



Co-funded by
the European Union



media masters



media masters

РАБОТЕН ПАКЕТ № 9

УЪРКШОП

„ПРЕДСТАВЯНЕ И ДЕМОНСТРАЦИЯ НА ОБРАЗОВАТЕЛНАТА ИГРА И МОБИЛНО ПРИЛОЖЕНИЕ MEDIA MASTERS“

Представен от

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

Факултет по журналистика и масова комуникация



SOFIA UNIVERSITY
"ST. KLIMENT OHRIDSKI"
FACULTY OF JOURNALISM
AND MASS COMMUNICATION

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз. Нито Европейският съюз, нито финансиращият орган могат да бъдат държани отговорни за тях.



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:	9
Отговорен партньор (Юридическо име и кратко име):	Софийски университет „Св. Климент Охридски Sofia Univ
PIС номер:	999887641
Автори	проф. д-р Веселина Вълканова доц. д-р Мила Серафимова гл. ас. д-р Йордан Карапенчев

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз. Нито Европейският съюз, нито финансиращият орган могат да бъдат държани отговорни за тях.



ОПИСАНИЕ НА СЪБИТИЕТО			
Номер на събитието:	Уъркшоп 2		
Име на събитието:	Как да разпознаваме истината от фалшивите новини / How to distinguish the right and the fake		
Тип:	Уъркшоп		
In situ/online:	На живо		
Локация:	България, София		
Дати:	26.09.2025; 16.10.2025		
Уебсайт:	https://fjmc.uni-sofia.bg/news/vtoro-golyamo-sbitie-vv-fzhmk-predstavi-nastolnata-igra-media-masters		
Участници			
Жени:	79		
Мъже:	31		
Други:	0		
От държава 1 [България]:	105		
От държава 2 [Северна Македония]:	1		
От държава 3 [Украйна]:	2		
От държава 4 (Молдова):	2		
Общ брой участници	110	От общ брой държави:	4
Описание			
Предоставете кратко описание на събитието и неговите дейности.			
1. Резюме на уъркшопите			
В рамките на проекта <i>Media Masters</i> бяха реализирани две практически игрови сесии с демонстрационната версия на настолната образователна игра. Те се състояха съответно на 26.09.2025 г. в зала 61 и на 16.10.2025 г. в зала 13 на Факултета по журналистика и масова комуникация към Софийски университет „Св. Климент Охридски“. Целта на тези събития беше да се осъществи в реална среда и на			

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз. Нито Европейският съюз, нито финансиращият орган могат да бъдат държани отговорни за тях.



практика подпомагане чрез играта на развитието на умения, свързани с медийната грамотност, критическото мислене и разпознаването на манипулативни информационни практики.

Уъркшопите започваха с кратко въведение от проф. д-р Веселина Вълканова и доц. д-р Мила Серафимова, които представяха концепцията на проекта и акцентите в неговия образователен подход. След това гл. ас. д-р Йордан Карапенчев демонстрира игровите правила и работа с мобилното приложение Media Masters, чрез което се активират сценарии и въпроси посредством сканиране на QR кодове върху игралните карти.

Общо 110 участници взеха участие в двете сесии – както студенти, така и ученици. От тях 105 бяха от България, 1 от Северна Македония, 2 от Украйна и 2 от Молдова. Игралните работеха в отбори, което насърчаваше дискусия, обмен на позиции и съвместно вземане на решения. Модераторите наблюдаваха процеса, като водеха бележки за динамиката в екипите и начина, по който се формулират аргументи и се интерпретира медийна информация.

Сравнено с предходни тестови реализации, участниците отчетоха значително подобрение в техническата стабилност и функционалността на мобилното приложение – съдържанието се зареждаше по-бързо, нямаше нито един неработещ QR код и имаше значително повече видео-въпроси, които разнообразяваха играта. Това позволи акцентът да остане върху същността на игровите казуси и тяхното обсъждане, а не върху технологични аспекти.

Дата	Зала	Брой участници	Държави на произход
26.09.2025	61	31	България (30), Украйна (1)
16.10.2025	13	79	България (75), Молдова (2), Северна Македония (1), Украйна (1)

Таблица 1: Брой участници по зали

2. Обратна връзка от участниците по време на игровите сесии

Събраната обратна връзка отразява впечатленията на участниците относно организацията на играта, начина ѝ на функциониране и груповата динамика по време на сесиите. Тези наблюдения са ключови за определяне доколко играта се възприема като достъпна, мотивираща и ефективна в образователен контекст.

Преди същинското начало на играта участниците попълниха кратка анкета, при създаването на нова регистрация в приложението. Попълването на анкетата отне сравнително кратко време и не наруши ритъма на уъркшопа. Напротив – студенти и ученици с удовлетворение се включиха в изследователската част от упражнението.

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз. Нито Европейският съюз, нито финансиращият орган могат да бъдат държани отговорни за тях.



2.1. Яснота и разбираемост на правилата

Повечето участници посочиха, че правилата и обясненията на игровия процес са представени по ясен и логичен начин, което позволява бързо включване в играта дори при първо участие. Формулировките се възприемат като интуитивни и улесняващи ориентацията.

Въпреки това беше отправено предложение да се осигури кратко печатно ръководство или бърз наръчник, който да бъде на разположение по време на игра. Според някои групи подобна помощ би улеснила справянето със ситуации, в които възниква неяснота или когато в състава има нови играчи.

2.2. Съотношение между работа в екип и състезателен елемент

Участниците отбелязаха, че играта насърчава обсъждането, съвместното вземане на решения и оценката на информацията от различни гледни точки. Когато отборите си взаимодействат активно, играта се възприема като по-смислена и ангажираща. В същото време състезателният елемент понякога създава ситуации, в които играчите се въздържат да споделят аргументи или наблюдения, за да не подпомогнат другите отбори. Това предизвикателство доведе до идеята да се разработи алтернативен кооперативен режим, при който фокусът пада върху общия напредък и груповото решаване на казуси, а не върху надпреварата.

2.3. Продължителност и темпо на играта

По отношение на времетраенето на играта участниците изразиха разнообразни мнения, свързани с ритъма на преминаване през сценариите и степента на ангажираност през цялата игрова сесия. Някои играчи посочиха, че след определено време настъпва умора и спад в концентрацията, което може да повлияе върху качеството на решенията и участието в дискусиите. Това поставя въпроса за оптималната продължителност на игровия цикъл, особено когато играта се планира за учебни часове или семинарна работа, които обикновено са организирани в рамки от до 60 минути.

В тази връзка беше обсъдена възможността за въвеждане на съкратен режим на игра, който да позволява интегрирането ѝ в ситуации с ограничено време, като учебни занятия или кратки обучения. Според участниците подобен режим би могъл да запази основната динамика на играта, но да ускори вземането на решения.

Една от конкретните препоръки беше въвеждането на таймер от една минута за отговор на всеки въпрос. Така се запазва напрежението и конкуренцията, като едновременно с това се избягват прекомерно дълги паузи и забавяния. Ограничението във времето стимулира бързо мислене, ясна аргументация и поддържане на висока фокусираност в хода на играта.

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз. Нито Европейският съюз, нито финансиращият орган могат да бъдат държани отговорни за тях.



Допълнително беше предложено всеки играч в залата да вижда въпроса от текущо изтеглената карта на собствения си телефон и да има възможност да отговори индивидуално. В случай на верен отговор играчът или неговият отбор да може да се придвижи с едно поле напред, независимо от това дали играчът, който е на ход, е отговорил правилно или не. Според участниците тази механика би запазила ангажираността на всички, дори когато един играч се нуждае от повече време за обмисляне — така никой не остава „пасивен зрител“.

Друга важна идея, повдигната от участниците, е разширяването на набора от карти със сценарии, за да се обхванат допълнителни актуални тематични области. Бяха предложени категории като:

- медицински фалшиви новини (например свързани със здравни паники, псевдолечение, конспирации),
- политически манипулации и дезинформация,
- военна и пропагандна комуникация в международен контекст.

Според участниците това би обогатило съдържателния спектър и би позволило играта да се използва в по-широк обхват от обучителни дисциплини и възрастови групи.

2.4. Технически предизвикателства

Участниците в настоящите уъркшопи не съобщиха за затруднения, свързани с визуализацията, зареждането на съдържание или повторения на текст. Наблюдава се значително подобрение в работата на мобилното приложение, включително в качеството и разнообразието на мултимедийните елементи. Особено положително беше възприето включването на видео съдържание от социалните мрежи, което допринася за по-реалистичен и актуален контекст на игровите сценарии.

Беше отчетен единичен технически недостатък: в няколко случая линкове към видеа не препращаха към правилното съдържание. Участниците отбелязаха, че това е лесно коригируемо и не възпрепятства игровия процес, защото могат да сканират картата отново и да получат друг въпрос.

Възможно решение е тези мултимедийни материали да бъдат качени на сайта на Media Masters, където да може да се гарантира, че няма да има промяна в точния линк.

3. Предложения за подобрение на геймплея

По време на финалните обсъждания след игровите сесии участниците представиха разнообразни идеи за доразвитие на играта. Тези предложения се появиха спонтанно и не са заложили като задължителни по проекта Media Masters, но имат стойност като ориентир за бъдещи подобрения, адаптиране на играта към различни аудитории и увеличаване на нейната ангажираност. Участниците в уебинарите като

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз. Нито Европейският съюз, нито финансиращият орган могат да бъдат държани отговорни за тях.

направиха следните предложения за развитие на играта:

3.1. Използване на ролеви карти

Беше предложено при започване на играта всеки участник да получава определена роля, например „журналист“, „гражданин“, „политик“, „медиен анализатор“ или „активист“. Тази роля ще задава гледната точка, от която играчът аргументира решенията си. Подобен подход би стимулирал дискусия между различни перспективи и би развил умения за критическо тълкуване на информацията. Играчите с различни роли биха могли да имат и специални сили, които да им различни жокери при сканирането на картите с въпроси.

3.2. Въвеждане на специални полета на игралната дъска

Участниците предложиха добавянето на полета с допълнителни инструкции – например „Премести се тук, без да отговаряш на въпрос“, „Задай въпрос на друг играч“, „Отговори без помощ от отбора“ или „Активирай помощ от AI“. Това би засилило динамиката на играта и би внесло елемент на непредвидимост.

3.3. Възможност за кооперативен режим на игра

Освен стандартната състезателна версия, беше предложено разработването на режим, в който всички отбори работят за общ резултат. Например играчите могат заедно да отблъскват „кампания за дезинформация“ или да изграждат „общ медиен етичен кодекс“. Този вариант би бил особено подходящ за обучителна среда, където фокусът е върху разбирането и анализа, а не върху надпреварата.

3.4. Въвеждане на система за натрупване на ресурси

Друга идея е играчите да печелят „точки за проверка на фактите“, „репутационни точки“ или „влияние“, в зависимост от начина, по който решават казусите. Тези ресурси могат да се използват по-късно в играта за „закупуване“ на допълнителна информация, пропускане на труден въпрос или активиране на „съвет от медиен експерт“. Това би добавило стратегически елемент и дълбочина на игровите решения.

3.5. Разработване на кратък режим за ситуации с ограничено време

Предложено е създаването на съкратена версия на играта, подходяща за провеждане в рамките на 45–60 минути. Този режим може да включва:

1. по-кратки сценарии;
2. таймер от 1 минута за отговор на въпрос;
3. по-бърза ротация между ходовете на отборите.

Този формат би улеснил прилагането на играта в учебни часове, извънкласни занимания, работилници и кратки семинари, без да се губи нейната образователна стойност.

4. Методология на наблюдението и анализа

Наблюдението по време на двете игрови сесии беше организирано целенасочено и по предварително зададена структура, с цел да се проследи как участниците възприемат играта, как взаимодействат помежду си и какви модели на поведение се проявяват при решаването на казуси. Този процес позволи да се оцени не само динамиката в отборите и степента на ангажираност, но и ефективността на играта като обучителен инструмент за развитие на медийна грамотност и критическо мислене.

Освен наблюдение по време на играта, на следващия ден бяха проведени три групови дискусии в зала 19, в които участваха между 20 и 30 участника във всяка група. Тези разговори предоставиха по-задълбочена и свободна среда за обмен на впечатления, оценка на игровите механики и формулиране на препоръки. Груповите интервюта позволиха да се събере качествен материал за това как играта се преживява индивидуално и колективно, какви елементи мотивират участниците и кои аспекти могат да бъдат допълнително подобрени.

Съчетанието между наблюдение в реално време и структурирани дискусии след играта осигури надеждна емпирична основа за формулиране на изводи и препоръки за бъдещото развитие на играта.

4.1. Модератори и тяхната роля

Воденето на всяка от сесиите беше осъществено от членове на екипа на проекта – проф. д-р Веселина Вълканова, доц. д-р Мила Серафимова и гл. ас. д-р Йордан Карапенчев. Освен че представяха целите на проекта и обясняваха правилата на играта, те изпълняваха и функциите на фасилитатори и наблюдатели на процеса. По време на играта те водеха подробни записки, свързани с:

- начина на организация и взаимодействие в рамките на отборите (инициативност, сътрудничество, разпределение на роли);
- реакциите към различни типове сценарии (емоционални, политически, социални и др.);
- работата с мобилното приложение (леснота на употреба, моменти на забавяне или необходимост от съдействие);
- въпросите и уточняващите коментари, които участниците повдигаха в хода на играта.

След приключване на игровия етап модераторите проведоха структурирана дискусия, в рамките на която участниците имаха възможност да изразят впечатления, да предложат идеи за усъвършенстване на механиките и да споделят критични

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз. Нито Европейският съюз, нито финансиращият орган могат да бъдат държани отговорни за тях.

наблюдения. Тези обсъждания бяха допълнително документирани писмено и включени в анализа.

Воденето на всяка от сесиите беше осъществено от членове на екипа на проекта – проф. д-р Веселина Вълканова, доц. д-р Мила Серафимова и гл. ас. д-р Йордан Карапенчев. Освен че представяха целите на проекта и обясняваха правилата на играта, те изпълняваха и функциите на фасилитатори и наблюдатели на процеса. Техният избор не беше случаен:

- проф. д-р Веселина Вълканова, специалист по графичен дизайн, наблюдаваше взаимодействието на участниците с визуалните елементи на играта, включително дизайна на картите, четивността на елементите и потребителския интерфейс на приложението;
- доц. д-р Мила Серафимова, експерт по дигитални комуникации и PR, следеше какви типове фалшиви новини създават най-големи затруднения, както и актуалността, коректността и тематичната релевантност на игровите сценарии;
- гл. ас. д-р Йордан Карапенчев, специалист по копирайтинг и техническо писане, оценяваше взаимодействието на участниците с яснотата на текстовите формулировки, логиката и четивността на инструкциите, както и UI копирайтинга в мобилното приложение.

4.2. Форма на наблюдението

Наблюдението по време на игровите сесии беше проведено по неинтервенционен и полуструктуриран подход, като модераторите се стремиха да не влияят върху хода на играта, освен при необходимост от пояснение на правила или техническа помощ. Записките съдържаха както описателни елементи (напр. последователност на действия, реакции, взаимодействия), така и аналитични бележки, свързани с интерпретацията на поведението и груповата динамика.

Използваните методи и инструменти включваха:

- водене на бележки в електронна или ръкописна форма;
- предварително формулирани критерии за наблюдение (напр. участие на всички членове, време за вземане на решение, начин на аргументиране);
- подреждане и групиране на наблюденията по ключови категории като игрова механика, работа с приложението, типове сценарии, образователен ефект и др.

4.3. Обработка и интерпретация на данните

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз. Нито Европейският съюз, нито финансиращият орган могат да бъдат държани отговорни за тях.

След всяка сесия наблюденията бяха обсъждани в екип, което позволи:

- да се открият повтарящи се модели и реакции;
- да се идентифицират предизвикателства или моменти на объркване;
- да се потвърдят или отхвърлят интерпретации чрез взаимно валидиране;
- да се формира структурирана типология на обратната връзка, използвана в анализа на резултатите.

Допълнително, провеждането на групови дискусии с три групи участници (20–30 души всяка) в деня след игровите сесии предостави възможност за по-задълбочено събиране на мнения и аргументи. Този формат насърчи открит обмен на гледни точки и позволи на участниците да формулират обмислени предложения за подобрене.

4.4. Ограничения и обхват на методологията

В случая методологията разполага с няколко силни страни, които надграждат предишни уъркшопи:

- По-голям брой участници (110), включително студенти и ученици от 12. клас, което разширява възрастовия и образователния профил на извадката.
- По-широко културно разнообразие – участници от България, Северна Македония, Украйна и Молдова, което допринася за по-надеждна интерпретация на реакциите към казуси с международна тематика.
- Всички участници бяха пълнолетни и дадоха информирано съгласие за фотографиране, което позволи процесът да бъде документиран визуално.

Същевременно е важно да се посочи, че липсата на количествени анкетни измервания ограничава възможността за статистическо обобщаване. Въпреки това, методът на качествено наблюдение и групови интервюта осигурява достоверни и аналитично значими изводи за функционирането на играта и нейните образователни ефекти.

5. Ефекти, въздействие и медиен отзвук на уъркшопите

5.1. Медийно отразяване и публичен резонанс

Уъркшопите, проведени във Факултета по журналистика и масова комуникация на Софийския университет „Св. Климент Охридски“, предизвикаха значителен обществен интерес и бяха отразени от най-голямата национална новинарска агенция – Българска телеграфна агенция (БТА). Публикацията в БТА, излязла след втората демонстрационна сесия, акцентира върху иновативния подход на проекта Media Masters за повишаване на медийната грамотност чрез игрови механизми и

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз. Нито Европейският съюз, нито финансиращият орган могат да бъдат държани отговорни за тях.



практическо обучение. Това медийно отразяване има стратегическо значение, тъй като БТА е основен източник на информация за националните и регионалните медии, а включването на уъркшопа в нейния новинарски поток гарантира широк обществен обхват и институционално признание.

В публикацията се подчертава, че ФЖМК е домакин на серия от уъркшопи, посветени на образователната игра Media Masters, част от международния проект по програма CERV, и че събитията имат както академичен, така и социален ефект. В съобщението на БТА ясно се откроява идеята, че медийната грамотност вече не е просто полезно умение, а задължителна компетентност за младите хора в дигиталната среда, цитирайки думите на проф. д-р Веселина Вълканова:

„Медийната грамотност не е просто инструмент, а абсолютно задължително умение в днешния свят, който младите хора трябва да се научат да използват.“

Освен публикацията в БТА, сайтът на Софийския университет и сайтът на Факултета по журналистика и масова комуникация също публикуваха статии за уъркшопите по проекта „Медия Мастерс“ изиграха роля на вторично мултиплициращ канал, тъй като бяха споделяни в студентските социални мрежи.

Медийното отразяване създаде предпоставки за дългосрочна устойчивост на проекта в публичната среда, осигурявайки документален запис на неговото реализиране в национален мащаб. То демонстрира ефективна комуникационна стратегия, която свързва академичната дейност с обществената мисия на университета – да изгражда критично мислещи и информирани граждани.

5.2. Ефекти върху участниците и обучителната динамика

Анализът на обратната връзка от уъркшопите показва отчетливи позитивни промени в нагласите на студентите към темата за дезинформацията и критичното мислене. Участниците споделят, че игровият формат не само повишава вниманието и концентрацията, но и развива умения за работа в екип, аргументация и проверка на факти в реално време. Тази комбинация от състезателен и образователен елемент има висок педагогически потенциал и се възприема като ефективна алтернатива на традиционните лекционни форми.

В хода на двете сесии през октомври 2025 г. беше наблюдаван нарастващ интерес към темата за отговорното боравене с информация, особено сред студентите от първи и втори курс. Участниците демонстрираха засилена чувствителност към признаци на фалшиви новини, като идентифицираха подвеждащи заглавия, скрита реклама и манипулативни постове. Това показва, че играта изпълнява функцията на практически тренажор за критическо мислене, насочен към формиране на устойчиви

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз. Нито Европейският съюз, нито финансиращият орган могат да бъдат държани отговорни за тях.



когнитивни навици.

В рамките на груповите дискусии студентите споделиха, че използването на мобилно приложение в комбинация с настолна игра създава усещане за „реалност на казусите“, което ги мотивира да анализират по-задълбочено. Една от участничките отбеляза:

„Когато въпросът идва през QR код и е свързан с истинска публикация в социалните мрежи, чувството е, че това е нещо, което можеш да срещнеш всеки ден – не е просто тест, а ситуация, в която трябва да реагираш.“

Този тип преживелищно учене има дългосрочен ефект – то не само предава знания, а изгражда модели на поведение и реакция, които остават устойчиви и извън учебната среда. В този смисъл, уъркшопите функционират не просто като еднократни обучителни събития, а като начало на култура на медийна отговорност сред младите хора.

5.3. Мултиплициращ ефект и роля на студентите като медиатори

Особено ценен аспект от въздействието на уъркшопите е мултиплициращият ефект, който участниците вече започват да реализират сред своите връстници и университетски общности и ученици. Много от студентите, взели участие в игровите сесии, са активни членове на университетски клубове, журналистически издания и студентски медии. В резултат на участието си те инициират собствени дискусии и публикации, в които споделят наученото от играта Media Masters.

Този процес показва, че младите участници не просто усвояват ново знание, а поемат роля на медиатори и обучители, предавайки го нататък – както сред свои колеги, така и в училищната среда, откъдето идват някои от участниците. Така се създава устойчива мрежа от млади посланици на медийната грамотност, която надхвърля рамките на самия проект.

5.4. Академично и социално въздействие

Резултатите от двете сесии показват, че събитията имат двойно въздействие – академично и социално. От една страна, преподавателите наблюдават засилена ангажираност и готовност за критическа дискусия в следващите занятия, свързани с медийна етика, журналистически стандарти и комуникационна теория. От друга страна, студентите споделят, че се чувстват по-уверени при анализ на новинарско съдържание, което често възприемат емоционално, а не рационално.

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз. Нито Европейският съюз, нито финансиращият орган могат да бъдат държани отговорни за тях.



Тази промяна е индикатор за развитие на когнитивна автономия – ключова цел на медийната грамотност. По време на последващи лекции студентите, участвали в уъркшопа, демонстрират повишена чувствителност към проблемите на манипулацията, фрейминга и сензационализма в медиите.

На социално равнище, уъркшопите допринасят за формиране на общност на практиката, в която студенти, преподаватели и изследователи обменят идеи за методи на обучение по медийна грамотност. В резултат на това се обмисля включването на играта Media Masters като помощен инструмент преподавателската работа и практическите занятия с бакалаврите.

5.5. Обобщение на ефектите

Повишено ниво на осъзнатост сред студентите по отношение на ролята на медиите в демократичните процеси;

Повишена ангажираност при работа с интерактивни методи на обучение;

Създаване на обучителна общност, способна да мултиплицира наученото в други контексти;

Медийна легитимация чрез БТА, която позиционира ФЖМК и проекта Media Masters в националния новинарски дневен ред;

Потвърждение на ефективността на игровия модел като средство за развиване на критическо мислене и гражданска ангажираност.

5.6. Изводи относно устойчивостта на въздействието

Въз основа на събраните данни и наблюдения може да се заключи, че уъркшопите по проекта Media Masters не са изолирани събития, а начало на дългосрочен процес на формиране на компетентности, необходими за устойчиво информационно общество.

Медийното отразяване от БТА осигурява институционална видимост и доверие, а включването на студенти в ролята на активни обучители създава възможност за разширяване на обхвата на инициативата отвъд университета.

Играта Media Masters доказва, че иновативните образователни практики могат да имат измерим социален ефект, особено когато са подкрепени от академична експертиза и широк публичен резонанс.

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз. Нито Европейският съюз, нито финансиращият орган могат да бъдат държани отговорни за тях.



Така проектът изпълнява своята европейска мисия – не само да обучава, но и да ангажира гражданите, превръщайки медийната грамотност в основна ценност на демократичната култура.

6. Заключение

Проведените две уъркшоп сесии с демонстрационната версия на настолната игра Media Masters предоставиха ценна възможност за тестване на игровия процес в реални условия и за събиране на качествена обратна връзка от участници с различен образователен и културен профил. Комбинацията от наблюдение по време на играта и последващи групови дискусии позволи да бъдат проследени както динамиката в отборите и индивидуалното участие, така и образователните ефекти, свързани с развитие на критическо мислене и медийна грамотност.

Особено важно е да се подчертае, че проблемите, констатирани по време на демонстрационните сесии през пролетта на 2025 г., са успешно отстранени. В настоящите уъркшопи не бяха отчетени затруднения като:

- неработещи или трудно сканиращи се QR кодове;
- забавено или липсващо мултимедийно съдържание;
- дублиране или несъответствия в текстовите елементи на приложението.

Напротив — участниците отбелязаха значително подобрене в техническата стабилност и достъпността на съдържанието, включително възможността за преглеждане на видеа от социалните мрежи в контекст на реални информационни ситуации.

В допълнение, интересът към играта беше отчетливо висок: много от участниците попитаха дали играта може да бъде закупена. Това беше възприето като положителен сигнал за потенциала ѝ да бъде приложена в широк спектър от образователни среди. Беше уточнено, че играта е достъпна безплатно и че картите и игралното поле могат да бъдат свалени и разпечатани от официалния сайт, който вече е активен — още един важен етап в развитието на проекта.

С оглед на получената обратна връзка и отчетения напредък може да се заключи, че играта се развива устойчиво и целенасочено. Има основание за основан оптимизъм, че всички технически и съдържателни елементи ще бъдат напълно завършени и финализирани в рамките на проекта до 2026 г. Събраните предложения и наблюдения ще послужат за допълнително усъвършенстване и адаптиране на играта към разнообразни учебни и културни контексти.



HISTORY OF CHANGES		
VERSION	PUBLICATION DATE	CHANGE
1.0		Initial version

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз. Нито Европейският съюз, нито финансиращият орган могат да бъдат държани отговорни за тях.