



## Проект NAVIGATE – ИНФОРМАЦИОННА ГРАМОТНОСТ

ПОДХОДИ ЗА ОБУЧЕНИЕ ЧРЕЗ ИГРИ ЗА  
ИЗБЯГВАНЕ НА НЕДОСТОВЕРНО СЪДЪРЖАНИЕ



[navigame.eu](http://navigame.eu)

[navigateproject.eu](http://navigateproject.eu) - [facebook.com/navigateGAME](https://facebook.com/navigateGAME)

EU-project NAVIGATE - No: NAVIGATE 2017-1-BG01-KA203-036383 Erasmus+

- ✓ **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...**

**...обуславят нуждата от ВИСОКО НИВО на ИНФОРМАЦИОННА ГРАМОТНОСТ (ИГ)  
и дигитална компетентност в съвременното общество!**

Нуждата от информационна грамотност се свързва и с реформата в продължаващото образование или т.нар. „учене през целия живот“, дискутирана и приета от ЕС през 2000 г.

### Необходимост

Да бъдат обхванати и популяризирани основните и най-важни умения за ИГ – да се идентифицира, оценява и по този начин да се избягва фалшивата информация. Да се търси/намира информация. Да се планират стъпките за намиране на релевантна информация. Да се управлява информацията и да се работи с нея, като по този начин се придобива дигитална компетентност, свързана с недостоверното съдържание.

### Основни цели

Да се създаде игрово-базиран модел, който да ръководи учители, преподаватели, библиотекари и студенти в използването на сериозни (приложни) игри с разнообразни дейности, с ясни цели и резултати, свързани с ИГ. Приоритетна целева група за обучение (в началото) са студенти от бакалавърски програми на хуманитарни специалности в Европа.

### Дейности/Резултати

Проучване, отнасящо се до нивото на ИГ сред студентите от хуманитарните специалности. **Дърво на компетенциите** за разработване на игрово-базиран модел за обучение, включващ план за създаване на работен модел за конкретни игрови задачи и игрово-базирани дейности. Проектиране на модел за сценарии на игрите по ИГ. Игрово-базирани учебителни дейности и игри, разработени и приложени онлайн. Ръководство за ползване на метода, подпомагащо бъдещи потребители. (Следвайте ни и вижте актуализираната информация за резултатите на уебсайта ни и във Фейсбук!)

### Очаквани резултати

Традиционните модели на преподаване ще се променят и ще станат интерактивни.

Учебителният модел NAVIGATE ще се прилага и в университетски и обществени библиотеки.

Компетенциите на учителите ще се подобрят. Ще бъде стимулиран интересът на студентите към ученето като цяло.

Ще бъдат подобрени информационните компетенции на студентите в участващите университети.

Продуктът ще бъде допълнително подобрен и усъвършенстван, като се използва обратната връзка, получена от студентите и преподавателите.

Ще нарасне мотивацията на студентите и учителите за прилагане на иновативни методи и форми на обучение.

### Консорциум на проекта:

Университет по библиотекознание  
и информационни технологии, България –  
координатор

Университет в Йевле, Швеция

Университет в Парма, Италия

Фондацията към Политехническия университет в  
Милано, Италия

