Une image contenant Graphique, Police, logo, symbole

Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.

**РАБОТЕН ПАКЕТ № 35  
УОРКШОП  
„ПРЕДСТАВЯНЕ И ДЕМОНСТРАЦИЯ НА ОБРАЗОВАТЕЛНАТА ИГРА И МОБИЛНО ПРИЛОЖЕНИЕ MEDIA MASTERS“**

**Представен от**

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

Факултет по журналистика и масова комуникация

Картина, която съдържа текст, Шрифт, илюстрация, дизайн

Генерираното от ИИ съдържание може да е неправилно.

**LOGO of the Partner**

**Идентификация на документа:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Пълно име на проекта:** | Media Masters: Подобряване на медийната грамотност |
| **Акроним на проекта:** | MEDMAS |
| **Номер на грантово споразумение:** | **101148165** |
| **Програма CERV:** | CERV-2023-CITIZENS-CIV - Ангажираност и участие на гражданите |
| **Ниво на разпространение:** | Публично |
| **Работен пакет:** | 35 |
| **Отговорен партньор**  ***(Юридическо име и кратко име):*** | Софийски университет „Св. Климент Охридски  Sofia Univ |
| **PIC номер:** | 999887641 |
| **Автори** | проф. д-р Веселина Вълканова  доц. д-р Мила Серафимова  гл. ас. д-р Йордан Карапенчев |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ОПИСАНИЕ НА СЪБИТИЕТО** | | | |
| **Номер на събитието:** | Уоркшоп 1 | | |
| **Име на събитието:** | Представяне и демонстрация на образователната игра и мобилно приложение Media Masters | | |
| **Тип:** | Уоркшоп | | |
| **In situ/online:** | in-situ | | |
| **Локация:** | България, София | | |
| **Дати:** | 30.04.2025; 07.05.2025; 14.05.2025 | | |
| **Уебсайт:** |  | | |
| **Участници** | | | |
| **Жени:** | 38 | | |
| **Мъже:** | 20 | | |
| **Други:** | 0 | | |
| **От държава 1 [България]:** | 56 | | |
| **От държава 2 [Северна Македония]:** | 1 | | |
| **От държава 3 [Украйна]:** | 1 | | |
| **Общ брой участници** | 58 | **От общ брой държави:** | 3 |
| **Описание**  *Предоставете кратко описание на събитието и неговите дейности.* | | | |
| 1. **Резюме на уоркшопите**   Трите уъркшоп сесии, проведени на 30.04.2025, 07.05.2025 и 14.05.2025 г. в зали 74, 17 и 61 на Факултета по журналистика и масова комуникация при СУ "Св. Климент Охридски", бяха организирани с цел представяне на демонстрационната версия на образователната настолна игра, разработена в рамките на международния проект *Media Masters*.  Всяка сесия започваше с въвеждаща част, в която проф. д-р Веселина Вълканова r доц. д-р Мила Серафимова представяха целите, структурата и значението на проекта Media Masters. Те подчертаваха връзката между игровия подход и развитието на медийна грамотност, критическо мислене и социална ангажираност.  След това, гл. ас. д-р Йордан Карапенчев представяше правилата на играта и подпомагаше участниците с инсталирането и използването на мобилното приложение Media Masters, което е неразделна част от игровия процес. В приложението всеки играч избираше държава и език, като този избор определяше конкретните сценарии и въпроси, които можеха да се появят след сканирането на QR кодовете върху игралните карти.  Основната цел на уъркшопите беше да се изследва приложимостта на настолната игра като иновативен образователен инструмент, способстващ за развитие на умения за разпознаване на фалшиви новини, подвеждащо съдържание и манипулации в медийния дискурс. Особено внимание беше отделено на поведението на участниците, начина, по който взимат решения, обсъждат информация и реагират на казуси, вдъхновени от реални събития и медийни ситуации.  В игровите сесии се включиха общо 58 участника, от които 56 от България и по един от Украйна и Северна Македония. Преди началото на играта участниците бяха разпределени на отбори от 3 до 6 души, така че да се осигури възможност за колективна работа, дебат и споделяне на гледни точки. Играта протичаше чрез придвижване по игрално поле, теглене на карти и взаимодействие с мобилното приложение, което предоставяше разширен контекст към всеки сценарий.  Всяка игрова сесия беше модерирана от доц. д-р Серафимова или гл. ас. д-р Карапенчев, които водеха бележки по време на играта, наблюдаваха поведението на отборите и анализираха ключови моменти от игровата динамика. След приключване на всяка сесия се провеждаше структурирана дискусия с участниците, в която се събираше качествена обратна връзка относно възприемането на играта, логиката на въпросите, ефективността на приложението и възможностите за подобрение.  Дискусиите разкриха силно положително възприемане на игровата механика и сценарии, особено в части, свързани със социални медии и фалшиви новини. Участниците подчертаха, че игровият формат прави обучението по-достъпно и интересно, като същевременно стимулира разговор, критичен анализ и аргументация.  Приложената таблица има за цел да систематизира информацията за трите проведени уъркшопа, като предостави ясно разпределение на датите, залите, броя участници, държавите на произход и модераторите. Това структурирано представяне улеснява анализа на участието, логистичната организация и съпоставката между отделните сесии.  За улеснение на отчитането, всички участници са се разписвали в общ присъствен списък, в който са означени и трите дати. По този начин се гарантира прозрачност, проследимост и коректност при обобщаването на присъствието и активността по време на уъркшопите.  Важно уточнение е, че двама участници са присъствали на две от трите дати и са взели участие в игровите сесии и в двата случая. Въпреки това, в присъствения списък те са отчетени само веднъж, за да се избегне двойно броене при изчисляване на общия брой участници.   | **Дата** | **Зала** | **Брой участници** | **Държави на произход** | | --- | --- | --- | --- | | 30.04.2025 | 74 | 21 | България (20), Украйна (1) | | 07.05.2025 | 17 | 18 | България (всички) | | 14.05.2025 | 61 | 19 | България (18), Северна Македония (1), |   Таблица 1: Брой участници по зали   1. **Обратна връзка от участниците по време на игровите сесии**   Този тип обратна връзка обхваща реакциите на участниците към структурата на играта, начина на взаимодействие с компонентите ѝ и динамиката на протичане на игровите сесии. Коментарите и наблюденията в тази категория са от съществено значение за преценка дали играта е достъпна, ангажираща и ефективна като образователен инструмент.  **2.1. Разбираемост на правилата**  Участниците коментират дали инструкциите са ясно формулирани, интуитивни и лесни за следване.  Участниците посочиха, че правилата на играта са лесни за разбиране и интуитивни, което позволява бързо ориентиране в игровия процес, дори при първо участие. Въпреки това, беше направено предложение за добавяне на кратка разпечатана книжка с правилата, която да бъде на разположение по време на играта – с цел бърза справка при нужда или уточнение, особено в отбори с нови участници или при по-сложни игрови ситуации.  **2.2. Баланс между отборна и индивидуална динамика**  Основният коментар е, че въпреки че играта може да има състезателен характер, тя става значително по-ангажираща и стойностна, когато е колаборативна. Младите хора ценят възможността да обсъждат и да преценяват дали дадена информация е фалшива новина или не. В текущия формат обаче се появява предизвикателство — един участник може да няма стимул да споделя мнението си, защото това би помогнало на опонент, който има правилния отговор. Това поражда идея за въвеждане на специален колаборативен режим на игра, който да насърчава истинска екипна работа и взаимно подпомагане, без състезателното напрежение да възпрепятства споделянето на знания и аргументи.  Интересен коментар по темата: „Играта създава възможности за лидерство в отбора, но също така – за равноправен диалог.“  **2.3. Продължителност и темпо на играта**  Мненията, събрани по въпроса за времетраенето на играта, са разнообразни и включват няколко важни аспекта. Първо, участниците обсъждат дали продължителността на играта е подходяща — не твърде дълга, за да не настъпи умора, но и не прекалено кратка, за да остане достатъчно време за обмисляне и дискусии. Някои споделят, че след определен момент започват да усещат умора или загуба на концентрация, което влияе на качеството на участието им. Това поражда въпроса дали сегашната дължина на играта съответства на оптималния учебен или тренировъчен блок, например такъв от 60 до 90 минути. Подходящото времетраене би позволило играта да се интегрира ефективно в учебна среда, без да изтощава вниманието на младите хора или да ги отклонява от други задачи.  В отговор на тези наблюдения, някои участници предложиха идеята за „кратък режим“ на играта, предназначен специално за използване в класна стая или по време на семинари, където времето е ограничено. Този режим би могъл да съкрати времето за игра, като същевременно запази същността и динамиката ѝ. Една от възможностите за реализиране на такъв кратък режим е да се намали обемът на текста във въпросите, което би ускорило процеса на четене и разбиране. По-кратките въпроси биха позволили на участниците да вземат решения по-бързо, без да губят съществена информация, което е особено важно в условия на ограничено време.  Друг ефективен начин за скъсяване на играта би бил въвеждането на таймер в мобилното приложение, чрез който да се ограничи времето за отговор на всеки въпрос. След изтичането на определения времеви лимит играта автоматично би приела, че участникът е дал погрешен отговор, което ще добави и елемент на напрежение и динамичност. Тази функционалност би насърчила бързото мислене и би предотвратила прекомерното забавяне в отговорите, като същевременно запази състезателния дух на играта. Въвеждането на таймер би направило играта по-динамична и подходяща за учебни ситуации, където времето е строго регламентирано.  **2.4. Технически предизвикателства**  По време на демонстрационната сесия на играта Media Masters бяха идентифицирани някои технически предизвикателства, които лесно могат да бъдат преодолени. Част от участниците съобщиха за затруднения, свързани с визуализацията на определени елементи, както и с достъпа до мултимедийно съдържание. В отделни случаи бяха наблюдавани повторения на текст и временни забавяния при работа с приложението.  Въпреки тези затруднения, общото впечатление от играта остана положително. Участниците оцениха иновативната концепция и потенциала на платформата, като изразиха увереност, че с бъдещи актуализации техническите аспекти ще бъдат подобрени, което ще допринесе за още по-приятно и ангажиращо преживяване.  \*- Брой отбелязвания от участници)  **3. Предложения за подобрение на геймплея**  По време на заключителните дискусии след игровите сесии участниците споделиха редица идеи за подобрение и надграждане на игровото преживяване. Тези предложения са неформални, възникнали в хода на дискусията, и не са част от официалния обхват или задължения по проекта Media Masters. Те имат стойност като вход за бъдещо развитие, адаптация към различни образователни контексти и повишаване на ангажираността на играчите.  3.1. Въвеждане на “ролеви карти”  Всеки играч в отбор може да получава определена роля (напр. журналист, гражданин, проверител на факти, активист), която да му задава перспектива при решаване на казуси и вземане на решения. Това би стимулирало дискусия от различни гледни точки и критическо мислене.  3.2. “Бонус” или “наказателни” полета на игралната дъска  Предложение за включване на специални полета с допълнителни инструкции – например: „Пропусни ход“, „Избери между два сценария“, „Отговори без консултация с отбора“ или „Получи помощ от AI“. Това би увеличило непредвидимостта и динамиката на играта.  3.3. “Дебатен кръг” след определени сценарии  След избрани по-спорни или социално значими сценарии (напр. теми като реч на омразата, изборна манипулация, етика в медиите), участниците в отборите могат временно да влязат в дебатен режим – да защитят позиция, основана на казуса. Това ще подкрепи развитието на аргументационни и комуникационни умения.  Подобни дебати се заформяха спонтанно и по време на демонстрационните сесии, след като участниците дадат отговор на някой от по-трудните въпроси.  3.4. Маркиране на нивото на трудност на картите  Предложение за категоризация на картите по трудност (лесно / средно / трудно) или чрез цветова маркировка.  3.5. Кратък режим на игра с таймер  Идея за разработване на „кратък режим“ на играта, предназначен за ситуации с ограничено време (учебен час, работна среща, бързи тренинги). Режимът може да включва: 1) съкратени сценарии с по-кратки въпроси, 2) ограничено време за отговори чрез вграден таймер, 3) бърза ротация между отборите.  Тази форма би позволила играта да бъде по-лесно интегрирана в класна стая или семинарна среда, без загуба на образователна стойност.  **4. Методология на наблюдението и анализа**  Всяка от трите игрови сесии беше придружена от целенасочено и структурирано наблюдение, с цел събиране на качествена информация относно възприемането на играта, груповата динамика, игровото поведение и образователната ефективност на инструмента. Наблюдението и последвалата дискусия играят ключова роля за оценката на демонстрационната версия и предоставят емпирична основа за изводи и препоръки.  4.1. Модератори и тяхната роля  Всяка сесия беше модерирана от член на екипа: проф. д-р Веселина Вълканова, доц. д-р Мила Серафимова, гл. ас. д-р Йордан Карапенчев, които освен че представяха проекта и правилата на играта, изпълняваха и ролята на наблюдатели и фасилитатори на процеса. По време на игровата сесия те водеха детайлни бележки, свързани с:   * поведението на отборите (инициативност, диалогичност, вътрешна организация); * реакциите към различни видове сценарии (емоционални, политически, социални и т.н.); * използването на приложението (леснота, забавяне, нужда от помощ); * въпроси, повдигнати от участниците по време на играта.   След приключване на игровата част модераторите ръководеха структурирана дискусия, в която участниците имаха възможност да споделят впечатления, критики, предложения и идеи за развитие. Тази вербална обратна връзка беше допълнително документирана в писмен вид.  4.2. Форма на наблюдението  Наблюдението беше неинтервенционно и полуструктурирано – модераторите се стремиха да не прекъсват или влияят на игровия процес, освен в случаите на нужда от разяснение. Записките им включват описателни елементи (какво се случи), както и аналитични коментари (как се възприе или какво поведение се наблюдава при дадена ситуация).  Използваните инструменти включват:   * бележник или електронни устройства за записки; * предварително изготвени наблюдателни въпроси и критерии (напр. „Включва ли се всеки член на отбора?“, „Колко време отнема решаването на сценарий?“); * класификация на впечатленията по ключови теми (напр. игрова механика, приложение, образователна стойност и др.)   4.3. Обработка и интерпретация  Събраната информация беше синтезирана след всяка сесия чрез обсъждане между модераторите. Това позволи:   * откриване на повтарящи се теми или реакции; * идентифициране на трудности или неясноти; * валидиране на идеи, предложени от повече от един участник; * изграждане на типология на обратната връзка, използвана в анализа по раздели.   4.4. Ограничения на методологията  Важно е да се отбележат и някои ограничения в методологията:   * Сравнително ограничен брой участници (58), макар и разпределени в три различни сесии; * Преобладаваща представителност на една държава (България); * Обратната връзка е събирана вербално и неформално, без анкетни инструменти или количествени показатели; * Двама участници са участвали в повече от една сесия, което може да е повлияло на динамиката в отборите или на оценката на играта от тяхна страна.   Тази методология, макар и фокусирана върху **качествено и емпирично наблюдение**, позволява да се изведат **достоверни, реалистични и приложими изводи** за работоспособността на демонстрационната версия на играта, както и за посоките на нейното бъдещо развитие.  **5. Заключение**  Проведените три уъркшопа с демонстрационната версия на настолната игра по проекта Media Masters предоставиха ценна възможност за наблюдение, тестване и качествен анализ на игровия процес в реална среда. Чрез внимателно модериране, структурирано наблюдение и открита дискусия с участниците бяха събрани значими данни относно възприемането на играта, нейната образователна ефективност и потенциала ѝ за по-широко приложение. Докладваните реакции, идеи за подобрение и предложения за допълнителни игрови механики са свидетелство за високата ангажираност на участниците и потвърждават, че играта има реален потенциал да се превърне в иновативен инструмент за развитие на медийна грамотност. Макар част от предложенията да излизат извън рамките на настоящата проектна фаза, те могат да служат като основа за бъдещи подобрения и адаптации спрямо различни образователни и културни контексти. | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **HISTORY OF CHANGES** | | |
| VERSION | PUBLICATION DATE | CHANGE |
| 1.0 |  | Initial version |
|  |  |  |
|  |  |  |