



„Дигитална и медийна грамотност като инструмент за създаване на изследователско и творческо съдържание“

доц. д-р Биляна Топалова

Дигиталната и медийна грамотност през 2024 година е задължителен инструмент за развитие, конкурентноспособност и себеизразяване на всеки съвременен човек. За да се справят с предизвикателствата на бързоразвиващата се и всепоглъщаща дигитална среда младите хора трябва да постигнат симбиоза между реален и дигитален свят и да не губят баланса между двете. Идеята за забрана или отричане на дигитализацията не вършат работа, защото на този етап човечеството е избрало своя път и той включва бързото и неусетно сливане на дигитален и реален свят. За да се запази баланса най-важният елемент е училищната среда да създава подходяща атмосфера за придобиване на необходимите дигитални компетентности. Образованието трябва да се фокусира върху придобиване на знания с практическа насоченост, чрез използване на дигитална и медийна грамотност за постигане, както на дигитално благополучие така и на успех в реалният живот.

Първата голяма крачка е направена с възможностите, които дават Европейските програми и проекти. Важна роля имат все по набиращите популярност и реализация STEM/STEAM центровете в училища и университети и други образователни институции. Тези центрове носят духът на бъдещето, започвайки от съвременен и модерен дизайн на пространството, високотехнологичното оборудване и стигнем до възможността за работа в екип. Това са пространства, в които младите хора имат възможността да разгърнат потенциала си и да участват активно заедно със своите преподаватели в създаването на иновации не само чрез наука, но и чрез изкуство.

Целта е от най-ранна детска възраст комуникацията да се извършва не само чрез традиционната грамотност (четене, писане, смятане), но и чрез дигиталната такава.

Дигитална грамотност

Основни компоненти на дигиталната грамотност

**ТЕХНИЧЕСКИ
УМЕНИЯ**

Работа с компютри, смартфони, таблети и други дигитални устройства. Техническите умения дават свобода за владене на останалите компоненти .

Използването на дигитални устройства прави търсенето на информация достъпно и лесно. Търсейки и анализирайки се обучаваме да работим с различни платформи и софтуер, които ни помогнат за комуникацията в дигитална среда.

ДИГИТАЛНА ЕМПАТИЯ

Усвояване на умения за разпознаване на киберзаплахи, като вируси, фишинг и хакерски атаки. Грижа за онлайн безопасността на индивида и на обществото.

СЪЗДАВАНЕ И ПУБЛИКУВАНЕ НА СЪДЪРЖАНИЕ

Въображението, концептуалното мислене, любопитството и желанието за откривателство са от ключово значение в създаването на иновации, услуги, продукти и нови бизнес модели, които водят до конкурентноспособност на индивида в съвременното дигитално общество.

УПРАВЛЕНИЕ НА ВРЕМЕТО

ТЪРСЕНЕ И АНАЛИЗ НА ИНФОРМАЦИЯ

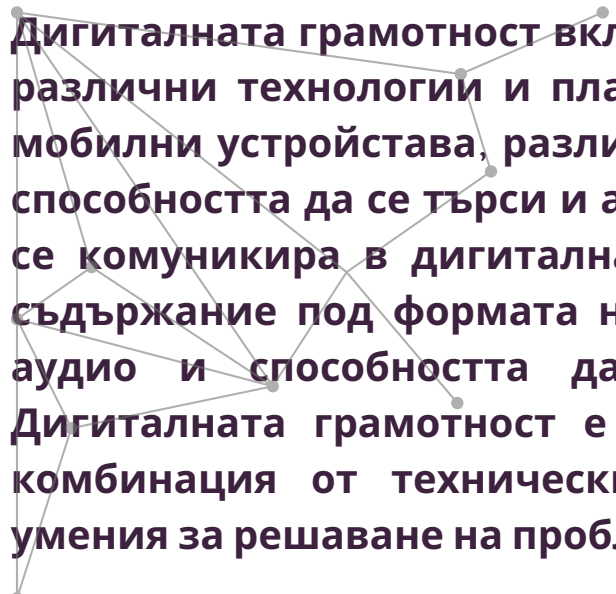
Уменията за анализ на придобитата информация в дигитална среда, както и невербалната и визуална комуникация развиват дигитална емпатия.

КИБЕРСИГУРНОСТ

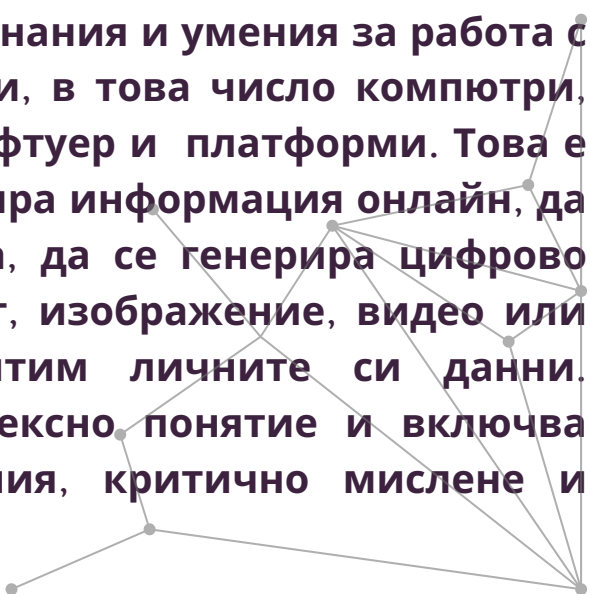
Дигитална комуникация. Себеизразяване на индивида в дигитална среда и утвърждаване на онлайн присъствие с цел постигане на цели, било то маркетингови, образователни, развлекателни и други.

КРЕАТИВНОСТ И ИНОВАЦИИ

Умение за организиране на задачите, приоритизиране на дейностите за ефективно справяне с множество дигитални ангажменти, което включва използване на инструменти за управление на проекти и приложения за планиране и проследяване на задачите.



Дигиталната грамотност включва знания и умения за работа с различни технологии и платформи, в това число компютри, мобилни устройства, различен софтуер и платформи. Това е способността да се търси и анализира информация онлайн, да се комуникира в дигитална среда, да се генерира цифрово съдържание под формата на текст, изображение, видео или аудио и способността да защитим личните си данни. Дигиталната грамотност е комплексно понятие и включва комбинация от технически умения, критично мислене и умения за решаване на проблеми.



Роля на дигиталната грамотност в различните сфери на живот

- Образование
- Професионален живот
- Личен живот

Сферата на образованието и професията са немислими без дигитална грамотност. Обучаващите се разчитат на дигиталните си умения при дистанционно обучение, онлайн курсове, самоподготовка. В професионален план драстично намалява процента на професиите, които не изискват дигитални умения, работодателите търсят кандидати, които притежават необходимите познания. В личния живот дигиталната грамотност ни дава възможност за общуване с приятели и семейство, за социална ангажираност, изразяване на мнение, участие в групи по интереси, себеизразяване.

Предизвикателства за постигане на дигиталната грамотност

- Дигитално неравенство
- Бързо развитие на технологиите (Изкуствен интелект)
- Липса на познания за киберсигурност

Независимо от стремглавия напредък в дигитализацията, все още има много хора, които нямат достъп до дигитални технологии и това им пречи да развият този вид грамотност. България е една от страните с най-добър достъп до интернет и въпреки това по данни на Евростат за дигиталните умения на хората за 2021 година България е на 34 място при проведено изследване на територията на 36 страни в Европа. Добрата новина е, че за 2023 година сме се изкачили на 29 място от 38 изследвани страни в Европа. Според данни на НСИ излезли декември 2023 около 11.8 % от българите никога не са използвали интернет, като в Северозападна България този процент е 16%, а в Югозападна България 7.6%.

След появата на изкуственият интелект и неимоверно бързите темпове в развитието на дигиталната среда, се усещат силно дори за тесните специалисти в областта. Нуждата от постоянно обучение и усъвършенстване, за да се отвърне на самообучаващия се AI поставят психиката на обществото пред неподозирани предизвикателства и има опасност това да доведе до всеобща екзистенциална криза за човечеството. Необходимо е своевременно вземане на нужните мерки за овладяване на несигурността, която се заражда в нас като индивиди.

За да се справим с личната си безопасност трябва да вложим енергия и усилия за подобряване на познанията ни в сферата на киберсигурността, защото дигиталния свят ни изправя пред много повече неподозирани възможности за измама, кражба и злоупотреба с личността.

Дигиталната и медийна грамотност са взаимосвързани понятия, които се отнасят до способността на обществото да се ориентира в съвременната дигитална и медийна среда. Дигиталната грамотност помага на индивида да се ориентира в дигитална среда, а медийната грамотност да анализира получената информация. Тези умения помагат на хората да бъдат по-информирани, отговорни и критични потребители на информация.

Медийна грамотност

Основни компоненти на медийната грамотност

●
**КРИТИЧНО
МИСЛЕНЕ**

Оценка на източника според неговата надеждност, авторитет, цели и аудитория. Способност да се прави разлика между факт и мнение. Проверка за достоверност (Fakt-checking).

●
**РАЗПОЗНАВАНЕ НА
МАНИПУЛАЦИЯ И
ПРОПАГАНДА**

●
**ПОЗНАВАНЕ НА
МЕДИЙНИТЕ
ПЛАТФОРМИ**

●
**Телевизия, радио,
интернет.**

Съдържание, предназначено за популярни медийни платформи с цел предаване на информация, забавление или реклама за масова аудитория, регулирано от определени стандарти за етика и професионализъм.

СЪЗДАВАНЕ НА МЕДИЙНО СЪДЪРЖАНИЕ

Критичното мислене е основополагащ инструмент за ориентация в дигиталната и медийна среда. Пребивавайки в нея то се формира много по-трудно защото мозъкът е „бомбардиран“ от безкрайно количество информация без тя по презумпция да е достоверна. За да стане такава ние трябва да направим отговорно и съзнателно проучване за достоверност, но за да преминем към такова проучване ние трябва да сме способни да уловим белезите на недостоверност, некоректност и манипулация. Свободният достъп до информация носи след себе си риск от тотална дезинформираност, а единственият път към истината е отговорността която носим за приемане и предаване на информацията.

СВОБОДАТА Е ОТГОВОРНОСТ!

Свободата на достъп до информация носи след себе си както много позитиви, така и негативи.



ИНФОРМАЦИОННО ПРЕТОВАРВАНЕ И СТРЕС



Обработването на твърде много информация в кратки срокове води до объркване и намалена способност за вземане на решения и до „ПАРАЛИЗА НА АНАЛИЗА“



ПСИХОЛОГИЧЕСКИ ЕФЕКТИ:

- Тревожност
- Депресия
- Чувство за загуба на контрол



ЛИПСА НА КРИТИЧНО МИСЛЕНЕ ,ПОДАТЛИВОСТ НА МАНИПУЛАЦИЯ, ВЯРА В КОНСПИРАЦИИ



Дезинформацията и фалшивите новини в дигиталната ера водят до сериозни социални и психологически последици.



ПСИХОЛОГИЧЕСКИ ЕФЕКТИ:

- Страх и параноя
- Делюзии
- Загуба на доверие в институции и общество
- Липса на авторитети
- Социално разделение и конфликти



ЕМОЦИОНАЛНО ВЪЗДЕЙСТВИЕ НА НЕГАТИВНАТА ИНФОРМАЦИЯ



Постоянният достъп до новини за войни, трагични събития, бедствия, насилие и други водят до изтощение, хроничен стрес, чувство за несправедливост и обезвереност. Те оказват изключително негативен ефект върху емоционалното състояние на човека.



ПСИХОЛОГИЧЕСКИ ЕФЕКТИ:

- Стрес и депресия
- Чувство за безнадежност
- Изолация и дистанция от обществото



СОЦИАЛНА ИЗОЛАЦИЯ И ЗАВИСИМОСТ ОТ ИНТЕРНЕТ



Прекомерната употреба на интернет може да доведе до намаляване на личните взаимоотношения и зависимост. Хората прекарват все повече време в онлайн и все по-малко в лично общуване дори когато физически са едни до други.



ПСИХОЛОГИЧЕСКИ ЕФЕКТИ:

- Липса на социални умения
- Изолация и самота
- Зависимост от технологиите



ФАЛШИВА СВОБОДА И “СОЦИАЛЕН И ФИЛТЪРЕН БАЛОН” (ECHO CHAMBER) AND (FILTER BUBBLE)



В дигитална среда нашите търсения се определят от алгоритми, които следят предпочитанията ни. Изправени сме пред капана да мислим, че имаме свобода, а всъщност да не излизаме от зоната си на комфорт, избягвайки противоположно на нашето мнение. Това води до изкривено възприятие на света и укрепване на личните пристрастия.



ПСИХОЛОГИЧЕСКИ ЕФЕКТИ:

- Поляризация на обществото
- Нарастваща нетолерантност към различията
- Потвърждаване на предразсъдъци и убеждения



ПРЕТОВАРЕНОСТ ОТ ИЗБОРИ (ПАРАДОКС НА ИЗБОРА)



Възможността да имаме достъп до огромно количество информация може да доведе до парадокс на избора. Тази прекомерна свобода на избор може да създаде усещане за объркване и страх от вземане на неправилни решения, което води до нерешителност и тревожност и бездействие.



ПСИХОЛОГИЧЕСКИ ЕФЕКТИ:

- Несигурност и тревожност при вземането на решения
- Чувство на вина при направени избори
- Липса на удовлетворение



НАРУШАВАНЕ НА ЛИЧНОТО ПРОСТРАНСТВО И КОНФИДЕНЦИАЛНОСТТА



Свободата на достъп до информация може също да води до опасности за личната сигурност и конфиденциалността. Съществуват сериозни рискове от кражба на лични данни, следене и злоупотреба с лична информация. Хората могат да се почувстват уязвими и изложени на опасности, което води до тревожност и страх.



ПСИХОЛОГИЧЕСКИ ЕФЕКТИ:

- Страх от онлайн заплахи
- Нарушаване на личния живот
- Проблеми с доверието



ПРОБЛЕМИ С ПСИХИЧНОТО ЗДРАВЕ, СВЪРЗАНИ СЪС СОЦИАЛНИТЕ МЕДИИ



Социалните медии, като платформи за обмен на информация, могат да имат сериозно въздействие върху психичното здраве. Те могат да водят до непрекъснато сравняване с другите, което често води до намалена самооценка и депресия. Особено сред младежите, излагането на идеализирани образи и "перфектни" животи, може да предизвика чувства на недостатъчност и стрес.



ПСИХОЛОГИЧЕСКИ ЕФЕКТИ:

- Ниска самооценка
- Стрес и тревожност, породени от сравняването
- Депресия и изолация

Свободата на достъп до информация в дигитална среда е ключов аспект в съвременното общество и има важни психологически последици за индивидите. Тя не само влияе на начина, по който възприемаме света около нас и общуваме с другите, но и на това, как изграждаме собствената си идентичност.

Докато предлага много предимства, като възможността за самообразование, личностно развитие и социална свързаност, тя може да има и редица негативни психологически ефекти, като стрес, тревожност, социална изолация и манипулация. Важно е хората да развият умения за управление на информацията, за да минимизират негативните ефекти и да се възползват максимално от свободата на достъп до информация.

Елементи на критичното мислене

- Разпознаване на дезинформация и фалшиви новини

Ключов фактор за развитие на критичното мислене е способността за разпознаване и отпор срещу манипулация и пропаганда. За да можем без проблем да разпознаем методи за манипулация в дигитална среда е необходимо да развием способности за бързо анализиране на информацията. Да изградим умения за нейното разбиране в контекста и да разпознаваме ключовите идеи и основните аргументи в текст или визуално произведение. Необходимо е да сравняваме източниците на информация и да не се доверяваме на един единствен. Трябва да търсим независимост на източника, което води до способността да оценим източника според неговата надеждност, авторитет, цели и аудитория.

В съвременният свят това е още по-трудна задача, защото трябва да сравняваме национални медии с частни и независими източници в социалните медии. Трябва да се научим да разпознаваме пристрастията на индивида или цяла една общност и да развием умения, за да идентифицираме предразсъдъците, умело прикрити зад инструментите на дигиталната, визуална и текстова обработка. С нарастващото разпространение на дезинформация, умениято да се разпознават ненадеждни източници и фалшиви новини е критично за осигуряване на точност и истинност на информацията, която получаваме. Необходимо е да правим съществена разлика между факт и мнение и да осъществяваме истинността и точността на официалната, публикувана информация чрез проверка на факти (**Fakt-checking**). Предизвикателство пред нас става и умениято да разпознаваме дали сме изправени пред информация, която е генерирана от изкуствен интелект.

- Информираност и активно гражданство

Вече развито, критичното мислене ни позволява да бъдем активни граждани, които могат да анализират обществени, икономически и политически въпроси, вземайки участие в обществени дискусии и процеси. Нашата информираност и грамотност ни позволяват да формираме собствени заключения основани на анализ на събраната информация и да използваме доказателства за подкрепа на собствените ни аргументи, използвайки дигиталната среда за поставяне на проблеми за обществено обсъждане, създаване на платформи за дискусии или благотворителни кампании, организиране на събития от обществено значение, изразяване на мнение и др.

- Вземане на информирани решения

В дигиталната среда, където решенията могат да бъдат повлияни от множество фактори, критичното мислене помага на хората да направят по-добри избори, независимо дали става дума за покупка на продукти, участие в обществени движения или лични отношения. Умението да се вземат информирани решения, основаващи се на критичен анализ на наличната информация и способността за оценка на последствията от различни опции и действия ни изгражда като личности способни да поемат отговорност за действията си в дигитална среда.

Предизвикателства пред развитие на критично мислене

- Информационен шум

Прекомерното количество информация, може да затрудни процеса на анализ и оценка. Индивидите могат да се чувстват претоварени и да изберат да приемат информация без критичен анализ.

- **Липса на образование**

Не всички образователни системи акцентират на развитието на критичното мислене, което води до недостатъчни умения у младите хора за справяне с предизвикателствата на дигиталната среда.

- **Психологически фактори**

Когато информацията потвърждава предварително установени вярвания, хората са склонни да проявяват безкритичност. Тази когнитивна предпоставка на доверието може да попречи на обективния анализ.

Критичното мислене е способността да се оценява информацията обективно. В дигиталната среда, където фалшивите новини и дезинформацията са често срещани, това умение е от съществено значение. Младите хора трябва да умеят да анализират източниците на информация, да проверяват факти и да правят обосновани заключения. Те могат да се обучават да разпознават пристрастия и манипулации в медийните материали.

Критичното мислене в дигиталната и медийната среда е жизненоважно умение, което позволява на индивидите да се ориентират в сложния информационен пейзаж на съвременния свят. То е основа за оценка на информацията, вземане на информирани решения и активно участие в обществото. Развитието на критичното мислене изисква ангажимент от страна на образователните институции, семействата и самите индивиди, за да се гарантира, че следващите поколения ще могат да се справят с предизвикателствата на дигиталния свят с увереност и отговорност.

„Враг“ на критичното мислене е апатията. В съвременния свят информацията е толкова всеобхватна и леснодостъпна, че понякога е възможно вместо да информира и образова, да създаде в подрастващите усещане за безразличие и апатия. Ако преди години, за да се доберат до информация младите хора са полагали неимоверни усилия и всеки досег до литература е изпълвал ума им с удовлетворение и усещане за свобода, то днес младия човек изпитва тревожност от прекалено лесния достъп до информация и това го кара да не я оценява, тя губи стойност. Времето за поглъщане на ”Всичко навсякъде наведнъж”, не достига и човек се оказва в състояние на транс, в който информацията просто преминава през главите ни и ние я поглъщаме като бърза закуска. Безразборното поглъщане на информация е консуматорството в дигитална среда и е също толкова вредно, колкото и това на вредните хранителни продукти в ежедневието или на излишните покупки. Липсата на фокус, цел и страст към дадена тема довежда до безпаметно “скролване” по екрана на дигиталното устройство без това да води след себе си до резултат. Реципиентът на информация бива формиран от нея и поради това той трябва или сам да намери дълбок смисъл и установен път, по който да се движи в дигиталната среда или този смисъл и тази цел да бъде зададена от родители, учители, общество.

Изкуството е важен елемент за развиване на въображението. Дигиталните устройства могат да бъдат изключително разсейващи и не случайно идеята за училище без телефони навлиза все по-често в родните училища.

Учениците трябва да учат чрез практика и преживяване и тук идва идеята за това, че техните уроци могат да бъдат разказани от тях чрез визуалното изкуство ако трябва да направят кратък документален филм “Портрет на историческа личност”. Докато изследват историята на личността те ще имат задача да намерят допълнителна информация, не само тази предоставена от учебника. Ще използват наученото не само по история, но и по литература, за да напишат дикторски текст (да разработят сценарий), наученото по музика ще им трябва, за да добавят музика към филма си, информационните технологии, за да го реализират (работа с камера и програма за постпродукция).

По този начин ще се даде възможност на учениците да се изразят по нов и модерен близък до тях начин и да преживеят историята, не само да я наизустят. Чрез социалните мрежи на училището може тези техни реализирани филми да се представят на по-голяма аудитория. Така учениците да добият самочувствие чрез изява в социалните медии с образователна насоченост и да се научат да се презентират пред света, посредством аудиовизуални и медийни похвати в дигиталната среда.

Това поставя един голям въпрос за трайното и по-ранно навлизане на предмет в училище от направление “Аудио-визуални изкуства”. Всички програми, които присъстват в средното образование са профилирани и са насочени предимно към анимация, форография рекламен и графичен дизайн. Тези профили би трябвало да надграждат вече усвоени знания, но тези знания не са практически усвоени защото са набазата на предмети като музика, танци, изобразително изкуство и информационни технологии. Непонятно е как младите хора още от несъзнателна възраст чрез дигиталните устройства формират реалността си от аудио-визуални продукти и произведения, но в училище “Визуалната култура” не намира място в учебния материал. Те се учат на нея от предпочитани от тях авторитети (влогъри, инфлуенсъри). Искаме от подрастващите да разберат дали една новина е фалшива или не, но не им предоставяме възможността да създават собствени новини по професионални правила, искаме от тях да не гледат пошли клипчета в **TikTok**, но не ги запознаваме с история на киното, телевизията, социалните мрежи, не анализираме с тях еволюцията на аудио-визуалните изкуства в специален предмет, който може да бъде тясно свързан с всички останали предмети в училище и да помогне за дигиталната интеграция и реклама на самото училище. Досегът им до тази материя се случва или профилирано, когато вече е изпусната основата или чрез проекти, които събуждат интерес, но той често не бива доразвит. “Аудио-визуалната култура” е от изключително значение за изграждане на естетически норми в подрастващите, за да модата да се ориентират в дигиталната и медийна среда и това трябва да се превърне в приоритет. Децата общуват визуално. Те “текстват”, общуват посредством текстови съобщения когато са едни до други, а когато са отдалечени го правят посредством визуални съобщения (клипове), в които директно отразяват настроенията си, заниманията си, мислите си.

КРЕАТИВНИ МЕТОДИ ЗА ПРЕПОДАВАНЕ И УЧЕНЕ, ИЗПОЛЗВАЩИ АУДИО-ВИЗУАЛНИ ФОРМИ И ИНТЕРНЕТ ПЛАТФОРМИ.

Ангажиращи начини за предаване на знания.

Подходи и техники.

● ВИДЕОУРОЦИ И ОБРАЗОВАТЕЛНИ ФИЛМИ



Създаване на кратки видеа, които обясняват концепции или теми по интересен и визуално ангажиращ начин.

- Използване на платформи като YouTube или Vimeo за публикуване на видеа. Включване на графики, анимации и примери от реалния живот, за да се улесни разбирането. Мотивация на учениците да създават свои собствени видеа по изучаваните теми.

● ПОДКАСТИ



Използване на аудиоформати, за да се предават знания или да се обсъждат актуални теми.

- Учителите могат да създават подкасти, в които разглеждат теми или интервюират експерти. Учениците могат да бъдат насърчавани да създават свои собствени подкасти, които изследват интересни за тях теми.

● ВИРТУАЛНИ КЛАСНИ СТАИ



Използване на платформи за видеоконференции и за интерактивно обучение (Zoom, Big Blue Button, Blackboard или Microsoft Teams).



Организиране на виртуални дискусии, семинари или презентации. Създаване на интерактивни уебинари с въпроси и отговори в реално време.

СОЦИАЛНИ МРЕЖИ ЗА СЪТРУДНИЧЕСТВО



Използване на платформи като Facebook, Twitter или Instagram за обмен на идеи и информация.



Създаване на затворени групи, където учениците могат да обсъждат теми, да споделят ресурси и да задават въпроси. Използване на хаштагове за следене на специфични теми или проекти.

ИНТЕРАКТИВНИ ПРЕЗЕНТАЦИИ



Използване на инструменти като Prezi, Canva или Google Slides за създаване на визуално привлекателни презентации.



Включване на видеа, GIF-ове и интерактивни елементи в презентациите. Насърчаване на учениците да създават свои собствени презентации по теми, които изследват.

ИГРИ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ



Включване на игрови елементи в обучението, за да се увеличи ангажираността.



Използване на платформи като Kahoot! или Quizizz за провеждане на викторини и тестове в игрови формат. Създаване на ролеви игри или симулации, свързани с темата на обучение.

АУДИОВИЗУАЛНИ ПРОЕКТИ



Насърчаване на учениците да създават свои собствени аудиовизуални проекти, които демонстрират усвоените знания.



Проекти, които включват създаване на кратки филми, документални видеа или мултимедийни презентации. Използване на инструменти за редактиране на видео и аудио, за да развият техническите си умения.

СЪЗДАВАНЕ НА БЛОГОВЕ И ВЛОГОВЕ



Учениците могат да пишат блокове или да създават влогове, за да споделят мислите си по теми, свързани с учебния материал.



Публикуване на статии или видеа на платформи като WordPress или YouTube. Насърчаване на обратна връзка и дискусии в коментарите.

● ДИГИТАЛНИ БИБЛИОТЕКИ



Преподаватели и обучаващи се в различни институции могат да публикуват свои авторски разработки, книги, филми, учебни материали, проекти, видео и аудио уроци, интерактивни задачи, презентации и др.



Дигитализацията е факт и ако всяка учебна институция има своя дигитална библиотека, това ще създаде улеснен достъп до информация, ще подобри ефективността на обучението и ще даде много повече възможности на хората със специални нужди, ще доведе и до положителен екологичен отпечатък, чрез намаленото използване на хартия.

Платените онлайн платформи за обучение в България набират все повече популярност именно защото са дигитални пространства с иновативен подход за по-лесно усвояване на материала. Маркетинговата им стратегия поставя традиционното обучение в училище, като не достатъчно ефективно. Развитието на дигиталните пространства и библиотеки в училища, университети и институции ще има социален отпечатък и ще регулира неравенството.



ВИЗУАЛНА ГРАМОТНОСТ



Визуалната компетентност трябва трайно да навлезе в сферата на образованието от най-ранна възраст. Под формата на учебни материали и предмети свързани с работа на учениците с аудио-визуални произведения. Тази работа ще развие и техните дигитални компетенции и ще приложи на практика наученото по предметите свързани с изкуство. Използването на аудио-визуални форми и социални платформи в образованието не само увеличава ангажираността на учениците, но и развива техните дигитални умения и креативност. Тези методи могат да направят обучението по-интересно и ефективно, като предоставят разнообразни подходи за усвояване на знания.

ДОБРИ ПРАКТИКИ

Програма “Европа” 2024 на Столична община дава огромни възможности и е от основно значение за изграждането на дигитална кохезия между образователните институции, бизнеса и местна власт. Мотивацията на младите хора да знаят, че техните дигитални умения могат да намерят приложимо място в социалния и културен живот на общността е от изключително значение за тяхната висока самооценка и отговорност към обществото.

Проектът “Клуб Млад откривател” / София, позната и непозната, град на история, култура, туризъм/ реализиран по програмата даде възможност на ученици от столично училище да се потопят физически в познати и непознати улици на града, в който живеят и да станат откриватели на собствените си неподозирани възможности.

Какво усвоиха и развиха участниците в клуб “Млад откривател”?



ТЕХНИЧЕСКИ УМЕНИЯ



Работа с компютър, смартфон, микрофон, камера, дрон



ТЪРСЕНЕ И АНАЛИЗ НА ИНФОРМАЦИЯ



Работа с архивни материали, събиране и обработване на информация. Създаване на кратък сценарий за аудио-визуален продукт.



АУДИО-ВИЗУАЛНА КОМПЕТЕНЦИЯ



Умение за работа пред камера (дикция и поведение). Операторска работа (композиция и крупности). Звук (работа с микрофон). Постпродукция (работа с монтажни програми)



СЪЗДАВАНЕ И ПУБЛИКУВАНЕ НА СЪДЪРЖАНИЕ



Управление на YouTube канал. Маркетингова стратегия за реклама на вече създадения от тях проект.



КРЕАТИВНОСТ И ИНОВАЦИИ



Работа с платформи като Canva, Youtube, Felt, mapz и други.



УПРАВЛЕНИЕ НА ВРЕМЕТО



Умение за разпределение на задачите във времето и спазване на срокове за изпълнението им.



ПОЗНАВАНЕ НА МЕДИЙНИТЕ ФОРМАТИ



Усвояване на детайли при рзличното изпълнение на задачите ако тяхното представяне е за радио, телевизия или социална мрежа.



РАБОТА В ЕКИП



За да реализират своите задачи участниците в проекта е необходимо да изградят добър екип и да разпределят задачите си. Те трябва както активно да общуват на терен, така и в дигитална среда.



КРИТИЧНО МИСЛЕНЕ



След успешно реализиране на задачите участниците имат възможност да се погледнат отстрани през обектива на камерата, да видят реакцията на публиката и да анализират постигнатите резултати приемайки овации и учейки се от грешките си.

Работата по проекта даде възможност на младите хора да създадат своя интерактивна, дигитална карта на София, с обекти които са важни и отразяват техния поглед и емоция. Тази карта показва отношението на група от млади хора към културата, историята и традициите на техния град и провокира всеки, който реши да тръгне по стъпки им да открие нови и неподозирани страни на града. Дигиталната карта показва всеки обект с кратък филм, така че зрителят да може да се потопи в мястото посредством кадри, звуци и субективната гледна точка на младите творци и откриватели. Дигиталните умения, които развиват в процеса на работа ще им помогнат за бъдещи научни, творески и бизнес проекти в училище и в живота. Умението да говорят пред аудитория и пред камера и да се заявят като активни граждани ще им даде самочувствие за лидерство сред своите връстници, а защо не и лидери в обществото ни с поглед към бъдещето.

Дигиталната, медийна и аудиовизуална грамотност, са важни компоненти на съвременното образование в Европа. Те помагат на учениците да се ориентират в сложния свят на цифровата информация, да развият критично мислене и да придобият умения за безопасно и отговорно използване на дигиталните технологии и медии. Много европейски държави вече прилагат програми и практики, насочени към усвояването на тези умения в училище. Европейските практики обхващат широка гама от инициативи, които не само обучават учениците как да използват съвременни технологии, но и как да разбират и оценяват информацията, с която се срещат. Тези програми са от съществено значение за развитието на младите хора в глобализирания цифров свят и ги подготвят да бъдат отговорни, информирани и критично мислещи граждани.

