



SMJERNICE RAZVOJA MEDIJSKE PISMENOSTI U SREDNJIM ŠKOLAMA

Cilj ovog dokumenta je ukratko odgovoriti na pitanja što je to medijska pismenost, tko bi trebali biti nositelji razvoja medijske pismenosti u srednjim školama, gdje je i kada u srednjoškolskim kurikulumima moguć razvoj medijske pismenosti, što je potrebno za održavanje medijske nastave te zašto se predlaže projektna metodika učenja.

UNESCO se bavi pitanjima medijske pismenosti u širem kontekstu informacijske, medijske i digitalne tehnološke pismenosti ¹. **Medijsku i informacijsku pismenost** tako definira kao ljudsko razumijevanje informacija i pitanja kako se informacije proizvode, šire, tko ih proizvodi; kako ljudi koriste ili ne koriste informacije, kako i zašto se koriste ili ne koriste knjižnicama, medijima i tehnologijom; s kojim znanjem, vještinama i stavom ljudi kritički procjenjuju informacije i upravljaju informacijama, medijima i tehnologijom kako bi postigli željene rezultate u svojim društvenim, političkim, ekonomskim i kulturnim životima.

Međusobna povezanost i preklapanje informacijskih, komunikacijskih, medijskih i digitalnih znanja i vještina vidljiva je i u Preporukama Europskog vijeća iz 2018. godine o ključnim kompetencijama za cjeloživotno učenje ². Pismenost se definira kao sposobnost prepoznavanja, razumijevanja, izražavanja, stvaranja i tumačenja pojmova, osjećaja, činjenica i mišljenja u usmenom i pisanom obliku, koristeći se vizualnim, zvučnim i digitalnim materijalima u različitim disciplinama i kontekstima.

Digitalna kompetencija uključuje, prema Preporukama Europskog vijeća, samopouzdanost, kritičko i odgovorno korištenje digitalnih tehnologija za učenje, na poslu i sudjelovanje u društvu. Uključuje informacijsku i podatkovnu pismenost, komunikaciju i suradnju, **medijsku pismenost**, stvaranje digitalnog sadržaja (uključujući programiranje), sigurnost (uključujući digitalnu dobrobit i kompetencije povezane s kibernetičkom sigurnošću), pitanja u vezi s intelektualnim vlasništvom, rješavanje problema i kritičko razmišljanje.

Medijska je pismenost implicitno prisutna i u ostalim kompetencijama iz Preporuka Europskog vijeća. Osobna i socijalna kompetencija uključuje vještine konstruktivnog komuniciranja u različitim okruženjima. Poduzetničke kompetencije se temelje na kreativnosti, kritičkom razmišljanju i rješavanju problema, dok kompetencije kulturne svijesti i izražavanja uključuju razumijevanje različitih načina komuniciranja ideja između autora, sudionika i publike.

Potreba razvoja medijske pismenosti jedan je od razloga izrade nove verzije europskog Okvira digitalnih kompetencija za građane ³. Zajednički istraživački centar Europske komisije objavio je 2022. godine verziju DigComp 2.2 koja daje sustavni pregled kompetencija i preko 250 primjera znanja, vještina i stavova u području informacijske i podatkovne pismenosti, komunikacija i suradnje, kreiranja digitalnih sadržaja, sigurnosti i rješavanja problema.

Među primjerima medijske pismenosti navodi se istraživačka vještina kako analizirati i kritički procijeniti rezultate pretraživanja i aktivnosti na društvenim medijima, kako identificirati njihovo podrijetlo, kako razlikovati izvještavanje o činjenicama od mišljenja te kako odrediti jesu li rezultati istiniti ili imaju druga ograničenja poput ekonomskih, političkih ili vjerskih interesa. Medijski pismeni građani trebali bi biti svjesni potencijalnih pristranosti informacija uzrokovanih različitim čimbenicima poput podatkovnih algoritama, uredničkih izbora, cenzura ili osobnih ograničenja i

¹ Belgrade Recommendations on Draft Global Standards for Media and Information Literacy Curricula Guidelines [POVEZNICA](#)

² Preporuka Vijeća Europske unije o ključnim kompetencijama za cjeloživotno učenje [POVEZNICA](#)

³ DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes [POVEZNICA](#)



skloni postavljanju kritičnih pitanja kako bi procijenili kvalitetu internetskih informacija. Svjedoci smo međutim epidemije neodgovornog širenja lažnih vijesti i medijskih dezinformacija na društvenim mrežama, kojima su mladi posebno podložni u razdoblju adolescencije.

DigComp 2.2 je odlična znanstveno utemeljena podloga za izradu nastavnih planova, obrazovnih sadržaja i smjernica kreatorima javnih politika za razvoj digitalne i medijske pismenosti kako nastavnika tako i učenika. Podjednako je primjenjiv na svim razinama obrazovanja, budući da sadrži pregled 8 razina stručnosti od elementarnih vještina nužnih za socijalnu inkluziju ranjivih društvenih skupina i odgoj djece pa sve do specijaliziranih stručnih kompetencija profesionalaca i znanstvenika.

Povezanost jezične, medijske i digitalne pismenosti prisutna je i u hrvatskim kurikulumima nastavnih predmeta Hrvatski jezik ⁴ i Informatika ⁵ za gimnazije.

Iako se medijska pismenost izrijeком ne spominje, predmetna područja kurikuluma hrvatskog jezika obuhvaćaju među ostalim vještine komunikacije i suradnje s drugima u različitim kontekstima, medijima i komunikacijskim situacijama, razvoj kreativne verbalne i neverbalne komunikacije te kritički odnos prema medijskim porukama, razumijevanje utjecaja medija i njihovih poruka na društvo i pojedinca; stvaranje medijskih poruka i njihovo odgovorno odašiljanje. U prvom razredu učenici slušaju, čitaju, pišu i govore tekstove opisnoga i pripovjednog diskursa, u drugom izlagačke, u trećem upućivačke, a u četvrtom raspravljivačke tekstove.

Odgojno-obrazovni ishodi trebali bi se ostvarivati iskustvenim, problemsko-stvaralačkim, istraživačkim i projektnim učenjem i poučavanjem, osobito individualnim, individualiziranim pristupom i suradničkim oblicima rada te svrhovitom uporabom informacijske i komunikacijske tehnologije. Uspješna primjena modernih metoda učenja, koje izlaze iz okvira tradicionalne učioničke prakse, zavisiti će o osposobljenosti nastavnika za njihovu primjenu. Takva promjena obrazovne paradigme zahtijeva sustavnu podršku nastavniciama koja je do sada izostala. Povremene, kratkotrajne i često projektno financirane izobrazbe ne mogu se smatrati sustavnom podrškom.

Iako kurikulum predviđa vrednovanje govornih i razgovornih oblika izražavanja, praktičnog rada i projekata, sumativna se ocjena naučenog na kraju svodi na rezultat standardiziranog testa državne mature koji sadrži zadatke zatvorenog tipa i esej o književnom djelu. Kako uspjeh na državnoj maturi uvelike određuje mogućnosti nastavka školovanja, logično je da će se učenici i nastavnici fokusirati na gramatiku, pravopis i književnost, dok će se zapostaviti ključne kompetencije postindustrijskog doba poput istraživačkih vještina, kritičke analize informacija, kreativnosti, komunikacije i suradnje.

Kurikulum Informatike u domeni digitalna pismenost i komunikacije u ishodima učenja predviđa razvoj kompetencija pronalaženja podataka i informacija, odabiranja prikladnih izvora informacija te uređivanja, stvaranja, objavljivanja i dijeljenja vlastitih digitalnih sadržaja. U istoj domeni učenici trećeg i četvrtog razreda uče planirati, stvarati, predstavljati i vrednovati multimedijske projekte.

Informatika je u općim gimnazijama planirana kao obvezni predmet u prvom i kao izborni predmet od drugog do četvrtog razreda. Od četrnaest javnih općih gimnazija u Gradu Zagrebu, samo jedna nudi učenicima izbornu informatiku prema aktualnom kurikulumu donesenom 2018. godine. Nejasno je da li je uzrok nedostatak interesa ili kadrova, ali je izvjesna posljedica da će većina učenika završiti srednju školu u najboljem slučaju kao informatički samouki i tek djelomično pismeni građani.

⁴ Odluka Ministarstva znanosti i obrazovanja o donošenju kurikuluma za nastavni predmet **hrvatski jezik** za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj [POVEZNIKA](#)

⁵ Odluka Ministarstva znanosti i obrazovanja o donošenju kurikuluma za nastavni predmet **informatike** za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj [POVEZNIKA](#)



Srednje razine 3 i 4 iz DigComp Okvira digitalnih kompetencija za građane odgovaraju kompetencijama srednjoškolskih učenika koji bi trebali biti u stanju samostalno rješavati nerutinske probleme. Usprkos tome, srednjoškolsko se digitalno obrazovanje u Hrvatskoj i dalje često pretvara u ponavljanje linearnih postupaka bez jasne primjene u životu. Takvim se pristupom možda i mogu odgojiti vješti korisnici digitalnih uređaja, ali ne i maštoviti kreatori digitalnih sadržaja.

Općeobrazovni kurikulum informatike za srednje strukovne škole nije donesen u sklopu nedavne reforme obrazovanja, pa je pretpostavka da je u približno 70% hrvatskih srednjih škola nastava informatike i dalje reducirana na korištenje softvera za uredsko poslovanje.

U strukovnim se školama razvoj medijske pismenosti postavlja kao cilj predmeta medijski projekti u kurikulumu za medijske tehničare⁶. U ishodima učenja tog predmeta u trećoj i četvrtoj godini školovanja učenici oblikuju ideju za medijski projekt, provode istraživanje na temelju projektne ideje, izrađuju plan medijskog projekta, na temelju plana kreiraju medijske sadržaje, te izvještavaju o provedbi projekta i prezentiraju projektne rezultate. Uspješna implementacija ovakvog nastavnog koncepta ovisi primarno o zahtjevnoj vještini vođenja grupnih kreativnih procesa.

Kada se donese novi kurikulum za strukovne škole, a postojeći se počne primjenjivati u gimnazijama, to još uvijek ne znači da su ispunjeni svi uvjeti za njihovu kvalitetnu provedbu. Ove su smjernice stoga fokusirane na izgradnju nedostatnih kapaciteta za provedbu interdisciplinarnih multimedijских projekata u predmetnoj i međupredmetnoj nastavi hrvatskog jezika i informatike, izbornom predmetu Škola i zajednica te izvannastavnim, izvanškolskim, međuškolskim i međunarodnim projektima u suradnji s organizacijama civilnog društva i kulturnim ustanovama u lokalnoj zajednici.

Naglasak je stavljen na projektno učenje u sklopu postojećih kurikuluma, jer je praksa pokazala da takva metodika povećava motiviranost mladih, a istovremeno im omogućuje razvoj punog spektra kompetencija za cjeloživotno učenje. Kao referentni kompetencijski okvir korišten je DigComp 2.2, s naglaskom na kompetencije kreiranja digitalnih sadržaja.

Dio smjernica je eksperimentalno primijenjen tijekom Ljetne škole digitalne kreativnosti u Krku od 12. do 16. rujna 2022. Polaznici Ljetne škole bile su nastavnice hrvatskog jezika iz osnovnih i srednjih škola i studenti multimedijского stvaralaštva sa Sveučilišta Sjever i Grafičkog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, koji su tijekom pet dana sudjelovali u timskom projektnom učenju produkcije audio *podcasta* i kratkog filma na temu pametnog otoka, ekologije i održivog razvoja. Polaznice su iskazale zadovoljstvo kvalitetom radionica i želju za primjenom medijskog projektnog učenja u nastavi.

Ove su smjernice namijenjene ključnim kreatorima javnih politika razvoja medijske pismenosti u Hrvatskoj. To su Ministarstvo znanosti i obrazovanja, koje je nositelj razvoja odgoja i obrazovanja, Agencija za odgoj i obrazovanje i Agencija za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih, koje brinu o razvoju i provedbi opće-obrazovnih i strukovnih kurikuluma te stručnom usavršavanju odgojno-obrazovnih djelatnika te Nacionalni centar za vanjsko vrednovanje obrazovanja, koji provodi ispitivanja na temelju kojih se procjenjuju nacionalni standardi obrazovnih postignuća učenika.

Područne ili regionalne samouprave, kao osnivači srednjih škola, osiguravaju uvjete za održavanje nastave. Školski su odbori zaduženi za donošenje školskih kurikuluma te godišnjih planova i programa rada. Za primjenu ovih smjernica, ipak će na kraju biti ključni motivirani nastavnici, bez kojih je nemoguće provesti bilo kakve stvarne promjene u formalnom obrazovnom sustavu.

⁶ Odluka Ministarstva znanosti i obrazovanja o uvođenju strukovnog kurikuluma za stjecanje kvalifikacije **medijski tehničar** u obrazovnom sektoru grafička tehnologija i audio-vizualno oblikovanje [POVEZNICA](#)

Ciljevi i preporuke:

Poticati razvoj ljudskih potencijala nastavnika hrvatskog jezika i informatike za provedbu multimedijskog projektnog učenja

Preporuča se razvoj i verifikacija programa usavršavanja nastavnika Hrvatskog jezika i Informatike koji će se baviti jačanjem kompetencija kreativnog korištenja Interneta kao dominantnog medija mladih. Programi bi trebali uključiti kompetencije timskog projektnog učenja, kritičke analize informacija, digitalnog pripovijedanja, korištenja digitalnih uređaja i opreme za audiovizualnu produkciju te softvera za obradu, montažu i distribuciju multimedijskih sadržaja na internetu.

U edukaciji nastavnika hrvatskog jezika preporuča se stavljanje naglaska na razvoj vještina istraživanja, pisanja multimedijskih sinopsisa i scenarija, vođenja intervjua, moderiranja rasprava na društvenim mrežama, držanja javnih govora i prezentacija te oblikovanja informacija za web stranice. Napredni bi program mogao uključiti radionice pisanja interaktivnih scenarija za video igre.

U edukaciji nastavnika informatike preporuča se razvoj vještina snimanja audiovizualnih sadržaja pomoću mobilnih uređaja, korištenja open source softvera za post-produkciju zvuka, slike i videa te korištenja CMS sustava za upravljanje web sadržajima. Napredni bi program mogao uključiti radionice oblikovanja interaktivnosti za video igre poput tekstualnih avantura.

Razvoj vještina projektnog učenja bi trebao uključiti korištenje suradničkih alata za online planiranje, komunikaciju i izvještavanje. Projektno bi se učenje trebalo kritički baviti aktualnim temama iz života globalne i lokalne zajednice poput privatnosti građana u umreženom društvu, održivog razvoja te zelene i digitalne tranzicije. U projektno je učenje poželjno uključiti i nastavnike drugih predmeta i školske knjižničare kao ključne izvannastavne facilitatore razvoja medijske pismenosti u školi.

Preporuča se razvoj metoda formativnog i sumativnog vrednovanja projektnog učenja u kojem neki učenici pišu scenarije, drugi snimaju zvuk i video, treći montiraju, a preostali se brinu da projekt bude završen na vrijeme i predstavljen ciljanoj publici na javnom događanju. Nastavnici ističu problem ocjenjivanja timskog rada kao osnovnu prepreku široj primjeni projektnog učenja.

Preporuča se organizacija radionica planiranja i predprodukcije početkom svake školske godine na kojima bi se oblikovale projektne ideje i pisali sinopsisi za multimedijsko projektno učenje. Planovi bi se integrirali u školske kurikulume te godišnje planove i programe rada obveznih, izbornih ili fakultativnih predmeta. Ovi se dokumenti usvajaju na školskim odborima početkom listopada, a sadrže i planove stručnog usavršavanja nastavnika.

Preporuča se organizacija međunarodnih ljetnih škola za nastavnike na kojima bi se razmjenjivali najbolji primjeri iz europske prakse formalnog i neformalnog medijskog obrazovanja za mlade. Ovakve je ljetne škole moguće akreditirati u sklopu Erasmus+ programa, čime

se omogućuje plaćanje troškova prijevoza, smještaja, dnevnica i predavača iz fondova mobilnosti Europske unije.

**Kreirati obrazovne
sadržaje za
multimedijsko
projektno učenje**

Preporuča se razvoj modularnih digitalnih sadržaja za poučavanje i samoučenje kako bi se eliminirali troškovi tiska i minimalizirali troškovi distribucije na cijelom teritoriju RH. Takvi bi se sadržaji jednostavno integrirali u online sustave za e-učenje koji su tijekom pandemije COVID-19 korišteni u hrvatskim školama, a omogućili bi i primjenu metode izokrenute učionice u kojoj se video predavanja koriste kao priprema za praktičnu nastavu.

Po uzoru na CinEd ⁷ projekt razvoja filmske pismenosti, preporuča se kreiranje online repozitorija s najboljim primjerima iz multimedijske produkcijske prakse za koje bi se od autora dobila ili otkupila prava za korištenje u nastavi kao studije slučaja.

Preporuča se raspisivanje natječaja za autore multimedijskih scenarija koji bi se tijekom školske godine koristili u interdisciplinarnoj nastavi općih, jezičnih i prirodoslovno-matematičkih gimnazija te strukovnih i umjetničkih škola. Takvim bi se natječajima mogla osigurati i autorska glazba za multimedijske obrazovne projekte.

**Razviti tehničke
kapacitete za
provedbu
multimedijskih
projekata u nastavi**

Sukladno Pariškoj deklaraciji o medijskoj i informacijskoj pismenosti u digitalno doba ⁸, preporuča se otvaranje medijskih praktikuma u obrazovnim i kulturnim ustanovama, s ciljem unaprjeđenja stvaralačkih kapaciteta za kreiranje digitalnih sadržaja u funkciji razvoja digitalne ekonomije.

Preporuča se oblikovanje i opremanje informatičkih učionica kao multimedijskih praktikuma u kojima će učenici oblikovati tekst, sliku, zvuk i računalni kod za potrebe produkcije informativnih i obrazovnih podcasta, audio drama, video eseja i predavanja, kratkih promotivnih i dokumentarnih filmova, projektnih web sjedišta, kritičkih debata na društvenim mrežama i autorskih računalnih igara.

Preporuča se dijeljenje prostornih i tehničkih resursa, suradnjom škola s drugim školama, knjižnicama, kulturnim centrima i centrima tehničke kulture, filmskim klubovima, organizacijama civilnog društva i visokoškolskim ustanovama kako bi se optimalno koristili raspoloživi prostor i oprema koji su dostupni u lokalnoj zajednici.

⁷ European Cinema Education for Youth [POVEZNICA](#)

⁸ Paris Declaration on Media and Information Literacy in the Digital Era [POVEZNICA](#)