

# ИГРАЙ И ЗНАЙ!

## ИГРОВИ ПОДХОДИ ЗА ОБУЧЕНИЕ ПО ИНФОРМАЦИОННА ГРАМОТНОСТ В УНИБИТ – ЕРАЗЪМ + ПРОЕКТ НАВИГЕЙТ

*Гл.ас.д-р Марина Енчева, докторант Гергана Янчева  
Катедра "Библиотечни науки"*

Шести национален семинар на тема:  
«ЕВРОПЕЙСКИТЕ ГРАЖДАНИ И ИНТЕЛЕКТУАЛНАТА СОБСТВЕНОСТ –  
ВЪЗПРИЯТИЕ, ОСЪЗНАТОСТ, ПОВЕДЕНИЕ»

25 – 26 април 2018 г.

# Нуждата от информационна грамотност!

01

Информационно претоварване/ експлозия на информацията

02

Съвременните технологии улесняват бързия и лесен достъп до информация на всички и ИГ е основна компетентност

03

Лисабонската стратегия (ЕС, 2000 г.) – продължаващо образование

04

Резолюция за информационна грамотност - ЮНЕСКО и ИФЛА

05

Европейска комисия,  
март 2015 г.  
"Декларация от Рига относно  
електронните умения за работа"

06

Информационна грамотност –  
основно умение на всеки  
гражданин

# Нуждата от информационна грамотност!

CILIP Definition of Information Literacy 2018

<https://infolit.org.uk/definitions-models/>



**Информационна грамотност  
е способността да мислим критично и да правим  
балансиран преценки за всяка информация,  
която откриваме и използваме  
(2018 г.)**

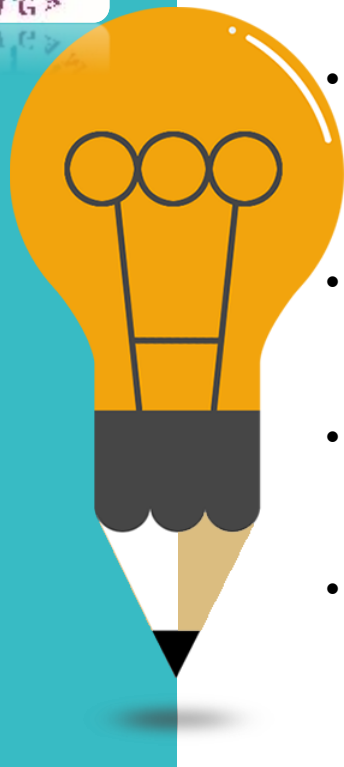


1989 г., Американската библиотечна асоциация (ALA):

„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“



# ЕРАЗЪМ + ПРОЕКТ НАВИГЕЙТ



- Навигейт е проект, който 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 възнамерява да приложи иновативен подход, основан на дигитални игри, за обучението по информационна грамотност на студентите 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.



# ЕКИП



Ръководител на проекта: гл. ас. д-р Марина Енчева, 09/2017 – 08/2020



**УниБИТ**



**Fondazione  
Politecnico di Milano  
Италия**



**University of Parma  
Италия**



**University of Gävle  
Швеция**



Среща на партньорите в София, 2017 г.



# ОСНОВНИ ЦЕЛИ НА ПРОЕКТ НАВИГЕЙТ



- Да разработи **дърво на компетенциите** и програма във връзка с ключовите умения по информационна грамотност (ИГ) – намиране, оценка и ефективно използване на информацията онлайн;
- Да създаде **модел** за обучение по ИГ, базирано на игри на основата на **дърво на компетенциите**;
- Да създаде **модел** на различни **сценарии** за игрите по ИГ
- Да разработи **игри** и **онлайн платформа**, която да интергира модела за обучение;
- Да издаде **ръководство** за бъдещите потребители на метода за обучение по ИГ, базиран на игри.



# 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 информация, която се намира онлайн.
- 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 *Навигейт* 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**.







БЛАГОДАРЯ ЗА ВНИМАНИЕТО



[m.enceva@unibit.bg](mailto:m.enceva@unibit.bg)  
[g.yancheva@unibit.bg](mailto:g.yancheva@unibit.bg)

