



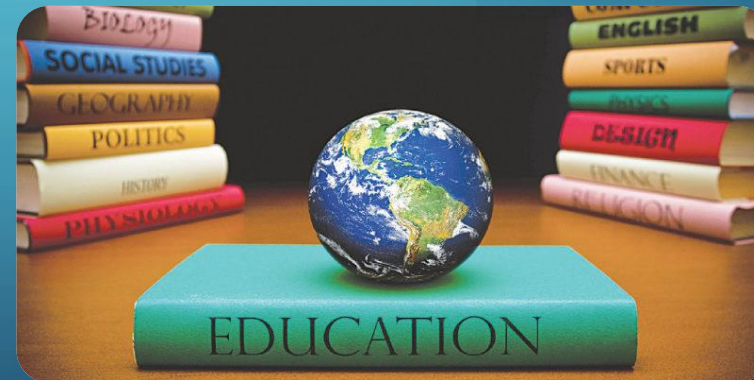
НАВИГЕЙТ:

**Педагогически модел, базиран на игри
за повишаване на информационната грамотност на
студенти-хуманитари в България, Италия и Швеция**

Марина Енчева, Пламена Златкова

Съчетават се три научни перспективи в думата гейминг:

- ✓ Компютърните науки
- ✓ Образованието
- ✓ Перспективата за професионално разработване на игри.



Оригиналността в проекта NAVIGATE е, че се правят опити да се съчетаят трите академични перспективи, за да се подобри обучението на студентите по информационна грамотност в хуманитарните дисциплини.



Обучение, базирано на игри за постигане на информационна грамотност

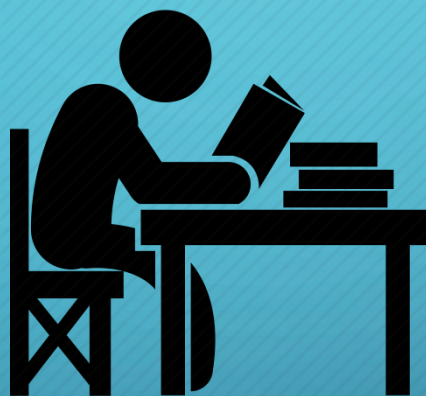
За IFLA Медийната и информационна грамотност (Media and Information Literacy) обединява в себе си знанията, нагласите и сумарните умения, необходими, за да се знае кога и каква информация е необходима; къде и как да се придобие информацията; как да се оценява тя критично и да се организира след като е намерена, а също как да се използва по етичен начин. Понятието се простира отвъд комуникационните и информационни технологии и обхваща обучението, критичното мислене и интерпретативните умения между и отвъд професионалните и образователните ограничения. Медийната и информационна грамотност включва всички видове информационни ресурси: устни, печатни и цифрови.

За Европейската комисия определенията, използвани в официалните документи за цифрова или медийна грамотност, наблягат на уменията, свързани с инструментариума, както и критичното отношение и разбирането за безопасно използване. Медийната грамотност е способността за достъп до медиите, разбиране и критична оценка на различни аспекти на медията и медийното съдържание и създаване на комуникации в най-различен контекст..

Цели и задачи

Проектът NAVIGATE е ориентиран към студенти и цели да подобри обучението им.

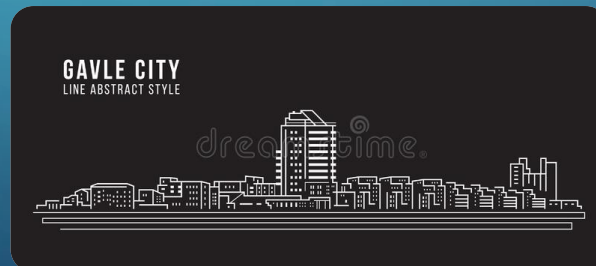
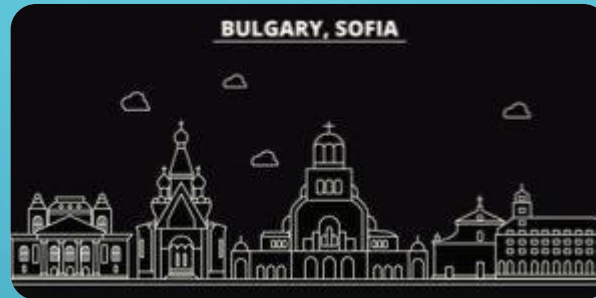
Фалшивото съдържание (печатно, цифрово, устно) се счита за дезинформация, неточна и неувдостоверена информация. За филтриране на фалшиво съдържание измеримите характеристики на качествената информация включват: авторитет, цел, формат (точност), уместност, документация и навременност.



- Да се разработи базиран на играта модел за обучение по информационна грамотност, който се състои от програма, основана на дърво на компетенциите;
- Да се обогати учебния материал като например се включат игри в програмата, работни модули със специфични игрови задачи и игрово-базирани учебни дейности.

В първата фаза на проекта беше проведено сравнително изследване на компетенциите, свързани с информационната грамотност на студентите в трите университета-партньори в София, Парма и Йевле.

Въз основа на констатираните пропуски в знанията на студентите беше разработено дърво на компетенциите, включващо уменията, необходими на студентите, за да избягват фалшиво съдържание.



Първи резултати

Според концепцията на SCONUL за седемте стълба на информационната грамотност това означава, че някои от най-сериозните проблеми, свързани с разбирането на информационните умения, са:

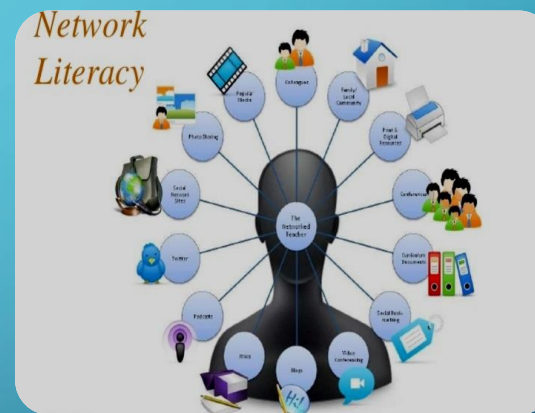
- Що се отнася до идентифицирането на необходимостта от информация, учащите често срещат трудности при разпознаването на липсата на достатъчно знания по конкретни теми и въпроси, включително постигане на добре дефинирани образователни и други цели. Това може да се разглежда като обяснение за неспособността им да планират успешно търсене на информация (Идентифициране);
- Също така, разбирането на понятието „информационна грамотност“, което се основава предимно на неговите технологични аспекти, не позволява на студентите да идентифицират собствените си пропуски в знанията си, както и правилно да идентифицират подходящите източници на информация (Обхват);
- Установени са сериозни пропуски по отношение на уменията за изграждане на стратегия за търсене / търсене на информация (План).
- Като цяло, що се отнася до критичната оценка и сравняването на източници на информация, са налице незадоволителни умения у студентите (Оценяване).
- Имайки предвид всичко изброено по-горе, учащите срещат трудности при представянето на информацията и при нейното включване в собствения им комплекс от знания (Представяне).

Стратегия за обучителен модел, базиран на игри

Важните резултати от обучението за проект NAVIGATE са студентите да:

- Притежават набор от умения да идентифицират различни видове източници на информация, да ги различават и да работят с различни текстови формати;
- Прилагат набор от критерии за анализ и оценка на информация от различни източници (например социални мрежи) включително критичен анализ, за да избегнат фалшиво съдържание;
- Имат и прилагат критично мислене в образователния процес;
- Умеят да изградят ефективни стратегии за търсене на информация, използвайки различни подходи и техники;
- Познават термина „плагиатство“ и прилагат техники за неговото предотвратяване;
- Умеят да създават собствено съдържание и да го представят;
- Интегрират новите знания в обхвата на вече натрупаните знания.

Използвайки игровия модел на стратегия, екипът е разработил учебния план за игри NAVIGATE, базиран на дейности, вградени или независими от учебната програма на студентите. Ако дейностите са независими, по-нататъшната дискусия относно моделите за оценка и компетенциите ще бъде от съществено значение. Оценяването включва самооценка, партньорска оценка и оценка на преподавателя. Това е дейност, при която когнитивният подход на информационната грамотност е по-добре комбиниран с педагогическия аспект на теорията на обучението.



Проектът се фокусира върху иновативен подход: изследователското поведение, което студентите имат с мобилни устройства. Това означава, че студентите са по-ориентирани да решават непосредствени проблеми, а не тези, свързани със задачи и изпити, които изискват задълбочени познания. Мобилно грамотният потребител трябва да бъде печатно и мултимедийно грамотен, както и информационно и мрежови грамотен. Тогава мобилната грамотност е макрограмотност, която изисква обучаемият да може да овладее всички гореспоменати грамотности.

NAVIGATE свързва за първи път мобилното обучение и играта. Как можем да направим тази комбинация? Мобилното обучение има влияние върху библиотеката.



Осъществяването на проекта може да предложи първата подобна (за България) мобилна услуга, върху която трябва да разсъждаваме. Тази услуга трябва да бъде „ситуирана“, а не просто вербална (базирана на текст).



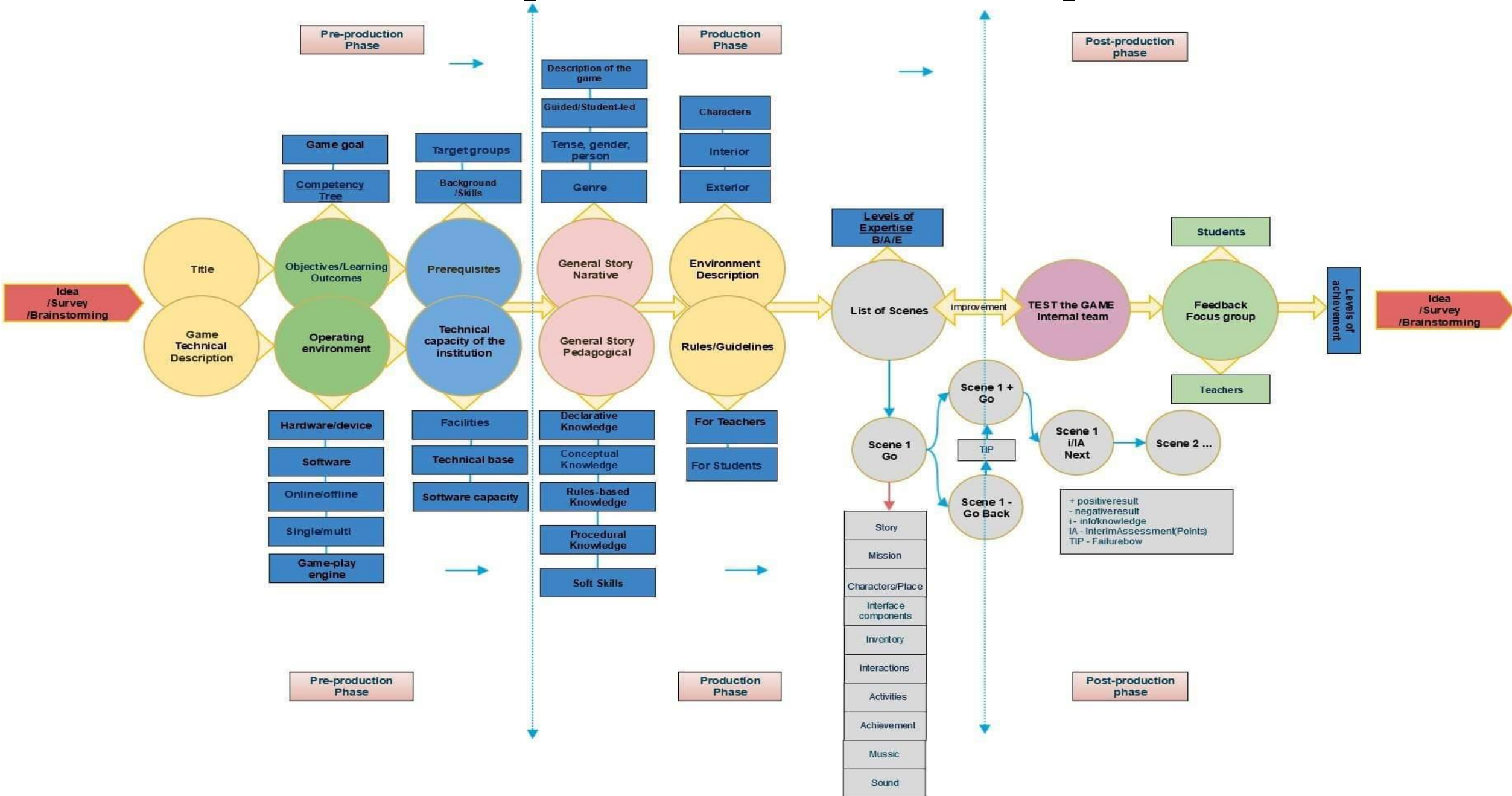
Игрово-базираното обучение не се свежда само до участие и мотивация. То може да бъде нов подход към ситуираното учене.

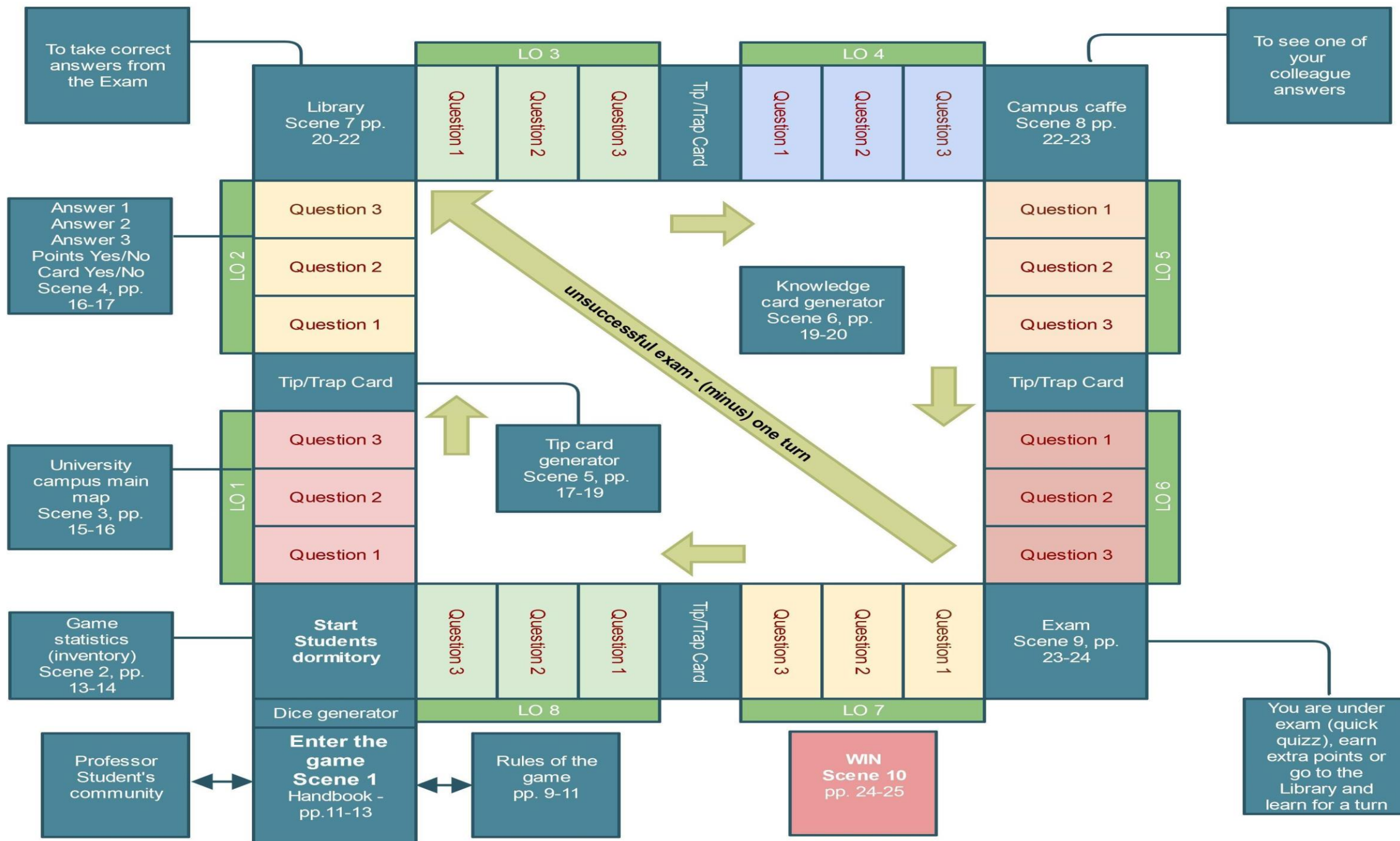
Предизвикателството на проекта NAVIGATE е да разработи ситуирани игри. Ситуираното учене се изгражда от вида значение, който насърчава компетентността на дълбокото разбиране и критичното мислене в практически ситуации на работното място или в академичните дисциплини.

Истинската новост, която проектът NAVIGATE се опитва да въведе, не е свързана с дефиниране на грамотността като познавателен /когнитивен/ процес, а с фокуса върху процеса на учене. Вместо в проекта вниманието да е насочено единствено към разпознаване на фалшивото съдържание, фокусът е върху обучението на студентите, стимулирането на критичното им мислене и развиването на умения за намиране, разпознаване и създаване на информация с добро качество.



От стратегии и модели към игри





The background is a blue gradient. In the corners, there are white line-art illustrations of circuit boards or neural networks, with lines and small circles representing nodes and connections.

БЛАГОДАРЯ ЗА ВНИМАНИЕТО!