

„ИГРАЙ И ЗНАЙ! ИГРОВИ ПОДХОДИ ЗА ОБУЧЕНИЕ ПО ИНФОРМАЦИОННА ГРАМОТНОСТ В УНИБИТ – ЕРАЗЪМ + ПРОЕКТ НАВИГЕЙТ“

гл. ас. д-р Марина Енчева¹,
докторант Гергана Янчева²,

Катедра „Библиотечни науки“, Факултет по библиотекознание и културно наследство, Университет по
библиотекознание и информационни технологии, гр. София¹

Катедра „Библиотечни науки“, Факултет по библиотекознание и културно наследство, Университет по
библиотекознание и информационни технологии, гр. София²

e-мейл: m.encheva@unibit.bg¹ e-мейл: g.yancheva@unibit.bg²

Резюме

Статията представя проект по програма Еразъм+ „Навигейт – Информационна грамотност: подходи за обучение чрез игри за избягване на недостоверно съдържание“. Ръководител на проекта е гл. ас. д-р Марина Енчева от Университета по библиотекознание и информационни технологии в гр. София, България. Проект Еразъм+ „Навигейт“ включва четири европейски партньорски организации – три университета и една неправителствена организация. Проектът е с продължителност 36 месеца (2017 - 2020) и има за цел да привнесе иновации в обучението по информационна грамотност на студенти, изучаващи хуманитарни науки в Европа (България, Италия и Швеция), чрез прилагане на игрови подходи в образованието, свързано с информационните умения. Дигиталните игри са насочени директно към променящите се компетенции, необходими в новите реалности, наложени от информационната ера. Уменията, които трябва да имат новото поколение студенти: саморегулиране, информационни умения, мрежово сътрудничество, стратегии за решаване на проблеми и критическо мислене, са заложили в подходите за обучение по информационна грамотност в академична среда. Понятията „фалшиви новини“ и „недостоверно (фалшиво) съдържание“ също са включени в проекта. Тъй като те вече не могат да се разглеждат като хомогенни явления, техният задълбочен анализ е необходим, за да ги класифицира по отношение на предназначението им, функциите, жанровата типология и инициаторите. Това ще спомогне за по-лесното обучение на студентите при идентифициране на съдържание и информация с недоказана и съмнителна природа.

Ключови думи: дигитални игри, игрови подходи, информационна грамотност, проект Навигейт, студенти-хуманитари, фалшива информация

Въведение или за необходимостта от информационна грамотност (ИГ)

Динамиката на времето, в което живеем, бързото развитие на информационно-комуникационните технологии (ИКТ) в XXI век, свободата и лесният достъп до огромни масиви от информация предполагат усвояването на разнообразни умения, но преди всичко обуславят нуждата от високо ниво на информационна грамотност в обществото. Технологиите предоставят възможност за достъп до ресурси по възможно най-улеснения за съвременния човек начин, което превръща информационната грамотност в базова дигитална компетентност. Нуждата от информационна грамотност се свързва и с реформата в продължаващото образование или т.нар. „учене през целия живот“ (lifelong learning), дискутирана и приета от Европейската комисия през 2000 г. (Лисабонска стратегия) [6]. В стратегията за икономическо и социално обновление на Европа от Лисабон ясно се подчертава, че усвояването на знания и умения през целия живот е гаранция за бъдещото участие на всеки европеец в т.нар. „общество на знанието“. Основен компонент в контекста на европейските политики, свързани с учене през целия живот, е именно постигането на компетенции (знания, умения и начин на мислене), свързани с информационната грамотност. В серия от стандарти, популяризирани от различни международни организации, се описва информационната грамотност (ИГ) като необходимост на обществото в новата информационна ера. През 2013 г. Организацията на обединените нации за образование, наука и култура – ЮНЕСКО, съвместно с Международната федерация на библиотечните асоциации и институции – ИФЛА приема в Париж „Резолюция на медийна и информационна грамотност“ [8]. Парижката декларация

поставя нов акцент върху медийната и информационната грамотност (МИГ) в дигиталната епоха. Участниците в МИГ трябва да умеят да разпознават както възможностите, така и предизвикателствата, които произхождат от навлизането на технологиите и медиите (традиционни и нови в това число) във всички аспекти на човешкия живот [2]. През март 2015 г. Европейската комисия, заедно с индустрията, неправителствени организации (НПО), академични среди и други ключови заинтересовани страни подписва „Декларацията от Рига за електронни умения за работа“ – призив за действия, свързани с дигиталните умения и създаване на работни места в Европа [7]. За да се подобрят възможностите на европейските граждани за започване на работа, е необходимо всеки, особено завършващите висшето си образование студенти, да имат способностите да въвеждат иновации във всички сфери и професионални сектори, използвайки най-модерните дигитални технологии. Информационната грамотност е социален и икономически приоритет, но същевременно представлява и образователен приоритет за образователните институции на всички нива [1].

Известното определение за информационна грамотност предложено през 1989 г. от Американската библиотечна асоциация (ALA) гласи следното: „информационно грамотен човек е този, който е в състояние да почувства кога му е нужна информация, да умее да я намери и ефективно да я използва“ [3]. Това определение е едно от най-цитираните в научната литература и дава начало на развитието на голяма част от стандартите за информационна грамотност, които оказват сериозно влияние върху висшето образование в глобален план. Групата за информационна грамотност (Information Literacy Group) към Оторизираният институт на библиотекарите и информационните специалисти (Chartered Institute of Library and Information Professionals - CILIP) във Великобритания приема на 6 април 2018 г. нова дефиниция за информационна грамотност, която е приложима към новите реалности и предизвикателства на дигиталната епоха. Дефиницията определя информационната грамотност като „способност да се **мисли критично** и да се правят **балансиранни преценки** за **всяка** информация, която се намира и използва“. Информационната грамотност позволява на гражданите да достигат до задълбочени възгледи по различни теми и да изразяват своите възгледи, като по-този начин участват пълноценно в обществото [4].

Еразъм+ Проект NAVIGATE

Проект по програма *Еразъм+* „Навигейт – Информационна грамотност: подходи за обучение чрез игри за избягване на недостовременно съдържание“ се базира на важни резултати от научни изследвания в областта на информационната грамотност (ИГ), постигнати в областта на висшето образование на европейско ниво през последното десетилетие. Проектът (NAVIGATE) възнамерява да приложи иновативен подход, основан на дигитални игри, за обучението по информационна грамотност на студентите (бакалаври) в областта на хуманитарните науки. Целта е да се създаде възможност за активно участие на студентите чрез научни изследвания, експериментирание, конкуренция и сътрудничество. Също така ще бъде възможно да се разшири осведомеността по въпросите на информационната грамотност, тъй като обучението, базирано на игри, разширява потенциала за сътрудничество в дигитална среда. NAVIGATE цели да приложи различни методи според планираните дейности: анализ и синтез на информационни потоци; проучване на най-добри практики, свързани с темата на проекта и т.н. За да се постигнат целите и задачите на проекта, ще бъдат приложени количествени и качествени методи за анализ в стандартни въпросници и фокус групи. Нивото на ИГ на студентите ще бъде проследено чрез моделиращия метод (симулации в ситуации от реалния живот и игрово базирано обучение). Ръководител на проекта е гл. ас. д-р Марина Енчева от Университета по библиотекознание и информационни технологии в гр. София, България. Проектният консорциум включва 4 партньорски организации – Университетът по библиотекознание и информационни технологии (координатор), Университетът в Йевле (Швеция),

Университетът в Парма и Фондацията Политехника от Милано (Италия). Проектът е с продължителност 36 месеца (2017 - 2020).



Фиг. 1. Екипа на проект „Навигейт“

Основни задачи на NAVIGATE

- ✓ Да разработи **дърво на компетенциите** (стратегия, ориентирана към студентите в смесения тип обучение по ИГ), обхващаща различни измерения, които представляват сърцевината на уменията по информационна грамотност, задължителни за студентите в дигиталната епоха (намиране на информация, оценяване на информация, ефективно ползване на информацията) и да подкрепи придобиването на такива умения, синтезирани в съдържанието на учебната програма.
- ✓ Да създаде **игрови модел** за обучението по ИГ, който се състои от програма, базирана на **дървото на компетенциите**; игри, включени в програмата; работещи модели със специфични игрови задачи, игрови обучителни дейности и т.н.
- ✓ Да разпише **модел на сценариите** за игрите в обучението по ИГ.
- ✓ Да разработи **игри** по ИГ и да реализира **онлайн платформа** за интегриране на игровия модел на обучение.
- ✓ Да издаде **ръководство** с обобщение на резултатите от проекта в подкрепа на бъдещите потребители (студенти и преподаватели) на разработената методология за игровия подход в обучението по ИГ.

Очакваните резултати от осъществяването на NAVIGATE

- ✓ Промяна в традиционните модели на преподаване с интегрирането на сериозни интерактивни игри в обучението;
- ✓ Подобрене в компетентността на обучителите по ИГ;
- ✓ Стимулиране на интереса на студентите към обучението като цяло;
- ✓ Бъдещо подобрене и надграждане в разработения продукт с използването на обратната връзка от студенти и преподаватели;
- ✓ Прилагане на NAVIGATE обучителния модел в други институции (обществени и академични библиотеки);

- ✓ Изработени критерии за синхронизирано учене и оценяване.

ИГРАЙ И ЗНАЙ!

Моделът за обучение, основан на **играта**, е начин да се изградят умения за критично мислене, за да се открие и разграничи фалшивата съдържание (fake content), която се генерира, разпространява и акумулира в онлайн пространството. Игровият подход за натрупване на знания е изключително подходящ, защото помага на студентите да мислят по-задълбочено за информацията, която намират и източниците, които могат да използват в онлайн среда. Другият важен аспект от прилагането на подхода на NAVIGATE към обучението по ИГ е свързан с трансформацията в академичната среда чрез установяването на нови методи на преподаване. Тези методи успешно включват интерактивни игри в учебния процес. Игрите, които ще бъдат разработени от проекта ще помогнат на студентите да откриват и разпознават оригиналния източник на информация и така ще формира у тях трайни и устойчиви навици в изграждането на **информационната им компетентност** [5].

Проект NAVIGATE 2017-1-BG01-KA203-036383 "Information Literacy: a Game-based Learning Approach for Avoiding Fake Content" с ръководител гл. ас. д-р Марина Енчева се финансира по програма Еразъм+ на Европейската комисия.

ИЗПОЛЗВАНИ ИЗТОЧНИЦИ

1. **Енчева**, Марина. Игрови подходи в обучението по информационна грамотност. София : За буквите – О писменехъ, 2018, 196 с.
2. **Парижка** декларация за медийната и информационната грамотност в дигиталната епоха. [онлайн]. [прегледан 20.04.2018] https://www.lib.bg/publish/IFLA/Paris_declaration.pdf
3. **American** Library Association. [онлайн]. [прегледан 18. 04. 2018] <http://www.ala.org/Template.cfm?Section=Home&template=/ContentManagement/ContentDisplay.cfm&ContentID=33553#f1>
4. **CILIP** Definition of Information Literacy 2018. [онлайн]. [прегледан 24.04.2018]. <https://infolit.org.uk/ILdefinitionCILIP2018.pdf>
5. **Encheva**, Marina., Mukanova, P., Zlatkova, P, Zagorov, V. Changing Information Literacy Training of Undergraduate Students in Europe through the Game-based Learning Approach. INTED 2018 Proceedings. 12th International Technology, Education and Development Conference, 5-7th March, 2018. Valencia: IATED Academy, pp. 587-592.
6. **Lisbon** European Council 23 and 24 march 2000. [онлайн]. [прегледан 18.04.2018] http://www.europarl.europa.eu/summits/lis1_en.htm#b
7. **The Riga** Declaration on e-skills for Job. [онлайн]. [прегледан 18.04.2018]. <http://eskillsforjobs.lv/wp-content/uploads/2015/03/The-Riga-Declaration-on-e-Skills-13-March-2015.pdf>
8. **UNESCO**, IFLA. Media and Information Literacy Recommendations. [онлайн]. [прегледан 18.04.2018] <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002242/224273e.pdf>

**“PLAY AND LEARN!
A GAME-BASED LEARNING APPROACH FOR INFORMATION LITERACY
TRAINING IN ULSIT – ERASMUS + PROJECT NAVIGATE”**

Assist. Prof. Marina Encheva, PhD¹,

Gergana Yancheva, PhD-Candidate²,

*Department of Library Science, Faculty of Library Science and Cultural Heritage, University of Library Studies and
Information Technologies in Sofia¹,*

*Department of Library Science, Faculty of Library Science and Cultural Heritage, University of Library Studies and
Information Technologies in Sofia²,*

e-mail: : m.encheva@unibit.bg ¹, e-mail: g.yancheva@unibit.bg ²

Abstract

The study presents the Erasmus+ project NAVIGATE – Information literacy: A Game-based Learning Approach for Avoiding Fake Content. Assist. Prof. Marina Encheva, PhD, from the University of Library Studies and Information Technologies in Sofia, Bulgaria is the project coordinator. The Erasmus+ project NAVIGATE includes four European partner organizations – three universities and a non-governmental organization. The project has a duration of 36 months (2017 - 2020) and aims to develop a game-based model for Information Literacy (IL) training in Bulgarian, Italian and Swedish universities. The project intends to apply an innovative approach based on digital gaming to the information literacy training of HE students in humanities. The digital games used for IL training in university environments will provoke students' active involvement through research, experimentation, competition and cooperation. It will also be possible to extend awareness on the issues of information literacy, since game-based training expands the collaborative potential of digital environments. The concepts of "fake news" and "unreliable (fake) content" are also included in the project. Since they can no longer be regarded as homogeneous phenomena, their in-depth analysis is necessary to classify them in terms of their purpose, functions, genre typology and initiators. This will help students learn more easily by identifying content and information with unverified and doubtful nature.

Keywords: *digital games, fake content, game-based approaches, HE students, information literacy (IL), project NAVIGATE, unreliable information.*