovo zdravlje.**

**Ciljevi:**

Cilj projekta bio je omogućiti učenicima da naprave prve sigurne korake u digitalnom svijetu i pomoći im da prepoznaju kako ocjenjivati medijski sadržaj.

Glavne aktivnosti bile su usmjerene na pomaganje učenicima u stjecanju znanja o radu interneta i razvijanju internetskih vještina analizom i vrednovanjem medijskog sadržaja. U uvodnim aktivnostima učenici su upitani o tome što tehnologija i internet znače za njih. Aktivnosti su također uključivale lekcije i webinar s učiteljem iz područja informacijskih i komunikacijskih tehnologija o sigurnosti na internetu. Učenici su zatim osmišljavali sigurne nadimke i lozinke, igrali su digitalne igre, sudjelovali su u mrežnom Kahoot-u uživo zajedno sa svojim učiteljima i izradili su zajedničku brošuru o medijskoj pismenosti u kojoj su navedene prednosti i nedostaci medijskog sadržaja.  
[https://www.canva.com/design/DAEWD7eLGHQ/share/preview?token=X0PYk-PJWWMXiXBgxb54MVw&role=EDITOR&utm\\_content=DAEWD7eLGHQ&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=sharebutton#1](https://www.canva.com/design/DAEWD7eLGHQ/share/preview?token=X0PYk-PJWWMXiXBgxb54MVw&role=EDITOR&utm_content=DAEWD7eLGHQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton#1)

Zatim su učenici pretraživali i osmislili rječnik digitalnih riječi.

Projekt je također vrednovao različite medije kao što su knjige, novine i časopisi, oglasi, animirani filmovi i objedinio je ono što su pronašli u zajedničkom Padletu. Učenici su također naučili o važnosti digitalnih otisaka i stvorili su svoje digitalne otiske s informacijama koje su pronašli pretražujući svoja imena. Na kraju projekta učenici su zajednički pripremili i potpisali sporazum o sigurnom korištenju interneta.

---

**Učinak:**

Projekt je potaknuo učenike da budu pažljiviji na internetu i postaju svjesniji rizika interneta. Vidjeli su svoje vršnjake kako se suočavaju s problemima dok provode vrijeme na mreži, što ih je ohrabrilo da poduzmu mjere kada se suočavaju s problemima sigurnosti na internetu ili virtualnim zlostavljanjem.

Učenici su također naučili da svako dijete mora biti svjesno sigurnosti i standarda na internetu bez obzira na svoju dob.

U projekt su bili uključeni i roditelji, koji su naučili kako usmjeravati djecu dok provode vrijeme na mreži i kako se nositi s učincima zlouporabe računala i pametnih telefona.

---

**Zemlje:**

Turska, Rumunjska, Italija

---

**Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/152784/home>

---

**Alati:**

Canva, Postermywall, Milanote, Wakelet, Voice toner, Chatterpix, My doll face, Voki, Genially, Padlet, Learning apps, Kahoot, Oodlu, Educandy, Jigsawplanet, Storyboardthat, Makebelievecomix, Birddessines, Wordart, Mentimeter, Tricider, Answergarden, Inshot, Animaker, Book creator, Storyjumper, Gcogenerator.

## ENJOYING CODING

**Projekt „Uživanje u programiranju“ potaknuo je partnerne da nauče programirati i rasplamsaju svoju strast za programiranjem.**

### Ciljevi:

Cilj ovog projekta bio je pomoći učenicima da razumiju što kodiranje uključuje i kako kodiranje čini okosnicu svih računala i interneta.

### Aktivnosti:

Projekt se temeljio na tome da učitelji pripremaju svoje učenike za sudjelovanje u Europskom tjednu programiranja, a za pripremu su učitelji upisali MOOC „Osnove umjetne inteligencije (UI-ja) za škole“, koji organizira Europski tjedan programiranja. Učenici su naučili kako dešifrirati kodove i kako analizirati pikselizirane slike.

Tijekom proljetne kampanje eTwinninga o medijskoj pismenosti aktivnosti su bile izrada kviza o „lažnim“ slikama na Kahootu i izazivanje partnera da pronađu lažne slike (te su aktivnosti podrobno opisane u poglavljvu 6).

Posljedično, učitelji su izradili posebnu stranicu na projektu TwinSpace gdje su prikupili i podijelili izvorne planove lekcija koje se mogu upotrebljavati za programiranje.

### Učinak:

U ovom su projektu učenici razvili vještine rješavanja problema i kritičko mišljenje. Upoznali su se s programskim jezikom i pobudili interes za programiranje. Dodatno su naučili kako ispravno upotrebljavati računala i tablete.

### Zemlje:

Slovenija, Poljska, Italija, Portugal i Španjolska

### Poveznica na Twinspace:

<https://twinspace.etwinning.net/122478>

### Alati:

Photoshop, Digital photo frame, Kahoot, Google obrasci



**4.3.**

**OD 12 DO 16 GODINA**

### LITERATE-TWINNERS

Ovaj projekt bio je usmjeren na sigurnu i osviještenu uporabu medija i interneta od strane učenika koji sudjeluju u projektu.

#### Ciljevi:

Projekt se bavi medijskom pismenošću i pismenošću na društvenim medijima te dezinformacijama. Glavni je cilj naučiti učenike da budu sigurni i svjesni upotrebe interneta. Za to moraju naučiti potreban vokabular o pismenosti na društvenim medijima i nekim osnovnim alatima Web 2.0, napraviti prezentacije na stranom jeziku i steći društvene i građanske kompetencije putem okvira DigComp 2.1. Cilj je integrirati pismenost na društvenim medijima u nastavni plan i program te podići svijest učenika o pismenosti na društvenim medijima, dezinformacijama i sigurnosti na internetu.

#### Aktivnosti:

U ovom su se projektu učenici pod vodstvom učitelja prvi put upoznali s Europskim okvirom digitalnih kompetencija i, koristeći to kao osnovu, radili su na aktivnostima temeljenim na glavnim područjima Okvira. Učenici su istraživali materijale o medijskoj pismenosti i prezentirali rezultate svojeg rada projektnim partnerima. Svi članovi projekta okupljali su se svake subote navečer kako bi poslušali prezentacije višenacionalnih timova. Metodologija integriranog učenja jezika i nastavnog sadržaja (engl. Content and Language Integrated Learning, CLIL) učinkovito je upotrijebljena u ovom projektu. Učenici su također pripremali knjižice, plakate i oglase u javnim službama na svojem materinjem jeziku i na engleskom jeziku. Pripremajući zadatke na materinjem jeziku nastojali su doprijeti do drugih dionike u svojim školama, pa čak i u svojim zemljama. Nапослјетку, partneri су podijeljeni u timove, a učenici su napisali priče o medijskoj pismenosti i dezinformacijama. Učenici su naučili ključne teme o medijskoj pismenosti, dezinformacijama i rizicima medija i društvenih medija, uključujući ilegalne i lažne vijesti/sadržaj, isključenost, virtualno zlostavljanje, društveni pritisak, digitalni otisak, sigurnost na internetu, kršenje autorskih prava i bonton na internetu. Rezultati partnerskih aktivnosti prikupljeni su u e-knjizi koja uključuje desetke kratkih priča o medijskoj pismenosti i pismenosti na društvenim medijima. Učenici su sastavili i zajedničku knjižicu o medijskoj pismenosti: <https://online.fliphml5.com/lwuyp/kjmi/#p=1>

### **Učinak:**

Projekt je partnerima omogućio proučavanje i učenje vokabulara usredotočenog na medijsku pismenost i pismenost na društvenim medijima te je potaknuo učenike da se upoznaju s nekim osnovnim alatima Web 2.0. Projekt je također podigao svijest učenika o medijskoj pismenosti te im je pomogao da steknu društvene i građanske kompetencije i pripreme se za novu pismenost potrebnu za život i rad u 21. stoljeću.

---

### **Zemlje:**

Turska, Tunis, Azerbajdžan, Španjolska, Hrvatska, Srbija, Portugal

---

### **Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/144132/home>

---

### **Alati:**

Google dokumenti, Google obrasci, Google prezentacije, Pinup, WordArt, Tricider, Calameo, Canva, Zoom, Blogspot, Microsoft Teams, Removebg, Pixton Edu, Kahoot, Thinglink, School Map, Quik, Padlet, Animoto, Biteable, Weebly, Powtoon, CalendarLabs, Mosaically, Menti, Cram, Educandy, Socrative, Makeit

---

### **FAKETASTIC**

**Lažne vijesti, post-istina i alternativne činjenice tri su pomodna pojma koja, čini se, ukratko opisuju ovo čudno vrijeme u kojem živimo. Lažne vijesti ne postoje samo otkad postoji internet i pametni telefoni; one su oduvijek s nama. U ovom projektu učenici ulaze u svijet manipulacije i smišljaju lažnu fantastičnu priču u kojoj izmišljaju lažne vijesti o budućnosti.**

### **Ciljevi:**

Ovaj je projekt osmišljen kako bi učenike upoznao s pojmom lažnih vijesti i naučio ih strategijama da postanu bolji i kritičniji čitatelji. Projekt se bavio dezinformacijama na društvenim mrežama, stvarnim/lažnim slikama i videozapisima.

---

### **Aktivnosti:**

Učenici su upoznati s likom „baruna Münchhausena”, koji je dobar primjer osobe koja svojim lažnim pričama iznosi pogrešne informacije. Nakon što su pročitali roman Barun lažljivaca, učenici su u višenacionalnim timovima stvarali lažne fantastične priče u kojima su izmišljali lažne vijesti o budućnosti kao da ih je

ispripovijedao barun. Naslov knjige s pričama bio je „Münchhausenovo novo ruho“ kao referenca na nove priče o Münchausenu koje je napisao projektni tim. Na kraju projekta učenici su se usredotočili na prava i odgovornosti pisaca u smislu autorskih prava te su zaronili u svijet manipulacije stvarajući labirint s lažnim objavama i slikama na Twitteru. U ovom su projektu primjenjeni različiti pedagoški pristupi, poput obrnute učionice, u svakom modulu, kao i učenjem zasnovanom na igri s različitim alatima i resursima. Također su korištene tehničke učenja zasnovane na scenariju: učenici su zamišljali život u 3050. godini i pisali kratke priče u višenacionalnim timovima. Glavni ishodi projekta bili su knjiga s pričama i pustolovna igra s lažnim objavama na Twitteru i pričama koje su stvorili učenici, te čak i labirint u kojem su učenici morali izbjegavati lažne informacije i znati što je stvarno samo na temelju vlastitog instinkta.

---

**Učinak:**

Učenici su u ovom projektu naučili mnogo o tome što je stvarno, a što lažno, te kako uočiti razliku. Razvijali su kritičke vještine te su se na kraju projekta osjećali sigurnije i znali da vladaju svojim digitalnim svijetom. Učitelji su snimili dva vrlo zanimljiva videozapisa u kojima analiziraju rezultate projekta svojih učenika:

<https://youtu.be/-OQnrRQHVoU>

<https://youtu.be/Nf1a6LkuPp0>

---

**Zemlje:**

Njemačka, Turska

---

**Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/125385/home>

---

**Alati:**

Padlet, Facebook, Twitter, Quizizz, Doozle, Genial.ly, Google prezentacije, Zoom, Canva, Imovie, BBC Academy Resources

## INFLUENCED

### Ciljevi:

U današnje vrijeme utjecajne osobe (engl. influencer) imaju velik utjecaj na mlade. Zato je i nastao ovaj projekt, da bi istražio kako sadržaj na internetu može utjecati na naša mišljenja, odluke i način života te da bi predložio zaključke za živote učenika.

### Aktivnosti:

Nakon čitanja članka o deset najutjecajnijih osoba i istraživanja koncepta utjecanja (engl. influencing), učenici su osmislili prezentaciju o njima i dodali druge utjecajne osobe koje su im važne. Učenici su također istraživali kako internet može utjecati na ljudе te su za to stvorili „rječnik pojmove“ i zbirku tekstova koji odražavaju njihova osobna iskustva. Također su razmatrali utjecaj interneta na demokratsko sudjelovanje. Zajednički su izradili mnogo proizvoda, uključujući e-knjigu. Podijelili su svoje osobno iskustvo i naučili kako i tko utječe na njihov život.

### Učinak:

Učenici su bili potaknuti da unaprijede svoje kritičko mišljenje kada je riječ o medijskom sadržaju i utjecajnim osobama koje prate. Na kraju projekta, osim novostećenih i poboljšanih interkulturnih i digitalnih vještina i znanja stranih jezika, zajednički su izradili proizvode koji su pokazali njihovu visoku razinu kreativnosti i kritičkog mišljenja. Jedan je učenik komentirao: „Bio sam pomalo iznenaden kada sam shvatio koliko internet svakodnevno utječe na mene i mnoge druge ljude. Mnogi od nas ne bi više mogli živjeti bez interneta.“

Ovdje možete saznati više o tom projektu

### Zemlje:

Litva, Italija, Njemačka

### Poveznica na Twinspace:

<https://twinspace.etwinning.net/70666/home>

### Alati:

Adobe Spark, Sutori, Classtools.net, Issuu, Google dokumenti, Google prezentacije, Google obrasci, Padlet, Makebeliefscomix, Memegenerator, Tricider, Dotstorming, Answergarden, Kizoa

## ART AUTOGRAPHS 2021

### **Ciljevi:**

Cilj ovog projekta bio je pomoći učenicima da nauče što su lažna umjetnička djela i umjetnički internetski fenomeni (engl. meme), za razliku od opsežnijeg proučavanja suvremene umjetnosti. Kako se kvalitetni, ispravni internetski fenomeni odnose prema umjetnosti? Poznaju li ljudi internetske fenomene temeljene na umjetnosti bolje od izvora? Kako učenici mogu razlikovati stvarna umjetnička djela od lažnih?

---

### **Aktivnosti:**

Tijekom godine dana učenici u dobi od 10 do 17 godina povezali su ovaj projekt sa školskim gradivom iz područja kulture i umjetnosti. Aktivnosti su uključivale stvaranje umjetničkih djela na temelju osobnih asocijacija na kreativnost umjetnika, oblikovanje uzorka temeljenih na kulturi i umjetničkoj baštini, istraživanje života i djela umjetnika iz različitih zemalja te oblikovanje odnosa koji pokazuje poštovanje prema prihvaćanju različitih kultura svijeta. Učenici su proveli istraživanje o poznatim utjecajnim osobama te su izradili rječnik pojmoveva koji se odnose na ponašanje na internetu i zajedničku e-knjigu Moderna umjetnost na jednostavan način. Osim toga, snimili su nekoliko filmova, eTwinning događaje uživo o uočavanju internetskih fenomena i lažnih sadržaja.

---

### **Učinak:**

Učenici su nesumnjivo poboljšali svoje kritičke vještine te su, proučavajući svijet umjetnosti i lažna umjetnička djela, shvatili da se svaka slika mora kritički procijeniti u smislu konteksta, glavne poruke i prikrivenih namjera.

---

### **Zemlje:**

Francuska, Grčka, Turska, Ukrajina

---

### **Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/116982/home>

---

### **Alati:**

Graasp, Minecraft, Blender, GeoGebra, Emaze, Tricider, Survey Monkey, Mentimeter, Padlet, Thinglink, Genial.ly, Calameo, Blogspot, Adobe Spark Post, Pixlr, Tuerchen, Kahoot, LearningApps, Linoit, Sway, Seesaw, Toytheater, Sutory, Wizer.me, YouTube, Stop Motion Studio

## WEBA (WEB-ACADEMY)

**Projekt je istraživao mrežna obrazovna okruženja Web 2.0 te kako ona mogu podržati mrežnu nastavu i mrežno učenje.**

### Ciljevi:

Projekt je imao za cilj poboljšati znanje i vještine učenika radi učinkovitije upotrebe alata Web 2.0 i izbjegavanja opasnosti koje prijete u digitaliziranom svijetu.

### Aktivnosti:

U ovom su projektu učenici koji nisu dolazili u školu zbog pandemije bolesti COVID-19 potaknuti na izradu nastavnog sadržaja s pomoću alata Web 2.0 kao potpora lekcijama i aktivnostima. Učenici se suočavaju s raznim opasnostima u digitaliziranom svijetu te su iz tog razloga izrađivali originalne i edukativne proizvode na temu „Medijska pismenost i dezinformacije“ sa svim alatima Web 2.0 s kojima su se upoznali: internetskim pričama i natjecanjima, konceptualnim mapama, prezentacijama s lekcijama te alatima za mjerjenje i igru. Ti su sadržaji distribuirani po školama uključenim u projekt. Proizvodi su bili povezani s temama poput otkrića i izuma, kulturne baštine, školskih predmeta, prirode i okoliša, a na kraju su izradili prezentacije za svoje partnere i lokalnu zajednicu.

### Učinak:

Učenici su povećali svoje digitalne kompetencije i stekli obrazovanje putem interneta uz različite projektne aktivnosti kako bi postali svjesniji sigurnosti na internetu. Također su stekli mnogo informacija o medijskoj pismenosti i dezinformacijama te su izradili knjigu „Medijska pismenost i dezinformacije uz uporabu tehnologije“:

<https://read.bookcreator.com/A38pys632fUAYyVim907yyocfyf2/tElggLfDQ86G-s6l8OmPG0g>

### Zemlje:

Turska, Litva, Poljska, Bugarska

### Poveznica na Twinspace:

<https://twinspace.etwinning.net/122869/home>

### Alati:

Računalo, mobilni telefon, videokamera, tablet, diktafon, televizija. Alati Web 2.0: Padlet.com, LearningApps.org, Quizizz.com, Canva.com, Spiderscribe.net, Jigsawplanet.com, app.bookcreator.com, Google prezentacije, Google obrasci, Google dokumenti, Storyjumper.com, Linoit.com, Blogger.com, Mentimeter.com, Surveymonkey.com



4.4.

OD 16 DO 19 GODINA

### PRAĆENJE PANDEMIJE BOLESTI COVID-19 PUTEM DIGITALNE MEDIJSKE PISMENOSTI

To je projekt koji je iskoristio situaciju u vezi s bolesti COVID-19 za razvoj vještina medijske pismenosti kod uključenih učenika.

#### Ciljevi:

Dok je cijeli planet razmišljao i djelovao na isti način zbog pandemije bolesti COVID-19, ovaj je projekt imao za cilj upoznati učenike s razlozima i posljedicama pandemije, posebno na području dezinformacija u vijestima i tako im pomoći da unaprijede svoju medijsku pismenost.

#### Aktivnosti:

Učenici su naučili upotrebljavati alate Web 2.0 izrađujući infografike o medijskoj pismenosti s pomoću Canve i predstavljajući ih svojim vršnjacima. Proces je uključivao kulturnu razmjenu među učenicima na mrežnih sastancima uz projekt. E-knjiga „Koronavirus: kako loše informacije postaju viralne“ – <https://read.bookcreator.com/zKZ3ZsUA1Eg71glCyoalnxELgyr1/QaodmG6MShSev3D-89Zeww> zajednički su izradili partneri na ovom projektu. To su zatim upotrijebili kao osnovu za višenacionalne rasprave kako bi učenici postali svjesni vrlo različitog utjecaja virusa u različitim područjima i kontekstima, posebno u odnosu na medijsko izvještavanje i pogrešne informacije, ali i u odnosu na druge slične teme poput klimatskih promjena.

#### Učinak:

Učenici su naučili da je važno posvetiti se digitalnoj medijskoj pismenosti kao ključnom alatu za izgradnju otpornosti na pogrešne informacije povezane sa zdravljem i s pandemijom bolesti COVID-19. Posljedično, postali su otporniji pred navalom svakodnevnog medijskog izvještavanja o pandemiji.

#### Zemlje:

Azerbajdžan, Jordan

**Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/114852/home>

**Alati:**

platforma Microsoft Teams, Padlet, Canva, Bookcreator, StoryJumper, Quizizz

**ART AUTOGRAPHS 2021**

**Medijska pismenost uključuje prakse koje omogućuju ljudima pristup, kritičku procjenu i stvaranje medija. Ovaj je projekt promicao svijest o utjecaju medija i oblikovao aktivan stav prema konzumiranju i stvaranju medija.**

**Ciljevi:**

Cilj projekta bio je razviti vještine potrebne za kritičku analizu poruka emitiranih putem različitih medijskih izvora. Cilj je bio poboljšati digitalne vještine učenika i pomoći im u razvoju općenitih medijskih sposobnosti te unaprijediti njihove kreativne vještine u stvaranju vlastitih medijskih poruka te u borbi protiv lažnih vijesti.

**Aktivnosti:**

Budući da se projekt odnosio na medije i dezinformacije, jedna od glavnih aktivnosti bila je upoznavanje učenika s alatima Web 2.0. Učenici su istraživali rječnik na internetu i u medijima te su izradili rječnik uobičajenih pojmoveva: <https://online.fliphtml5.com/rlovu/gfsj/>. Također su proveli neke društvene eksperimente kako bi proučili širenje i utjecaj dezinformacija na ljudе koristeći četiri različita pristupa: snimanje i upotreba lažnih fotografija, fotomontaža, upotreba mrežnih alata za stvaranje lažnih vijesti ili snimanje videozapisa. Ovo je e-knjiga koju su napisali na tu temu:

<https://read.bookcreator.com/kYAGFuZpV3YZczRWVWNHsgX2Zb82/JoYR0ej-bTZqecnOCloKTZQ>

**Učinak:**

Konačna ocjena projekta pokazala je da su aktivnosti u koje su učenici bili uključeni i proizvodi koje su izradili povećali njihovu svijest o medijskoj pismenosti. Projekt je učenicima omogućio stjecanje novih vještina poput kritičkog mišljenja, rješavanja problema, suradnje, komunikacijskih vještina i vještina rukovođenja. Učenici sada mogu analizirati informacije i različite vrste medija te stvarati vlastite medije. Zbog toga su postali osvješteniji i oprezniji digitalni korisnici.

**Zemlje:**

Turska, Rumunjska, Ukrajina, Gruzija, Libanon, Hrvatska, Srbija

**Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/123681/home>

**Alati:**

Google obrasci, Kahoot, Quizizz, Blooket, Mentimeter, Canva, Postermywall, Thinkercad, Google dokumenti, Zoom, Wakelet, ToonyTool, Kapwing, Kizoa, Quizle

**DIGITAL BRIDGE!**

**U digitalnom dobu novi rizici i kritična područja prijete mladim učenicima.**

**Ovaj projekt bavi se ovisnošću o internetu i društvenim medijima, virtualnim zlostavljanjem, lažnim vijestima i pomanjkanjem spremnosti za sudjelovanje u digitalnoj kulturi s popratnim rizicima, kao što su kršenje privatnosti na internetu, sigurnost podataka, prijevara i druga povezana pitanja.**

**Ciljevi:**

Ovaj je projekt osmišljen kako bi pomogao učenicima da postanu bolji digitalni građani i budu svjesni kibernetičkih rizika te da poboljšaju svoju medijsku pismenost i vještine digitalne pismenosti.

**Aktivnosti:**

Učenici su radili u višenacionalnim timovima i stvorili mnoge sadržaje, uključujući ovaj kviz o ciljevima ljudi koji stvaraju lažne vijesti: <https://view.genial.ly/6070c7d6a838df0d7dd3126b/interactive-content-bricks-quiz>.

Učenici su također upoznati s pojmovima autorskih prava i poštene upotrebe intelektualnog vlasništva te su napravili popratni kviz na tu temu. <https://view.genial.ly/6070c7d6a838df0d7dd3126b/interactive-content-bricks-quiz>

Partneri su razvili rječnik digitalnog građanstva, uključujući logotipe, plakate i vodiče te su sastavili niz biltena o medijskoj pismenosti, od kojih se jedan može vidjeti ovdje: <https://www.flipsnack.com/digitalbridge/copy-of-digit-l-bridge-march-activities-bulletin.htm>.

Tijekom projekta učenici su izradili e-časopis o „sigurnijem internetu“

### **Učinak:**

Konačna ocjena projekta pokazuje da se poboljšala digitalna kompetencija učenika te da su učenici motivirani za to da budu svjesni onoga što čitaju, vide i rade u interakciji s medijima.

### Zemlje:

Turska, Francuska, Italija, Španjolska, Hrvatska, Grčka, Ukrajina, Tunis, Litva, Poljska, Gruzija, Rumunjska

### **Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/151244/home>

### **Alati:**

Renderforest, Flipgrid, Bitmoji Virtual Classroom, Google prezentacije, Responsters, Thinglink, Blogger, Wix, Tricider, Wordartcloud, Google tablice, Voki, Calameo, Bitmoji, Chatterpix, Pictremap, ToonyTool, Pixton, Bighugelabs, Meme Generation, Google obrasci, Genially, Emaze, Prezi, Canva, Postermymwall, Flipxpress, Quizlet, Quizizz, Kahoot, Learning Apps, Zumpad, Storyboard, Sli.do

### **MONO-LOGOS**

Naslov projekta nadovezuje se na riječ „monolog”, govor koji izlaže jedna osoba i koji je upućen jednom ili više primatelja. Iako postoji nekoliko vrsta monologa, ovaj je projekt bio usmjeren na komični monolog koji se bavi temama uključujući medijsku pismenost i kritičko mišljenje.

### **Ciljevi:**

U projektu Mono-logos učenici su s duhovitog gledišta prezentirali i raspravljali o pitanjima današnjeg društva. Namjera je bila potaknuti na razmišljanje o tim pitanjima, oslanjajući se na smisao za humor kod ljudi te ih tako potaknuti na kritičko razmišljanje. Cilj je bio povećati uključenost učenika, vještine suradnje i svijest o kontroverznim i teškim pitanjima.

### **Aktivnosti:**

Učenici su se u međunarodnim mješovitim skupinama bavili sljedećim temama: COVID-19, gastronomija, distopiska književnost, okoliš, strane riječi, medijska pismenost ili žene i jednakost. Evo primjera aktivnosti iz područja medijske

pismenosti: [https://view.genial.ly/5fcc2b9d185a0d0d977ca3ae/presentation--media-literacymono-logos-etwinning-copia-copia-copia-copia-copia-copia](https://view.genial.ly/5fcc2b9d185a0d0d977ca3ae/presentation--media-literacymono-logos-etwinning-copia-copia-copia-copia-copia).

Nakon rasprave o temama, svaka je skupina napisala scenarij i izvela komedijski monolog, a kasnije je sudjelovala u raspravama. Osim toga, svi učenici uključeni u projekt sudjelovali su u međunarodnim kampanjama u vezi s temama projekta. To je uključivalo učenike s oštećenjem sluha koji su u svojim videozapisima upotrebljavali znakovni jezik.

Uz snimanje monologa za svaku temu, učenici su isporučili i digitalne članke, kao što su novine, časopisi, stripovi, plakati i prezentacije o različitim temama. Pregled medijskog praćenja projekta nalazi se na ovoj stranici.

#### **Učinak:**

Uključeni učenici nesumnjivo su poboljšali svoje usmene i pismene jezične vještine. Njihove vještine kritičke analize također su se poboljšale, a učitelji su smatrali da na dublji način shvaćaju stvarnost rada.

#### **Zemlje:**

Španjolska, Bugarska, Ukrajina

#### **Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/123528/home>

#### **Alati:**

Tiktok, Flipsnack, Calameo, Genially, Google prezentacije, Mentimeter, Linoit, Google obrasci, YouTube

### KULTURNA DEGENERACIJA DRUŠTVENIH MEDIJA

**Ovaj projekt bavio se negativnim učincima društvenih medija koji su, zajedno s pandemijom, utjecali na ponašanje tinejdžera. Kada su društveni mediji učenicima glavni način doživljavanja stvarnosti, jedna od posljedica naziva se „kulturna degeneracija”.**

#### **Ciljevi:**

Ovaj projekt imao je četiri glavna cilja:

- Istražiti i definirati prednosti i nedostatke društvenih medija
- Istražiti pojam „kulturna degeneracija“
- Izgraditi društvenu svijest o našoj današnjoj kulturi
- Naučiti kako upotrebljavati alate na internetu na učinkovit način

**Aktivnosti:**

Učenici su se bavili raznim studijskim aktivnostima, uključujući istraživanje društvenih medija, koncept kulturne degeneracije i interakciju između tih pojmova. Proučavali su i ovisnost o društvenim medijima, problem virtualnog zlostavljanja, dezinformacije i ono što je uključeno u digitalni otisak. Svoje znanje prikazali su kroz kvizove i izradu plakata te u brojnim e-knjigama. Jedan od glavnih ishoda projekta bio je animirani film o ovisnosti o društvenim medijima, koji su osmislili svi učenici.

---

**Učinak:**

U ocjeni ovog projekta učitelji su izrazili mišljenje da su i oni i njihovi učenici imali mnogo koristi od sudjelovanja u projektu. Učitelji su postali mnogo svjesniji onoga što društveni mediji nude i opasnosti koje kriju. Učenici su također postali svjesni nekih negativnih aspekata društvenih medija i ovisnosti. Postali su svjesniji kako mediji mogu utjecati na kulturu svodeći sve na ono što gurui društvenih medija smatraju „prihvatljivim“ pristupom. Postali su vješti u upotrebi alata Web 2.0 i naučili su biti sumnjičavi prema vijestima i istraživati što je istina, a što nije.

---

**Zemlje:**

Rumunjska, Turska, Tunis, Poljska, Albanija, Francuska, Sjeverna Makedonija, Srbija

---

**Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/117668/home>

---

**Alati:**

Canva, Renderforest, Animaker, Chatterpix, Kahoot, Scrumbl.ca, Genially, Storyjumper, Padlet, Linoit, Toontastic



4.5.

## STRUKOVNO OBRAZOVANJE I OSPOSOBLJAVANJE

### PRONAĐITE ISTINU U VIRTUALNOM SVIJETU

Tema ovog projekta nastala je kao reakcija na rizike koje novi komunikacijski alati mogu predstavljati za djecu i mlađe, budući da se mobilna tehnologija ubrzano razvija, a novi medijski alati ulaze u naše živote. Uz društvene mreže, novi medijski alati zauzimaju središnje mjesto u našim životima. Novi komunikacijski alati također predstavljaju određene rizike, osobito za djecu i mlađe; stoga im je vrlo važno naučiti pravilno analizirati, ocjenjivati i interpretirati poruke na društvenim medijima.

#### Ciljevi:

Cilj ovog projekta bio je podići svijest učenika o rizicima koje predstavljaju društveni mediji. Također su morali usvojiti koncept zagađenja informacijama te saznati kako doći do stvarnog znanja.

#### Aktivnosti:

Projekt je bio usmjeren na učenike, a oni su bili uključeni u procese donošenja odluka o temama projekta te su podijeljeni u međunarodne školske timove za interdisciplinarni rad. Učenici su osmišljavali interaktivne slike, proučavali koncept karikature i stvarali su vlastite karikature. Također su izradili rječnik o medijskoj pismenosti i niz plakata u obliku akrostiha koje su objavili u e-knjizi: <https://online.fliphtml5.com/oxkts/sjuc/#p=1>. Sastavili su vrlo informativnu brošuru za obitelji kako bi podigli njihovu svijest o ponašanju na internetu. Osim toga, pripremili su videozapise i organizirali webinare jedni za druge o različitim aspektima medijske pismenosti.

#### Učinak:

Prema vrednovanju provedenom na kraju projekta, učenici su naučili kako pravilno analizirati, vrednovati i interpretirati poruke na društvenim mrežama te su poboljšali vještine medijske pismenosti. Dakako, stekli su i sigurnost pri upotrebni mrežnih alata te su razvili meke vještine kao što su timski rad, suradnja i prezentacijske vještine.

**Zemlje:**

Albanija, Bugarska, Gruzija, Hrvatska, Italija, Portugal, Ukrajina, Rumunjska, Španjolska, Turska

**Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/158648/home>

**Alati:**

Canva Renderforest, Webly, Genially, Learning Apps, Animoto, Padlet, Google obrasci, SurveyMonkey, Mind Meister, Certificate magic

**MLADI EUROPSKI PODUZETNICI (ENGL.  
YOUNG EUROPEAN ENTREPRENEURS, YEE)**

Cilj je ovog projekta pomoći učenicima da postanu svjesni utjecaja aktualnih europskih trendova poput „održivosti”, „digitalizacije” i „kulturne raznolikosti” te upoznati utjecaj bolesti COVID-19 na poduzetništvo, ponašanje potrošača i tržište rada.

**Ciljevi:**

Cilj je projekta usredotočiti se na važnost trenutačno relevantnih megatrendova „održivost”, „digitalizacija”, „kulturna raznolikost” i „COVID-19” za društvenu interakciju u Europi. Na taj način cilj je da učenici ispitaju učinke tih megatrendova na poduzetništvo i radni svijet te da se i sami aktiviraju kao poduzetnici. Nadamo se da će time razviti osjećaj za održivu gospodarsku djelatnost na sve digitaliziranim europskom tržištu.

**Aktivnosti:**

Učenici su u ovom projektu sudjelovali kao poduzetnici, razvijali su vlastite poslovne ideje i ideje o proizvodima te su iskazali stečeno iskustvo u godišnjem izvješću. Prvi korak bio je analiziranje trenutačnih potreba u zemljama sudionicama. Pritom su postali svjesni kulturne raznolikosti. Od toga su stvorili vlastitu model tvrtku s odgovarajućim assortimanom proizvoda. Nakon toga su proveli reklamne kampanje usmjerene na međunarodno tržište i upravljali su prodajnim procesom na internetskim prostorima (na svojem TwinSpaceu). Time su postali svjesni važnosti medijskog sadržaja, stvaranja koncepta pouzdanog proizvoda i tehnika potrebnih za uspješnu reklamnu kampanju. Također su pružili mogućnost zapošljavanja u svojim tvrtkama i naučili su kako se prijaviti i predstaviti na najbolji mogući način. Njihov konačni ishod bila je

izrada časopisa tvrtke. Učenici i učitelji potaknuti su na suradnju i stvaranje učinkovitih sinergija, učeći jedni od drugih, tijekom učenja i rada u inkluzivnom međunarodnom kontekstu.

### **Učinak:**

Razmišljajući o digitalnim tehnologijama koje su toliko važne u njihovom iskustvu učenja na daljinu koje još uvijek traje, učenici su shvatili da je medijska pismenost ključna u razvoju koncepta proizvoda i etičkog pristupa oglašavanju. Rezultati ocjenjivanja projekta pokazuju da zajednički rad učenika i njihovo upoznavanje i uvažavanje kulturne raznolikosti nadilazi svaku nacionalnu viziju i omogućuje poticanje razvoja europskog građanstva.

### **Zemlje:**

Italija, Njemačka, Turska, Portugal, Ile de la Reunion – Francuska, Republika Česka, Poljska

### **Poveznica na Twinspace:**

<https://twinspace.etwinning.net/119802/home>

### **Alati:**

Padlet, iMovie, Google Earth, Genial.ly, Google dokumenti, Google karte, WordClouds, Flipsnack, Google web-lokacije, Google tablice, Google prezentacije, Microsoft Teams

## JEZIK, MEDIJI I KULTURA

**Odnos jezika i medija** način je na koji dijelimo ljudske vrijednosti, stvarnosti i ponašanja društvene skupine. To je način na koji dijelimo kulturu te društvene skupine. U suvremenom svijetu, za informiranje, obrazovanje, zabavu i razmjenu kulturnih vrijednosti, potrebni su nam i jezik i mediji, kao i drugi aspekt kulture, a to je internetska kultura, koja već uvelike utječe na našu međusobnu interakciju.

### **Cilj:**

Cilj projekta bio je pomoći učenicima da razumiju da su jezik, mediji i kultura međusobno povezani. Razumijevanje te povezanosti neće samo pomoći učenicima da cijene ulogu medija u vlastitom životu, već će im pomoći i da budu informirani građani, pametniji potrošači i na kraju uspješniji radnici, poboljšavajući njihove kompetencije i vještine koje im omogućuju da žive i rade u suvremenom društvu.

**Aktivnosti:**

Tijekom ovog projekta učenici su razvili svoje samoizražavanje kreativnim i učinkovitim porukama, poput dizajniranja i stvaranja osobnih avatara. Aktivnosti su uključivale javni govor i pripovijedanje, čak i snimanje sebe tijekom iznošenja priče. Učenici su sudjelovali u aktivnosti igranja uloga gdje su intervjuirali niz poznatih ljudi koje su snimili na videozapisu. Zatim su uredili videozapis kako bi predstavili koncepte na najzanimljiviji način. Naučili su da se videozapisima može manipulirati i da se poruke ljudi mogu iskriviti.

---

**Učinak:**

Učenici su razvili mnoge različite vještine: kako jasno i sažeto prenijeti poruke na materinjem jeziku i stranom jeziku. Unaprijedili su svoje vještine povezane s verbalnom i neverbalnom komunikacijom te su analizirali i pismenu i vizualnu komunikaciju. Učenici su također poboljšali svoje komunikacijske vještine kako bi uspostavili učinkovite veze i odnose s drugima.

---

**Zemlje:**

Republika Češka, Turska, Srbija

---

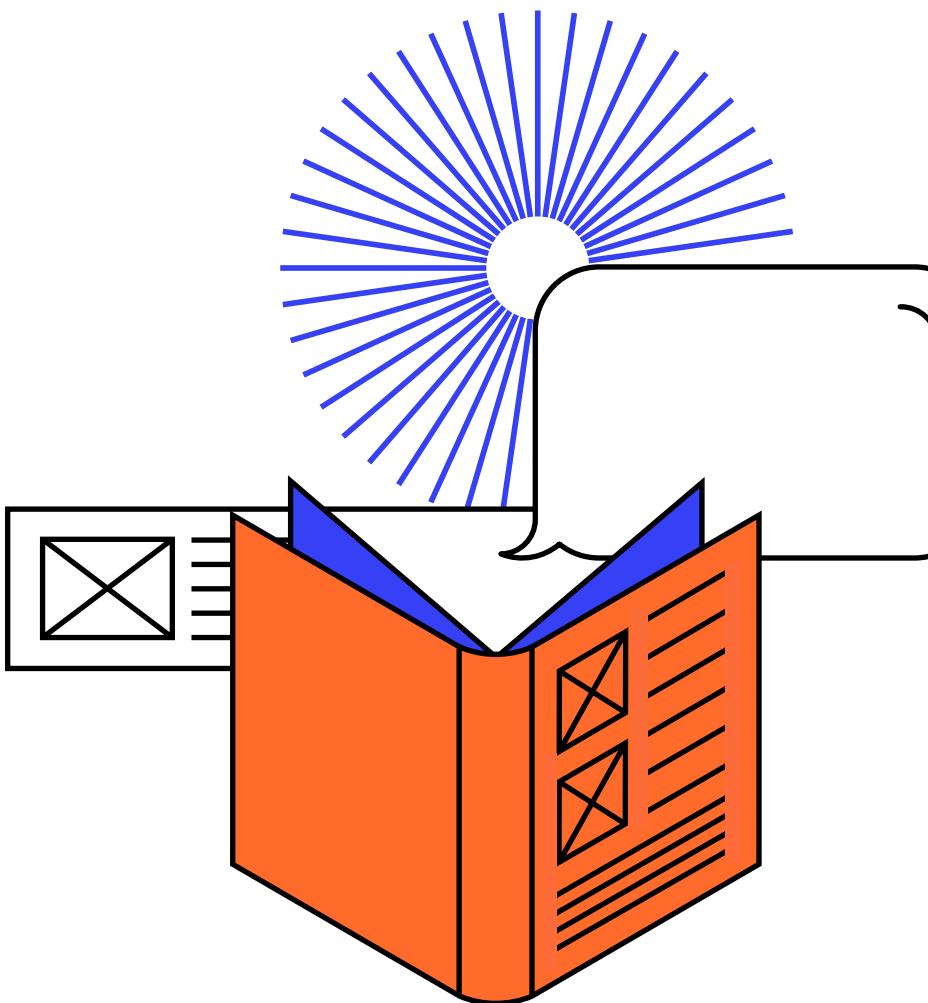
**Poveznica na Twinspace:**

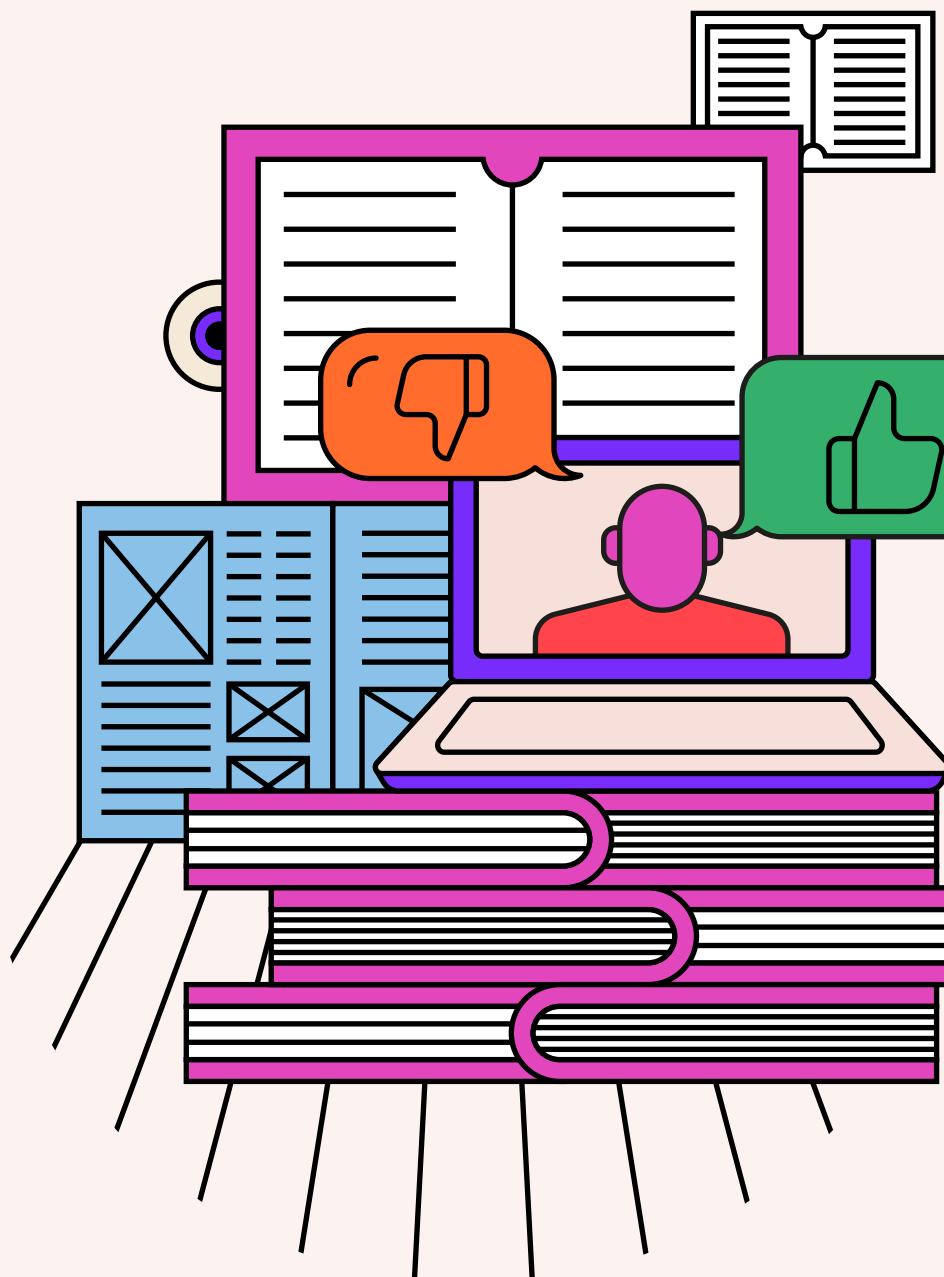
<https://twinspace.etwinning.net/92669/home>

---

**Alati:**

Joomag, Voki, AnswerGarden, Tricider





# POGLAVLJE 5

Resursi  
za podučavanje  
o medijskoj  
pismenosti

Nije lako baviti se temama kao što su medijska pismenost i dezinformacije, posebno kada je riječ o mladima koji su okruženi svijetom medija. Međutim, postoji mnogo dobrih resursa, od kojih su neki već spomenuti u prethodnim poglavljima. U ovom poglavlju razmatramo neke od dostupnih resursa, kako od naših suradnika, tako i iz drugih izvora, te vam predlažemo neke aktivnosti za upotradbu na nastavi.

Započnimo s **EU priručnikom o dezinformacijama za škole**. Podnaslov "Kako uočiti i boriti se protiv dezinformacija" namijenjen je prosječnom razredu viših razreda osnove škole koji pokriva jednu ili dvije nastavne cjeline. Smjernice dokumenta popraćene su PowerPoint prezentacijom, s vezama na nekoliko YouTube videozapisa koji služe kao studije slučaja. Paket alata obuhvaća pojmove **znanja i razumijevanja**, uključujući i **aktivnosti** u obliku grupnih rasprava i prezentacija, prenoseći znanje u osnaživanje. Sadržaji su posebno prilagođeni životnoj stvarnosti učenika, kao i njihovim kolegijima iz povijesti. Tako su studije slučaja uzete od likova poput Machiavellija, pape Urbana II i današnjih teoretičara zavjere

QAnon. Ova suvremena i povijesna mješavina omogućit će im da učinkovito **kontekstualiziraju dezinformacije** u svijetu oko sebe, tako i unutar njegovih povijesnih presedana i paralela. Kao oproštajni poklon priručnik nudi obilje dodatnih preporuka za daljnja istraživanja s popisom za čitanje koji se dopada ciljnoj skupini. S ciljem povećanja inkluzivnosti i agilnosti, svi su materijali dostupni na svih 24 jezika EU-a u EU27, te su potpuno prilagodljivi potrebama učitelja i nastave. Kao i učenici kojima je ovaj paket namijenjen, tim za dezinformacije Glavne uprave za komunikacije u Europskoj komisiji također uvijek pokušava naučiti i ponovno razmislići o svom pristupu. Bilo bi im drago da dobiju povratne informacije za buduća ažuriranja

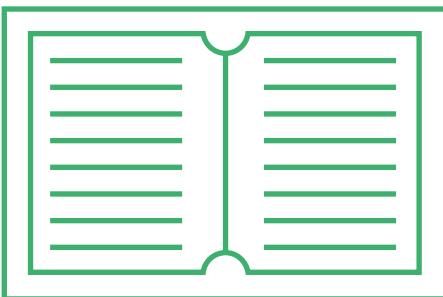
na sljedeću kontakt adresu : [COMM-DISINFORMATION-TEAM@ec.europa.eu](mailto:COMM-DISINFORMATION-TEAM@ec.europa.eu).  
[URL https://europa.eu/learning-corner/spot-and-fight-disinformation\\_en](https://europa.eu/learning-corner/spot-and-fight-disinformation_en)

Još jedan koristan alat je [Zbirka alata za medijsku pismenost](#) koju su razvila austrijska i njemačka vijeća za tisk i dostupna je na engleskom jeziku.

Sastoji se od niza studija slučaja, scenarija igranja uloga i video zapisa, naglasak je na **podizanju svijesti učenika o takvim pitanjima kao što su sloboda tiska i etičko novinarstvo**.

The **Francuski centar za medijsko obrazovanje** CLEMI je izradio izvrstan set listića s aktivnostima [Medijska i informatička pismenosti u nastavi](#) koji se mogu preuzeti i ispisati. Grupa **MEETolerance** također je izradila niz resursa o aktivnostima i metodama medijskog obrazovanja za podršku društvenoj uključenosti. **T for Think Smart** je 15-minutni videozapis osmišljen kako bi pomogao djeci da razmisle o informacijama koje čitaju i ljudima koje upoznaju na mreži. **MySelfie and the Wider World** je Irski resurs društvenog osobnog i zdravstvenog obrazovanja razvijen kako bi uputio **učenike 5. i 6. razreda**.

**osnovnih škola u problem zlostavljanja na mreži.** Niz kratkih animacija koristi se kako bi se učenicima pomoglo da razviju vještine i razumijevanje za odgovorne, društveno svjesne i učinkovite korisnike interneta, jer prvi put istražuju društvene mreže. [All Aboard for DigiTown](#) je osmišljen kao pomoć djeci **od 9 do 12 godina** da postanu pametni digitalni građani kroz proučavanje deset tema iz knjizi aktivnosti downloadDigiTown. Teme uključuju potrošačku svijest, prava, dobrobit, medijsku i informacijsku pismenost, etiku i empatiju, privatnost itd. <br> <br> Europski fond za sudjelovanje SALTO ima niz resursa o medijima, informacijama i kritičkom razmišljanju Mrežna stranica **Mind over Media** donosi mnoštvo resursa na temu propagande, kako je prepoznati i kako na nju reagirati. Na stranicama europske zajednice za sudjelovanje **European participation pool SALTO** nalaze se mnogi resursi o medijima, informacijama i kritičkom razmišljanju. Više izvora i materijala za čitanje na svim jezicima EU -a dostupno je u **Dodatku 1** Ovdje završavamo s nizom vrlo relevantnih izvora izvan EU -a:



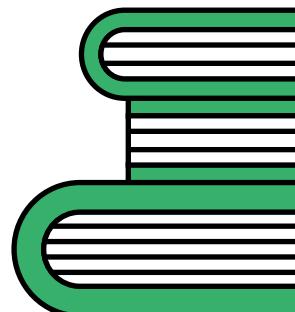
BBC student resource BBC-ova zbirka resursa koja pomaže učenicima **uočiti lažne vijesti i netočne informacije.**

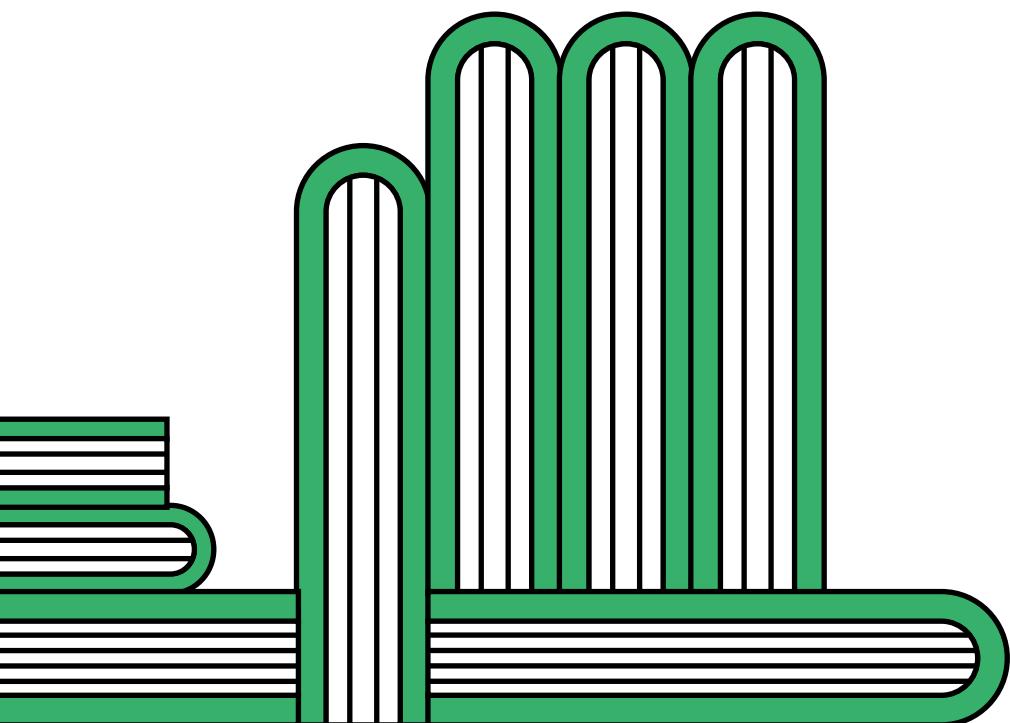
Sadržaj istražuje društveni, politički i ekonomski utjecaj izvješćivanja vijesti i vještine potrebne za analizu i kritičku procjenu informacija u raznim medijima. CRAAP Test iz SAD-a je praktična lista za provjeru **za prosudbu informacija.** CRAAP označava valutu, relevantnost, autoritet, točnost i namjenu, koju su stvorili knjižničari na Kalifornijskom državnom sveučilištu u Chicu. Osmislili su nezaboravan način da nas podsjeti da nisu sve informacije dobre informacije, osobito u internetskom okruženju Provjera činjenica Osam jednostavnih koraka

(SAD) Međunarodna federacija knjižničarskih udruga (IFLA) izradila je infografiku s **osam jednostavnih koraka**

(na temelju članka FactCheck.org iz 2016. Kako uočiti lažne vijesti). IFLA vas poziva da je preuzmete, isprintate, prevedete i podijelite kako biste pomogli u širenju poruke. Pet osnovnih pitanja (SAD) Common Sense Media je neovisna neprofitna organizacija koja pruža roditeljima, učitelji i donositelji politika s nepristranim informacijama, pouzdanim savjetima i inovativnim alatima koji će im pomoći **iskoristiti**

moć medija i tehnologije kao pozitivnu snagu u životu sve djece. Iskoristite ovih pet bitnih pitanja kao odskočnu dasku i pomozite mladima i svima drugima da se dublje pozabave vlastitim kritičkim pitanjima.







# POGLAVLJE 6

Aktivnosti u učionici  
za razvoj medijske  
pismenosti



## Suradnici

**BIRGY LORENZ** Tallinn, Tehnološko sveučilište, znanstvenica i stručnjakinja za kibernetičku sigurnost, Estonija

**DIANA POUDEL** Profesorica digitalne sigurnosti i medijske pismenosti, Estonija

Predložene aktivnosti u ovom odjeljku usredotočene su na način provođenja projekata i aktivnosti na području medijske pismenosti. Organizirane su prema dobnoj skupini uključenih učenika:



**OD 0  
DO 6 GODINA**

Djeca u dobi od 0 do 6 godina često su izložena lažnom i neprikladnom sadržaju putem animiranih filmova i reklama koje se pojavljuju na internetskim stranicama i u aplikacijama tijekom igranja. Dok su mnogi roditelji digitalno osvješteni i sposobni zaštитiti svoju djecu od toga, drugi dopuštaju djetetu da upotrebljava tehnologiju bez mjera opreza. Sljedeće aktivnosti prikladne su za upotrebu s vrlo malom djecom.

**SUMNJIVE POVEZNICE  
I REKLAME – KLIKNUTI ILI NE  
KLIKNUTI, PITANJE JE SAD**

### Ključne kompetencije:

Sigurnost, rješavanje problema, podatkovna pismenost

### Opis:

Djeca vrtićke dobi uče kako ocjenjivati poveznice i reklame po izgledu. Istražuju učitelji iz nekoliko zemalja.

Pitajte koje područje internetai učenici upotrebljavaju kod kuće i prikupite njihove snimke zaslona.

Iz tih snimaka zaslona izrežite informacije o reklamama i poveznicama (važno je imati primjere na različitim jezicima. Neke informacije trebale bi se odnositi na pouzdane reklame / internetske stranice / poveznice, a neke na nepouzdane.).

Napravite zajednički kviz o odabranim reklamama na platformi Kahoot (pri čemu postoje dvije vrste odgovora: vjerujem / ve vjerujem).

Riješite kviz na platformi Kahoot

s učenicima u svim partnerskim školama kako biste vidjeli kako učenici raspoznaju nepouzdane mrežne lokacije. Ako je razina raspoznavanja nezadovoljavajuća, objasnite što je pošlo po zlu i zašto.

Također se preporučuje organiziranje roditeljskog sastanka na kojem bi roditelji također rješavali kviz uz naknadnu obuku za podizanje svijesti. Podijelite zaključke s drugim državama. Ovaj test s pomoću platforme Kahoot može se upotrebljavati na međunarodnoj razini za podučavanje paradigme „Razmisli prije nego klikneš”.

### OH! MAMA, KUPI MI...

#### **Ključne kompetencije:**

Sigurnost, digitalna pismenost, finansijska pismenost

#### **Opis:**

Djeca vrtićke dobi uče da je i novac na internetu pravi novac. Učitelji i roditelji prikupljaju informacije o aplikacijama za igre (besplatnim i onima koje se plaćaju) na uređaju koji dijete upotrebljava. Istražuju kada te aplikacije počinju tražiti podatke o kreditnoj kartici za kupnju proizvoda u igri ili prelazak na iduću razinu. Učitelji surađuju u izradi prezentacije koja prikazuje različite igre s primjerima o tome kada igra počinje tražiti novac ili broj kreditne kartice.

Zatim će s učenicima igrati igru „trgovina“ (jedna je osoba prodavač, a druga kupac) s papirnatim novcima za igru. Na zaslonu je prikazana situacija u igri, a „kupac“ mora ustupiti svoj novac

„prodavaču“. Učitelj objašnjava da je sada učenik odgovoran za novac svoje obitelji, odnosno, kupci moraju odlučiti hoće li potrošiti novac na odabrani primjer igre ili ne. Ako odluče kupiti, tada se traže podaci o kreditnoj kartici, a učitelj objašnjava što je to i kako je to povezano s pravim novcem. Ako novac iz igre ponestane, osoba je izašla iz igre. Ako učenici ništa ne kupe tijekom cijelog scenarija, dobivaju diplomu „najsigurniji igrač na internetu“, koju zajedno razvijaju partneri (učenici).



**OD 6  
DO 10 GODINA**

Djeca u dobi od 6 do 10 godina izložena su lažima na isti način kao i mlađa djeca kroz igranje i medijske kanale. Iako pravila nalažu da mala djeca ne smiju biti na društvenim mrežama, mnogi roditelji to ne smatraju zabranjenom aktivnošću pa nije neuobičajeno da mala djeca u ovoj doboj skupini imaju račune na Facebooku, Instagramu i TikToku.

### **IGRA OPONAŠANJA: MAJMUN RADI ŠTO MAJMUN VIDI**

#### **Ključne kompetencije:**

društvena dobrobit, ugled, komunikacija, rješavanje problema

#### **Teme:**

društvene znanosti, medijska pismenost

#### **Opis:**

U ovoj aktivnosti učenici uče da oponašanje drugih ili praćenje smjernica

drugih, kojima odrasli ne vjeruju u životu, nije najmudrija stvar. Učenici će u svakoj zemlji prikupljati videozapise koji su im smiješni, ali ne predstavljaju nešto što bi trebalo oponašati. Svaka zemlja šalje niz videozapisa partnerskoj zemlji na ocjenjivanje kako bi utvrdila što s njima nije u redu i koja bi bila negativna strana ako netko postupi po uzoru na to? Učenici u skupinama sastavljaju popis društveno prihvatljivog (dobrog) ponašanja i neprihvatljivog (lošeg) ponašanja. O popisima se raspravlja na forumu ili putem videokonferencije, pri čemu se ukazuje na sličnosti „dobrog ponašanja“ u većini zemalja. Učenici također mogu razgovarati o tome koje bi bile negativne posljedice kada se netko ponaša na neprihvatljiv način, na primjer, izgubit će prijatelje, neće dobiti posao ili će imati problema s policijom i slično. Učitelj će učenicima također objasniti kako prijaviti ovu vrstu sadržaja na internetu. Druga aktivnost mogla bi biti prikazivanje dvije verzije priče ili situacije. Jedno je istina, a drugo laž. Djeca gledaju oboje, a zatim raspravljaju o tome koja je priča istinita i kako znaju da je to istina? Ova aktivnost može biti nastavak prve aktivnosti: ne treba oponašati sve na internetu i nije sve nužno istina.

## PRAVILA O SIGURNOSTI NA INTERNETU U ŠKOLI I KOD KUĆE

### Ključne kompetencije:

digitalna dobrobit, kulturne razlike

### Teme:

društvene znanosti, digitalna sigurnost, medijska pismenost, kulturne sličnosti, umjetnost

### Opis:

U svakoj se školi sastavlja popis određenih pravila i propisa (upotreba uređaja, sati, ograničenja, zlostavljanje, upotreba lozinki, kome se obratiti za pomoć i slično), koje djeca dobivaju kod kuće i u školi, a zatim se popis uspoređuje s učenjem o razlikama i sličnostima Prvi je korak upoznavanje pravila drugih učenika kod kuće i u školi, odnosno, prikupljanje informacija od roditelja i upotreba Vennovog dijagrama za analizu onoga što je različito/slično kod kuće i u školi. Zatim se rezultati dijele s partnerskim zemljama kako bi se otkrile sličnosti i razlike među zemljama te se vode rasprave o tome zašto su takva pravila potrebna, što dovodi do šireg skupa aktivnosti u vezi s tim što je u medijima dobro, a što loše, što je oglašavanje u programima ili aplikacijama koje gledaju, što reklame prikazuju i što točno pokušavaju prodati. Popratna aktivnost mogla bi biti osmišljavanje zajedničkog plakata o sličnostima pravila, a u vezi s time, prikazivanje zastave zemlje uz ono što je različito u svakoj zemlji. To se može upotrijebiti za podizanje svijesti o kulturnim

razlikama i sličnostima. Druga bi aktivnost mogla biti izrada plakata s reklamama iz programa ili aplikacije, koji ističe da je cilj određene reklame potaknuti osobu na kupnju proizvoda. Ti se plakati mogu upotrebljavati u školi, ali i dijeliti s roditeljima za upotrebu kod kuće.



## OD 11 DO 14 GODINA

Djeca u dobi od 11 do 14 godina vjerojatno su godinama prisutna na društvenim mrežama, izložena ogovaranju, lošem ponašanju i pogrešnim informacijama te su pronašla načine da sami filtriraju taj sadržaj kako im ne bi uvelike utjecao na život. Međutim, treba ih podsjetiti na ono što je prihvatljivo i naučiti razlikovati što je istina, a što laž.

## OTKRIVANJE LOŠEG I DOBROG TE ISTINITOG I LAŽNOG SADRŽAJA NA INTERNETU

### **Ključne kompetencije:**

komunikacija i suradnja, društvena dobrobit, rješavanje problema

### **Teme:**

informatika, društvene znanosti, digitalna sigurnost, medijska pismenost, umjetnost

### **Opis:**

U ovoj aktivnosti učenici uče kako riješiti različite probleme na internetu. Svaka partnerska zemlja razvija videoscenarij o situacijama koje se događaju

na internetu - igranje igara, razgovor sa strancima, problemi s računalom i slično i/ili izrađuje novinsko izvješće na temelju lažnih informacija. Scenarij je podijeljen na pola te partner A snima prvu polovicu, a partner B drugu polovicu. Videozapis moraju biti izrađeni oslanjajući se više na vizuale nego na riječi. Videozapis se zatim zajedno uređuju, a svi učitelji zajedno s učenicima gledaju i raspravljaju o tome što se događa u svakom videozapisu. Analiziraju i raspravljaju o tome što misle da to znači, kako se treba ponašati u takvim situacijama i kako mogu naučiti tehnike razlikovanja istine od fikcije. Također se može raspravljati o različitim tumačenjima situacija s dva gledišta kako bi se otkrio način na koji su učenici shvatili situaciju. Može uslijediti i popratna rasprava o zajedničkim rješenjima s glavnim točkama koje treba zapisati kao dobre prakse u izvješću o projektu.

## IZAZOV LAŽIRANJA VIJESTI

### **Ključne kompetencije:**

komunikacija i suradnja, društvena dobrobit, rješavanje problema

### **Teme:**

informatika, društvene znanosti, digitalna sigurnost, medijska pismenost, umjetnost

### **Opis:**

Učenici se svakodnevno bave bezbrojnim slikama i videozapisima koji su uređeni ili digitalno promijenjeni. Od jednostavnih Snapchat filtera do kratkih, vedrih ili ironičnih

videozapisa na platformi TikTok, jasno je da su mladi ljudi prilično pametni kada je u pitanju konzumiranje, a i stvaranje manipuliranih medija. I na mnogo načina, gledanje promijenjenih medija samo je dio današnjice na internetu. No, jesu li vaši učenici osviješteni i razmišljaju li ozbiljno o dezinformacijama na internetu? Tehnologija ubrzano napreduje, a neki stručnjaci vjeruju da će neke od tih krivotvorina uskoro biti gotovo neprimjetne ljudskom oku. U ovoj se aktivnosti učenici upoznaju s pojmom krivotvorine. Kao uvod, od učenika se traži da riješe ovaj kviz: <http://bit.ly/game-realpictures>. Zatim se vodi razredna rasprava o tome kako je lako lažirati slike, a učenici počinju izrađivati galeriju istinitih i lažnih slika. S pomoću internetskog alata za kvizove, poput Kahoota, mogu osmisliti izazov za partnerske škole. Sljedeće teme za raspravu mogle bi biti pitanja o tome kako su se učenici osjećali, što su naučili i što sada misle o slikama koje svakodnevno vide.



**OD 16  
DO 18 GODINA**

Djeca u dobi od 16 do 18 godina ciljna su skupina za mnoge različite skupine, oglašivače, političke skupine, ekstremiste itd. Lažne vijesti također se fokusiraju na društveni utjecaj mladih u toj dobi pružanjem pametnijeg sadržaja. Cilj je utjecati na njihove

političke stavove, stavove o aktualnim pitanjima kao što su pravo na „čist planet” i dobro školovanje. Što je učenik osvješteniji, manja je vjerojatnost da će postati žrtvom lažnih ideja. Međutim, od iznimne je važnosti obrazovati sve mlade ljudе na ovom području jer su oni budući glasači, a izloženi su silama manipulacije od najranije dobi.

## PRIJE I POSLIJE – IZAZOV MANIPULACIJE FOTOGRAFIJAMA

**Ključne kompetencije:** stvaranje digitalnog sadržaja i manipulacija njime, digitalna pismenost

**Teme:**

umjetnost, informatika, medijsko obrazovanje, psihologija

**Opis:**

Tijekom ove aktivnosti učenici uče kako upotrebljavati alate za osmišljavanje i razvijanje sadržaja s ciljem podučavanja digitalnoj sigurnosti. Svaki partner podučava učenike kako snimiti fotografije (različita mjesta, kutovi, upotreba zelenog platna i slično) te kako manipulirati njima (npr. promjena pozadine, pomicanje predmeta i slično). Moguće je i zajednički osmisliti test u kojem će biti prikazane odabrane manipulirane slike i svatko ih mora proučiti i procijeniti jesu li lažne ili ne te, ako su lažne, što je manipulirano.

Učenici mogu raspravljati putem interneta o tome kako prepoznati krivotvorinu i sastaviti zajedničke smjernice za prepoznavanje istih. Tada je potrebno upoznati učenike i s konceptima i tehnologijom u vezi s izradom Deep Fake krivotvorina.

## POTRAGA ZA LAŽIMA O BOLESTI COVID-19 NA MREŽI

### **Ključne kompetencije:**

medijska i digitalna pismenost,  
prosudjivanje o relevantnom sadržaju,  
analiziranje pogrešnih informacija,  
dobrobit

### **Teme:**

umjetnost, informatika, medijsko  
obrazovanje, psihologija, okoliš,  
zdravstveno obrazovanje

### **Opis:**

Uzimajući pandemiju bolesti COVID-19  
kao polaznu točku, učenici uče  
analizirati i razlikovati lažne vijesti,  
lažni sadržaj od pouzdanog sadržaja  
i pouzdane internetske stranice  
s vijestima i informacijama o bolesti  
COVID-19.

Svaka zemlja pronalazi i ocjenjuje  
nacionalni sadržaj, informacije  
podijeljene putem društvenih medija  
i slično na temu bolesti COVID-19.

Sadržaj na engleskom jeziku  
(slike, dijagrami, videozapisi, vijesti  
i smjernice), također na temu bolesti  
COVID-19.

Svaka zemlja osmišljava kviz  
za partnerse s pitanjima koja imaju  
za cilj utvrditi što je istina, a što laž  
u prikupljenim podacima. Analiza  
rezultata kviza ukazuje na slabosti  
i jakosti točnog otkrivanja pogrešnih  
informacija na internetu, što dovodi  
do dublje rasprave o tome zašto se  
pogrešne informacije objavljaju i zašto  
ljudi u to vjeruju. U ovoj aktivnosti mogu  
se angažirati stručnjaci iz različitih  
područja, novinarstva, oglašavanja

i slično kako bi objasnili postupak  
i način prijave lažnog sadržaja  
na internetu.

Može se objaviti izvješće/infografika  
sa smjernicama o tome kako otkriti  
pogrešne informacije o bolesti COVID-19  
koje privlače pažnju adolescentima.

# Zaključci



Medijska pismenost, kao što smo vidjeli u uvodu ove knjige, obuhvaća mnoge aspekte, uključujući tiskanu riječ, oglašavanje u svim oblicima, sve medije prisutne na internetu i našu društvenu interakciju s drugima.

U svijetu u kojem dominira internet, gdje se sve više naših svakodnevnih interakcija odvija na mreži, pri čemu su naše državne službe, banke, novinske agencije, mjesta za druženje, čak i kupovina prešli na internet, **sve je veća važnost medijske osviještenosti i digitalne sigurnosti**. Tijekom pandemije bolesti COVID-19 mnoge su se stvari promjenile. Sve škole i većina poslova morali su prijeći na školovanje i rad od kuće te je postalo očito da se **naša ovisnost o internetu povećala**. Povećala se i naša ovisnost o svim oblicima medija za pružanje vijesti i informacija, kao i porast lažnih informacija koje su kružile svim medijskim kanalima.

Okvir digitalnih kompetencija 2.0 Europske komisije u EU-u **skup je smjernica za ono što bi** svaki građanin EU-a trebao znati o medijskoj pismenosti i digitalnoj sigurnosti, a to je sljedeće: kako konzumiramo

i razumijemo informacije, kako komuniciramo s drugima na mreži, koji sadržaj razvijamo i kako ga sigurno objavljujemo, kako sigurno upotrebljavamo svoje uređaje, dijelimo podatke i upotrebljavamo resurse na način koji ne predstavlja teret za okoliš te kako rješavamo probleme. Time se želi reći da svaki građanin EU-a mora biti **medijski pismen, sposoban razlikovati istinu od laži i znati što digitalna sigurnost znači od malih nogu**. U Europi smo zaštićeni direktivama EU-a, poput **Opće uredbe o zaštiti podataka (OUZP)**, ali sve veći društveni utjecaj kibernetičkog kriminala te potreba za stručnjacima za kibernetičku sigurnost i digitalno osviještenim građanima ubrzano raste. Cijeli niz europskih inicijativa za promicanje digitalne osviještenosti podrobno je opisan u poglavlu 2.

Trenutačno je jedna od najvećih prijetnji našoj demokraciji rastući trend

**pogrešnih informacija** i namjernih **dezinformacija**. Pogrešne su informacije napola shvaćene činjenice pretvorene u nešto što ima smisla, donekle nalik „igri pokvarenog telefona”, a dezinformacije su namjerni pokušaj iskrivljavanja istine zbog skrivene namjere. U svakom slučaju, sada je više nego ikad važno da ljudi, osobito mlađi, nauče vještine **razlikovanja istine od fikcije**. Poglavlje 3 bavi se povijesnom i današnjom upotrebom manipulacije medijima i njezinim posljedicama.

Razvoj tih vještina nije lak zadatak jer je mnogo toga povezano s načinom na koji vidimo sebe i kako želimo da nas drugi vide. U doba društvenih medija, u kojem ljudi skupljaju oznake „sviđa mi se”, lakše je širiti laž. **Laž je često uzbudljivija od istine i mnogo je zanimljivija za dijeljenje s priateljima**. U današnje vrijeme apsolutna istina rijetka je pojava. Što više znanstvenici i drugi stječu spoznaje o svijetu, postavlja se sve više pitanja, stoga je istina dugačka i složena, a ljudi vole jednostavne, kratke i uzbudljive priče. Prema tome, laži putuju sve brže.

Kao prosvjetni radnici moramo znati kako mediji funkcioniraju kako bismo pomogli našim učenicima u razvoju oklopa. Moramo razumjeti zavodljive prakse oglašavanja, jezik retorike i motive koji stoje iza dezinformacija u politici, znanosti, propagandi

i lažnim glasinama. Moramo naučiti naše učenike da ne uzimaju sve zdravo za gotovo, da provjeravaju izvore, motive i jezik. Istodobno, moramo u njima izgraditi temelje povjerenja. Kome mogu vjerovati? Kojim izvorima mogu vjerovati? Kako mogu izgraditi povjerenje u vlastite informacije i integritet? Zajednica eTwinning zasigurno može pomoći jer je **izgrađena na konceptu povjerenja**. Učitelji projekta eTwinning vjeruju jedni drugima u radu na obrazovanju učenika na najbolji mogući način. Ti učenici zauzvrat uče vjerovati svojim učiteljima i vršnjacima diljem Europe u radu na projektima. Zajedno mogu izrađivati alate i aktivnosti o točnim istraživanjima i informacijama i mogu biti snaga istine. No dug je put prema educiranju ljudi da postanu osviješteni, a trikovi dezinformacija postaju sve sofisticirаниji.

**Dobro smo počeli, a sada čemo zajedno s europskim učiteljima nastaviti raditi na razvoju kvalitetno obrazovane i osviještene skupine mlađih europskih građana sutrašnjice.**

# Prilog 1:

Materijali za razvoj medijske pismenosti – odabir iz Detektorâ laži

**Ovaj odjeljak uključuje tri vrste materijala:**

1. Materijali Detektorâ laži za rad u učionici
2. Dodatni materijali za čitanje i resursi na internetu
3. Organizacije za provjeru činjenica

## 1. Materijali Detektorâ laži za rad u učionici

**Radni listovi detektora laži za djecu u dobi od 10 do 16 godina: viralne objave, videozapisi i slike, s rješenjima.**

Napomena: tema navedenih radnih listova je koronavirus. Druge teme dostupne su na zahtjev

- Detektori laži: izazov s vijestima 1 – lančano pismo na WhatsAppu [EN DE FR](#)
- Detektori laži: rješenja 1 - lančano pismo na WhatsAppu [EN DE FR](#)
- Detektori laži: izazov s vijestima 2 – razotkrivanje videovijesti [EN DE FR](#)
- Detektori laži: rješenja 2 – razotkrivanje videovijesti [EN DE FR](#)
- Detektori laži: izazov s vijestima 3 – provjera slika [EN DE FR](#)
- Detektori laži: rješenja 3 – provjera slika [EN DE FR](#)

**Detektori laži: radni listovi za napredne skupine i učitelje**

Napomena: ova se vježba usredotočuje na dezinformacije o izbjegličkoj temi i sadrži upute za uporabu namijenjene učiteljima

- Detektori laži: izazov s vijestima 4 – novogodišnji vatromet i crkva u plamenu [EN DE FR](#)

## 2. Dodatni materijali za čitanje i resursi na internetu

Priručnici i nastavni plan i program

- Lewandowsky, S., Cook, J. (2020.). The Conspiracy Theory Handbook

- engleski	- mađarski
- francuski	- talijanski
- njemački	- portugalski
- češki	- španjolski
- grčki	- drugi jezici izvan EU-a dostupni su ovdje

- Cook, J., Lewandowsky, S. (2011.), **The Debunking Handbook**. St. Lucia, Australija: Sveučilište u Queenslandu.

- njemački	- portugalski	- Drugi jezici izvan EU-a dostupni su ovdje
- engleski	- švedski	
- talijanski	- rumunjski	
- češki	- španjolski	

- Okvir nastavnog plana i programa UNESCO-a za učitelje

- Zbirka MIL resursa za učitelje na raznim jezicima  
(dostupno pretraživanje prema jeziku i nastavnom predmetu)

### Uvod u medijsku pismenost i novinsku pismenost

Međunarodni savez knjižničarskih društava (engl. International Federation of Library Associations, IFLA) kontrolni popis „Kako prepoznati lažne vijesti”

- španjolski	- engleski	- poljski
- francuski	- estonski	- portugalski
- njemački	- finski	- rumunjski
- bugarski	- grčki	- slovački
- hrvatski	- mađarski	- slovenški
- češki	- talijanski	- švedski
- danski	- latvijski	- drugi jezici izvan EU-a
- nizozemski	- litvanski	

EAVI, kontrolni popis „S onu stranu lažnih vijesti“

- |                     |                      |                                  |
|---------------------|----------------------|----------------------------------|
| - <u>engleski</u>   | - <u>talijanski</u>  | - <u>švedski</u>                 |
| - <u>nizozemski</u> | - <u>poljski</u>     | - <u>drugi jezici izvan EU-a</u> |
| - <u>francuski</u>  | - <u>portugalski</u> |                                  |
| - <u>grčki</u>      | - <u>rumunjski</u>   |                                  |
| - <u>njemački</u>   | - <u>španjolski</u>  |                                  |

Kontrolni popis internetske stranice First Draft

- 7 types of mis and disinformation (EN)

### Igre i uvod u medijsku pismenost

- Uvodni videozapisi na engleskom jeziku:
  - TED: Eli Pariser – Beware online “filter bubbles”
  - Sveučilište McGill: McGill Science Literacy Video
- Igre na engleskom jeziku:
  - BBC: BBCi Reporter
  - Američki sveučilišni laboratorij za igre: Factitious (Pandemic edition)
- Uvodni videozapisi na francuskom jeziku
  - TED: Eli Pariser nous met en garde contre les bulles de filtres en ligne
  - CLEMI: D'où vient l'info? par François Lamoureux
  - Francusko televizijsko obrazovanje: Qu'est-ce qu'un journaliste?
- Igre na francuskom jeziku:
  - Libération: P'tit Libé dans la jungle de l'information
  - Médias animation ASBL: Théories du complot, ressorts et mécanismes
- Uvodni videozapisi na njemačkom jeziku
  - TED: Eli Pariser – Vorsicht vor “Filter-Blasen” im Internet
  - Klickwinkel: Algorithmen – Die Social-Media-Infofilter
  - Klickwinkel: Fake News & warum sie sich verbreiten
  - NDR: “Fake News” – Macher packt aus –
  - Klickwinkel: News oder Fake News – Schon gecheckt?
- Igre na njemačkom jeziku:
  - Saferinternet.at: Fake News Bingo
  - Handysektor: Fakt oder Fake

- Get Bad News od DROG-a – dostupno na više jezika

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#"><u>engleski</u></a></li> <li>- <a href="#"><u>češki</u></a></li> <li>- <a href="#"><u>nizozemski</u></a></li> <li>- <a href="#"><u>njemački</u></a></li> <li>- <a href="#"><u>grčki</u></a></li> <li>- <a href="#"><u>esperanto</u></a></li> <li>- <a href="#"><u>poljski</u></a></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#"><u>portugalski</u></a></li> <li>- <a href="#"><u>rumunjski</u></a></li> <li>- <a href="#"><u>srpski</u></a></li> <li>- <a href="#"><u>slovenski</u></a></li> <li>- <a href="#"><u>švedski</u></a></li> <li>- <a href="#"><u>bosanski</u></a></li> <li>- <a href="#"><u>moldavski</u></a></li> </ul> |
|---|--|

### 3. Organizacije za provjeru činjenica

HRVATSKA:

- [Faktograf](#)

FRANCUSKA:

- [Checknews](#)
- [Les Décodeurs](#)
- [Le Vrai du Faux](#)
- [CrossCheck](#)
- [Fake Off](#)
- [Factuel](#)
- [Les Observateurs](#)
- [Lui Président](#)

NJEMAČKA:

- [FaktenFinder](#)
- [HOAXmapa](#)

GRČKA:

- [Elinika Hoaxes](#)

ITALIJA:

- [Lavoce](#)
- [Pagella Politika](#)

NORVEŠKA:

- [Faktisk](#)

PORTUGAL:

- [Polígrafo](#)

ŠPANJOLSKA:

- [Newtral](#)
- [Maldita](#)

ŠVEDSKA:

- [Dagens Nyheter](#)

KANADA:

- [Polimeter](#)
- [FactsCan](#)
- [Détecteur de rumeurs](#)

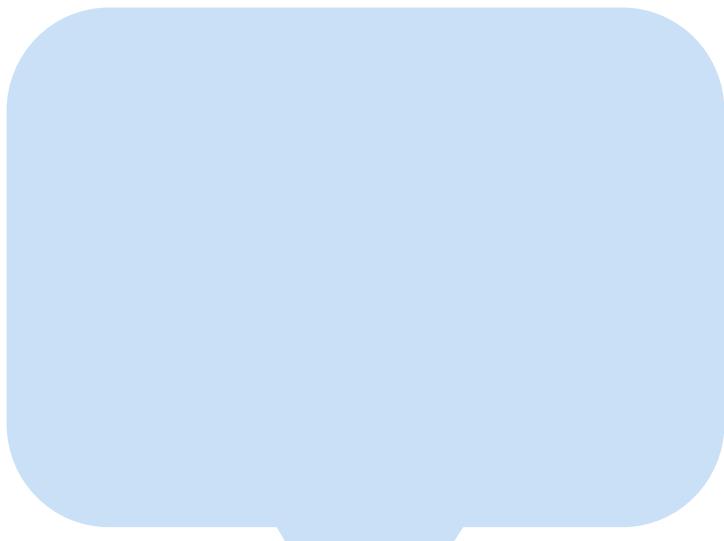
UJEDINJENA KRALJEVINA:

- [FactCheck](#)
- [The Guardian Reality check](#)
- [BBC Reality check](#)
- [Full fact](#)

SAD:

- [Politifact](#)
- [FactCheck](#)
- [OpenSecrets](#)
- [Washington Post fact checker](#)
- [Media Matters](#)







## **Stupite u kontakt s EU-om**

### **OSOBNO**

U cijeloj Europi postoje stotine lokalnih informacijskih centara EU-a.

Adresu najbližeg centra možete pronaći na adresi: [europa.eu/contact](http://europa.eu/contact)

### **TELEFONOM ILI E-POŠTOM**

Europe Direct služba je koja odgovara na vaša pitanja o Europskoj uniji. Toj se službi možete obratiti:

- na besplatni telefonski broj: 00 800 6 7 8 9 10 11 (određeni operateri mogu naplatiti te pozive)
- na standardni broj +32 22999696, ili
- elektroničkom poštom na: [europa.eu/contact](http://europa.eu/contact)

## **Pronalaženje informacija o EU-u**

### **NA INTERNETU**

Informacije na svim službenim jezicima Europske unije dostupne su na internetskoj stranici Europa: [europa.eu](http://europa.eu)

### **PUBLIKACIJE EU-A**

Besplatne publikacije EU-a i publikacije koje se plaćaju možete preuzeti ili naručiti iz knjižare EU-a na adresi: <http://bookshop.europa.eu>. Ako vam je potrebno više primjeraka besplatnih publikacija, обратите se službi Europe Direct ili svojem lokalnom informacijskom centru (pogledajte stranicu <http://europa.eu/contact>).

### **PRAVO EU-A I POVEZANI DOKUMENTI**

Za pristup pravnim informacijama iz EU-a, uključujući sve zakone EU-a od 1951. na svim službenim jezicima, posjetite EUR-Lex na adresi: <http://eur-lex.europa.eu>

### **OTVORENI PODACI IZ EU-A**

Portal otvorenih podataka EU-a(<http://data.europa.eu/euodp/en/data>) omogućuje pristup skupovima podataka iz EU-a. Podaci se mogu besplatno preuzeti i ponovo upotrebljavati u komercijalne i nekomercijalne svrhe.

## Obratite nam se

Dodatne informacije o eTwinningu potražite na našoj mrežnoj stranici:

[www.etwinning.net](http://www.etwinning.net)

Pitanja o eTwinningu pošaljite nam e-poštom na adresu:

[eacea-eplus-etwinning@ec.europa.eu](mailto:eacea-eplus-etwinning@ec.europa.eu)

---

**U posljednjih 17 godina eTwinning je iz lokalne inicijative prerastao u aktivnu zajednicu škola u kojoj je, od njezina pokretanja, sudjelovalo više od 937 000 učitelja iz više od 217 000 škola u 43 države.** Financiran od Europske komisije u okviru programa Erasmus+, eTwinning pruža sigurnu digitalnu platformu na kojoj se učitelji bave različitim aktivnostima: od osmišljavanja i provedbe europskih suradničkih projekata do umrežavanja te od sudjelovanja u virtualnim grupama do stručnog usavršavanja i učenja od kolega.

eTwinning putem svoje platforme dostupne na 30 jezika učiteljima pruža niz resursa i mogućnosti učenja. Indikativno, teme tih resursa obuhvaćaju prednosti bavljenja eTwinningom, vještine 21. stoljeća, uporabu IKT-a u obrazovanju, komplete projekata za inspiraciju i smjernice. Registrirani učitelji imaju pristup eTwinning Liveu, ograničenom dijelu platforme s naprednjim značajkama i mogućnostima za zajednicu eTwinninga. Osim toga, učitelji mogu sudjelovati u aktivnostima stručnog usavršavanja na nacionalnoj razini, koje su usmjerene na jačanje njihovih pedagoških, suradničkih i digitalnih kompetencija.

Na europskoj razini eTwinningom u ime Europske komisije koordinira Središnja služba za podršku kojom upravlja Europska školska mreža, konzorcij od 32 ministarstva obrazovanja. Na nacionalnoj razini eTwinning promiču nacionalne službe za podršku nudeći niz komunikacijskih i obrazovnih aktivnosti te pružanjem smjernica i podrške krajnjim korisnicima.

