

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Игри и обучение по информационна грамотност

Заклучителна конференция по проект NAVIGATE
10 декември 2020 г.

Марина Енчева, Пламена Златкова, УниБИТ

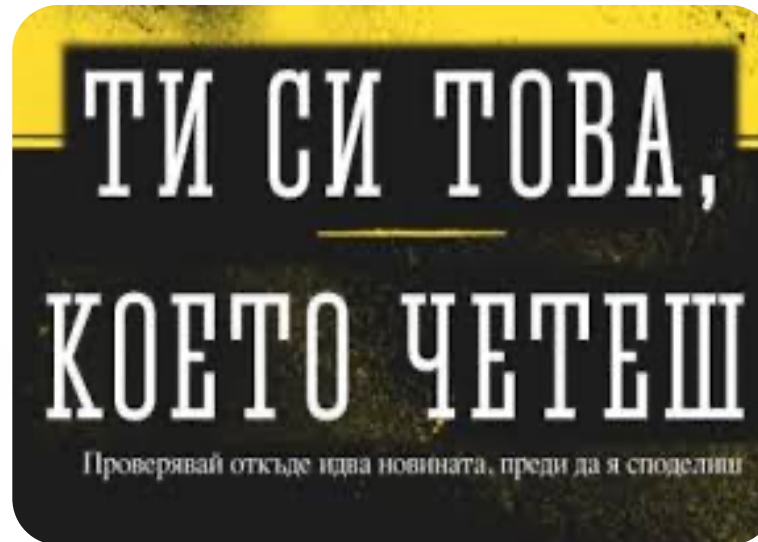
Защо е важно да сме информационно грамотни?





Таблица 1: Основни ключови думи, които характеризират нивата на дигитални умения

Нива в DigComp 1.0	Нива в DigComp 2.0	Сложност на задачите	Автономност	Когнитивна област
основно ниво	1	Обикновена задача	С напътствия	Запомняне
	2	Обикновени задачи	Автономно и с насоки - където е необходимо	Запомняне
средно ниво	3	Добре дефинирани обикновени задачи, ясно поставени проблеми	Самостоятелно	Разбиране
	4	Задачи и добре дефинирани, не-рутинни проблеми	Независимо и според нуждите	Разбиране
напреднали	5	Различни задачи и проблеми	Насочва другите	Прилагане
	6	Най-уместните задачи	Способен да се адаптира към другите в сложни ситуации	Оценяване
високо специализирано ниво	7	Решаване на сложни проблеми с ограничени решения	Способен да допринася за професионалната практика и да насочва другите	Създаване
	8	Решаване на сложни проблеми с много взаимодействия фактори	Предлага нови идеи и процеси в областта	Създаване



петте закона на медийната и информационната грамотност

ЗАКОН 3

Информацията, знанието и съобщенията не винаги са ценностно неутрални, нито винаги са безпристрастни. Всяка концептуализация, употреба или приложение на медийната и информационната грамотност трябва да направи тази истина прозрачна и понятна за всички граждани.

ЗАКОН 2

Всички граждани са създатели на информация/съобщения и имат какво да кажат. Те трябва да бъдат овластени да достигат до нова информация/знание и да изразяват себе си. Медийната и информационната грамотност е за всички - независимо от пола - и е пресека точка на човешки права.

ЗАКОН 1

Информацията, комуникацията, библиотеките, медиите, технологиите, интернет, както и други форми на информационни доставчици се употребяват в критичното гражданско участие и устойчивото развитие. Всички те са с еднаква тежест и никое от изборените не е по-релевантно от останалите, нито би трябвало да се третира по такъв начин.

ЗАКОН 4

Всеки иска да научава и разбира информацията, познанието и посланията, както и да общува, дори когато тя или той не е наясно с това, не го признава или не дава израз на това желание. Въпреки това неговите или нейните права не бива никога да бъдат компрометирани.

ЗАКОН 5

Медийната и информационната грамотност не се придобива отведнъж. Тя е процес на живо и динамично натрупване на опит. Цялостна е тогава, когато включва знание, умения и нагласи, когато покрива достъпа, оценяването, употребата, производството и комуникирането на информация, медийно и технологично съдържание.



Цел и задачи

NAVIGATE си постави за цел да повиши компетенциите на студентите при разпознаването на недостоверно съдържание и да създаде възможности за активното им участие в обучението чрез проучване, експериментиране, съревнование и сътрудничество.

Дефиницията, приета от екипа, е следната: За недостоверно съдържание (печатно, дигитално, устно) се счита дезинформацията, неточната и непотвърдена информация. За да се филтрира недостоверното съдържание, измеримите характеристики на качествена информация включват: авторство, цел, формат (точност), уместност, документиране и навременност.

Задачите на проекта са:

Разработване на игрови модел за обучение по информационна грамотност, състоящ се от учебна програма, базирана на дърво на компетенциите;

Разработване на учебен материал под формата на игри, включени в учебната програма, работни модули със специфични игрови задачи, учебни дейности, базирани на игри.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Основен приоритет за проект NAVIGATE е:

да подпомага придобиването на компетенции, подобряващи
критичното мислене и да способства за осъзнаването на ролята и
мястото на информационната грамотност в съвременното общество.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Информационната грамотност на студенти-хуманитари в България, Италия и Швеция – разминаване между възприятията и самооценката на обучаемите, и реалността



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

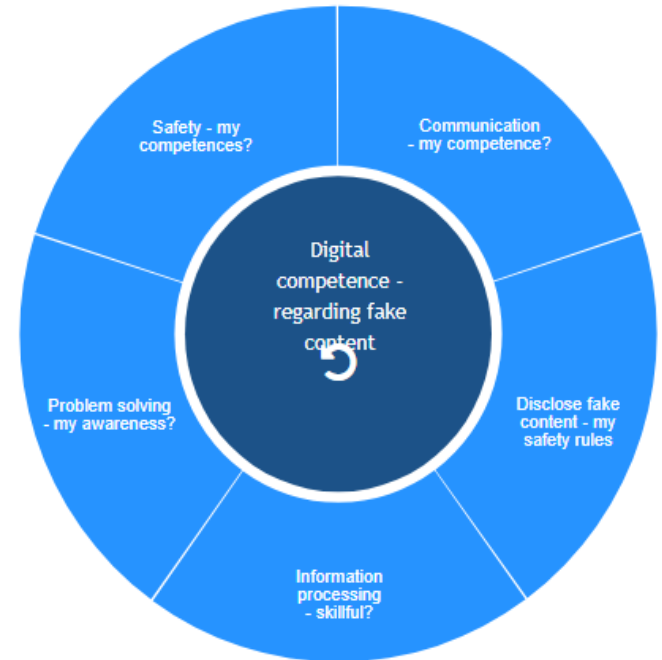
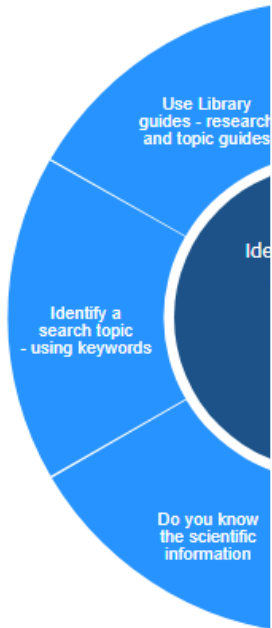


Моделът НАВИГЕЙТ за обучение по информационна грамотност чрез игри

Важните резултати от обучението за проект НАВИГЕЙТ 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 изграждат 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.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

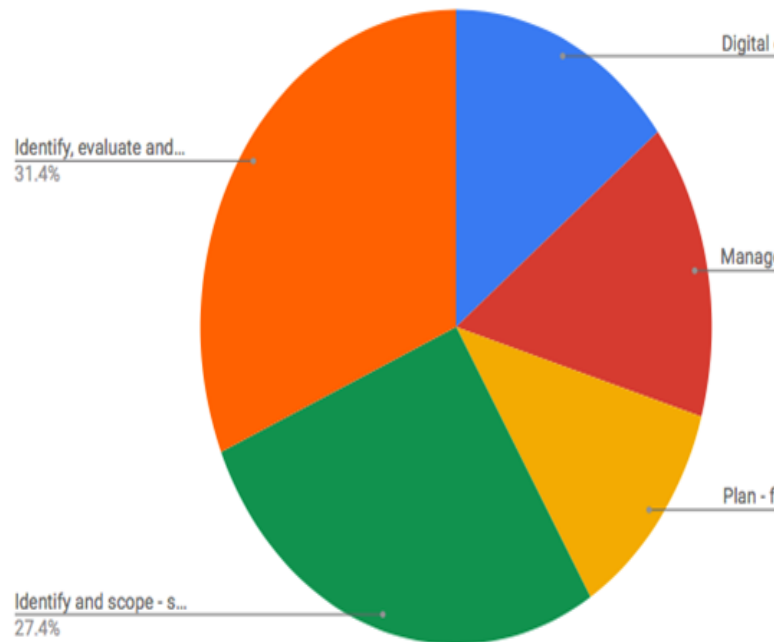


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Пътят към разработването на оригинални игри по информационна грамотност в рамките на проект НАВИГЕЙТ

Totals / Category (Line 6)



[PROJECT](#)
[PARTNERS](#)
[OUTPUTS](#)
[CONTRIBUTIONS](#)
[EVENTS](#)
[NEWS](#)

Advanced Search

ie. android AND NOT ios

Sort

Default

Filters

Brought to you by the UF Smathers Libraries

Bioactive

Bioactive will test puzzle solving skills as the player searches through library databases...

[+ Read More](#)

The purpose of this game is related to problem solving and fake news disclosure...

[+ Read More](#)

Fake Content...	Playability
6%	30%
Management...	Lastability
0%	25%
Plan...	Engagement
34.2%	32.5%
Identify & Scope...	User interface
42.8%	30%
Evaluate...	Storytelling
0%	47.5%

[More](#)
[Play](#)

Ad Wise and the Information Out

Quarantined

Quarantined is a 2-D graphic game where the player acts as a Axl, a reporter for...

[+ Read More](#)

The purpose of this game is related to problem solving and information processing...

[+ Read More](#)

Fake Content...	Playability
16.7%	60%
Management...	Lastability
0%	45%
Plan...	Engagement
28.3%	62.5%
Identify & Scope...	User interface
38.9%	60%
Evaluate...	Storytelling
0%	57.5%

[More](#)
[Play](#)

[PROJECT](#)
[PARTNERS](#)
[OUTPUTS](#)
[CONTRIBUTIONS](#)
[EVENTS](#)
[NEWS](#)

Home

[NaviGAMEsearcher](#)

View in Full

NaviGAMEsearcher Search and Play the best games for IL learning

[Home](#)
[Digital IQ](#)

Digital IQ

45

I used This Game and it works

Producer: N/A

Genre: role-playing, Adventure, Multiple choice based, Quiz based

Available Platforms: web

Date of Production: 2017

Description: Digital IQ is a scientific test covering 5 areas: digital web security, digital content creation, communication & collaboration and information.

Purpose: The purpose of the test is to evaluate the competencies of the user in the above areas. At the end of the test, the user is given a personalized profile with a map of his/her digital competencies/attitudes, as well as a digital badge that can be attached to his/her portfolio.



Матрица на резултатите от обучението, областите на информационна грамотност (уменията от Дървото на компетенциите) и типовете знания

Области на информационна грамотност / Умения от Дървото на компетенциите	Резултати от обучението				
	Планиране - Намиране на релевантна информация	Идентифициране и обхващане - Търсене / Откриване на информация	Управление и предаване на информация	Дигитална компетентност относно недостоверно съдържание	Идентифициране, оценка и избягване на недостоверна информация
Декларативни знания - асоциация между два или повече обекта - факти, жаргон и съкращения. Съдържанието трябва да бъде запаметено.		<ul style="list-style-type: none"> * Обучаемият ще може да търси основната информация по конкретна тема и да анализира вече наличните източници. * Обучаемият ще може да разпознава информационни източници и да идентифицира различните текстови формати. 		<ul style="list-style-type: none"> * Обучаемият ще може да прилага критерии за интегритет на информацията, за да анализира информацията и да разкрива недостоверното съдържание. 	<ul style="list-style-type: none"> * Обучаемият ще знае как да провери фактите и да намери подателя на информацията. * Обучаемият ще знае как да анализира целта на информацията, както и това кой има полза от нея. * Обучаемият ще може да използва критично мислене, за да открива фалшиви новини.
Концептуални знания - групиране на подобни или свързани идеи, събития или обекти, които имат общ атрибут или набор от общи атрибути.	<ul style="list-style-type: none"> * Обучаемият ще знае как да прилага различни техники и инструменти за търсене. * Обучаемият ще знае как да определя стратегията си за търсене и да избира подходящи инструменти за търсене. * Обучаемият ще може да формулира израз за търсене. 	<ul style="list-style-type: none"> * Обучаемият ще може да разпознава източниците на информация и да идентифицира различните текстови формати. * Обучаемият ще знае как да използва библиотечни пътеводители (Library Guides). * Обучаемият ще знае как да определя тема за търсене. * Обучаемият ще може да прилага принципите за ефективно търсене. 	<ul style="list-style-type: none"> * Обучаемият ще демонстрира осведоменост по въпроси, свързани с авторското право и Creative Commons. 		
Знание, основано на правила - твърдения, които изразяват връзките между понятията. Правилата предоставят параметри, диктуващи предпочитано поведение с предвидими резултати.	<ul style="list-style-type: none"> * Обучаемият ще може да идентифицира личната си потребност от информация. * Обучаемият ще демонстрира знания за прилагане на стратегии и техники за ефективно търсене. * Обучаемият ще може да идентифицира пропуските в информацията information. 	<ul style="list-style-type: none"> * Обучаемият ще може да използва / следва библиотечни ръководства и препоръки. * Обучаемият ще демонстрира знания за използването на ключови думи и изрази за търсене. 			



Компетенции - Матрица относно съдържанието, дейностите и сферите за оценка	Нужди на обучаемия и умения, които да бъдат развивани от игрите на НАВИГЕЙТ – да се даде приоритет на следните сфери
Дигитални компетенции, свързани с недоверното съдържание	<ul style="list-style-type: none"> ✓ “Разкриване на недоверно съдържание – правила за безопасно сърфиране”, ✓ “Разрешаване на проблеми - осъзнаване”, ✓ “Компетенции, свързани със сигурността на информацията” и ✓ “Компетенции, свързани с комуникиране на информацията”
Управление и комуникиране на информацията	<ul style="list-style-type: none"> ✓ “Софтуер за управление на справките – умее ли да го използват?”, ✓ “Цитиране и позоваване на източници – необходимо умение!” и ✓ “Познаване на авторското право и лиценза Creative Commons”
Планиране – намиране на релевантна информация	<ul style="list-style-type: none"> ✓ “Техники за търсене и специализирани инструменти за търсене – разполагате ли с ключа за тях?”, ✓ “Какви са вашите знания за речници и таксономии?” и ✓ “Определяне на стратегия и инструменти за търсене”
Идентифициране и обхват - търсене /намиране на информация	<ul style="list-style-type: none"> ✓ “Познават ли източниците на научна информация?”, ✓ “Използване на библиотечните пътеводители – изследователски и тематични пътеводители” ✓ “Умее ли да прилагат принципите на ефективно търсене?” и ✓ “Можете ли да идентифицират темата за търсене и да използват ключови думи и изрази за търсене?”
Идентифициране, оценка и избягване на недоверна информация	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Не е налице необходимост (Бележка: На пазара присъстват нови игри в тази сфера)



НАВИГЕЙТ – игри по информационна грамотност

INFORMATION TRAP MANAGER

ТЕМИ

- Отворен достъп
- Междубиблиотечно заемане
- Научни бази данни
- Критерии за оценка на информацията
- Силове и техники на цитиране
- Електронни библиотечни услуги
- Търсеци машини
- Техники за търсене

ЦЕЛИ НА ОБУЧЕНИЕТО

- Да са наясно с различни научни информационни ресурси и да могат да използват тематични бази данни и академични списания (Идентифициране и обхват - Търсене на информация)
- Да разпознават различните видове документи и да търсят и анализират базова информация по зададена тема (Идентифициране и обхват – Търсене на информация)
- Да имат знания и умения за организиране на информацията по професионален и етичен начин: да демонстрират увереност и запознатост с проблемите на авторското право и сродните му права, както и да цитират различни документи (Управление и комуникиране на информацията)
- Да могат да използват подходящи ресурси в определена предметна област по начин, спестяващ време и усилия (Идентифициране и обхват – Търсене на информация)
- Да могат да извличат текущото знание по дадена тема и да разграничават между основните типове документи и формати (Идентифициране и обхват – Търсене на информация)
- Да мислят и оценяват критично намерената информация (Идентифициране, оценка и избягване на недостоверна информация)

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



INFORMATION TRAP



Player name

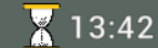
player



BOBO



BOBO



GAME1



GAME1

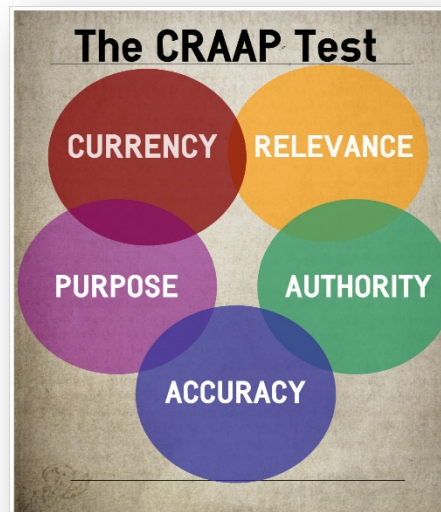




НАВИГЕЙТ – игри по информационна грамотност

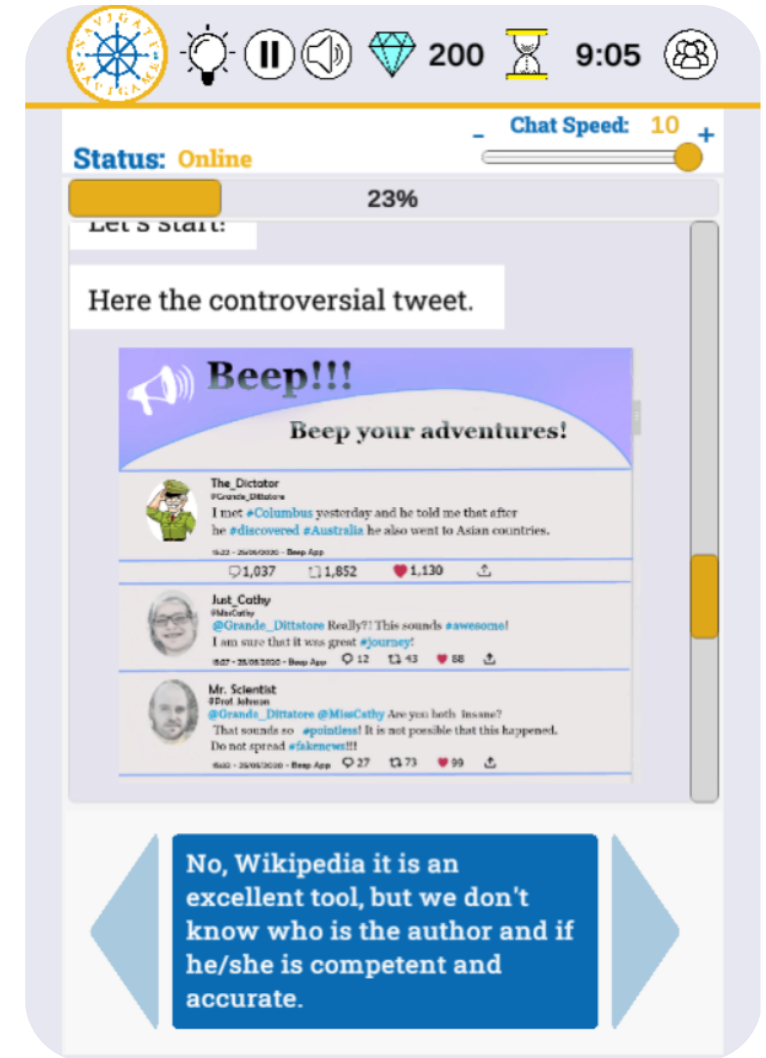
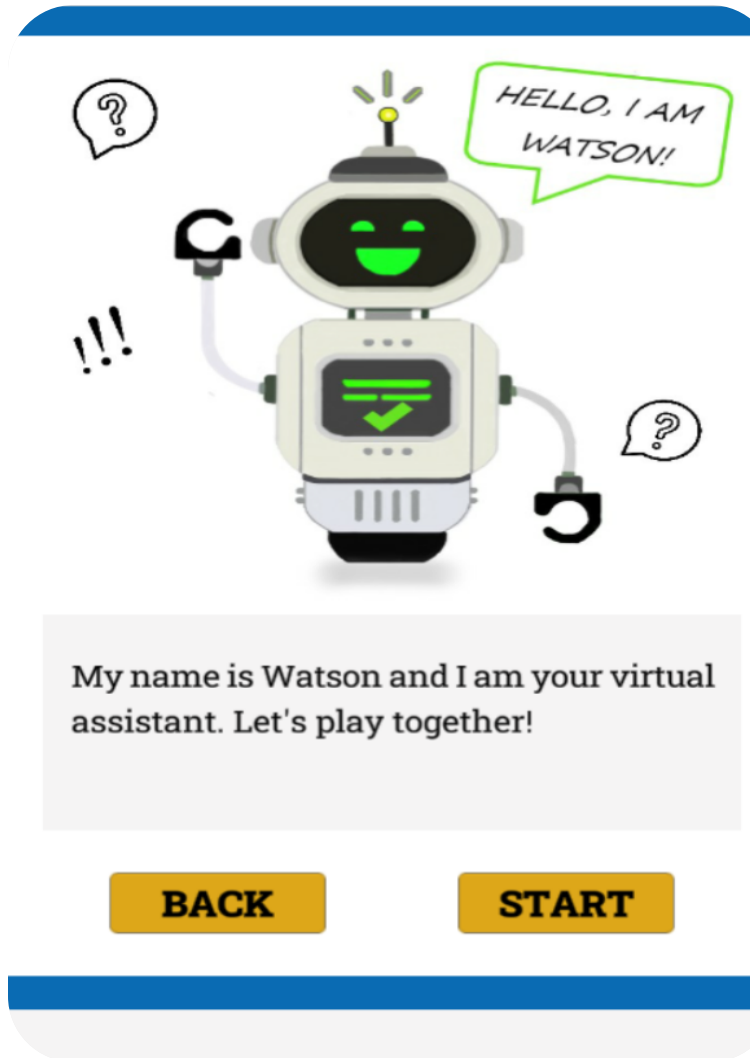
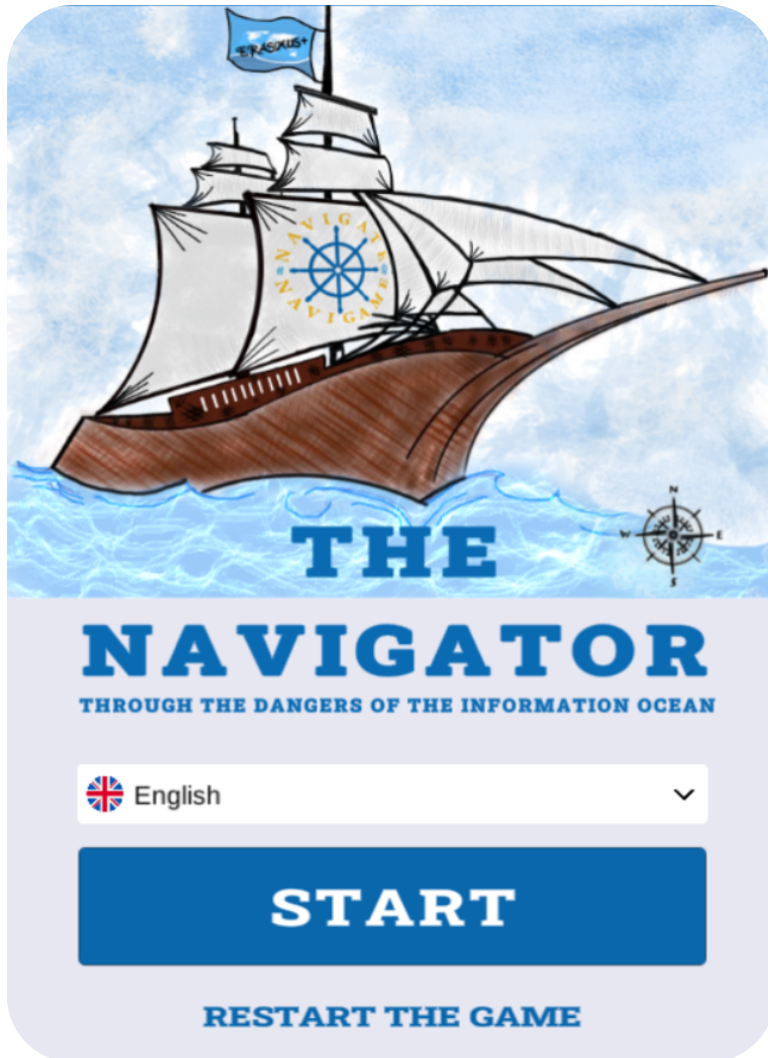
NAVIGATOR

Играта е базирана на подхода „Интегрирана инструкция“ или използване на ситуирано учене, при което в центъра се поставя специфичен проблем. В конкретния случай се цели играчите да изучат теста CRAAP за оценка на документи и източници:



Цел на обучението:
как да се идентифицира, оценява и
предотвратява създаването,
използването и разпространението на
недостоверна информация

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Възможности за използване на игрите от преподаватели

Възможности за използване на игрите от обучаеми

Преподавателят използва игрите, базирани на Дървото на компетенциите на НАВИГЕЙТ за да наблегне на най-важните източници по преподаваните дисциплини

Препоръчано (водено, направлявано) използване на игри за избягване на плагиатство и разбиране на правата, свързани с интелектуалната собственост и лиценза Creative Commons в Дървото на компетенциите на НАВИГЕЙТ.

Инструкции от преподавател и библиотекар за използване на речници, базирани на критерии за качество и избягване на недостоверно съдържание

Инструкция от преподавател в уъркшоп под формата на практическо упражнение – за практикуване използването на игри и информиране на студентите как да избягват създаването на недостоверна информация

Интегрирани модули за обучение за писмени или групови задачи, свързани с избягване създаването на недостоверно съдържание – допълващ и допълнителен курсов материал

Преподавателите добавят стойност към преподаването съдържание чрез използване на игри в обучението, например при предоставянето на информация, свързана с предмета

Интегрирани учебни модули за специално проектирани задачи относно избягването на недостоверна информация – като преподаван и допълнителен курсов материал

Оценяване чрез интегрирани учебни модули за специално проектирани задачи относно информационната грамотност във връзка с избягването на недостоверна информация – като преподаван курсов материал чрез използване на специфични рубрики (критерии за оценяване)

Безплатно използване на игри чрез университетската система за електронно обучение и библиотечните уеб сайтове

Препоръчано използване на игри за избягване на плагиатство чрез свободни образователни ресурси като курсово съдържание в системата за управление на обучението (като модул за свободни образователни ресурси)

Препоръчано използване на речникови игри във формална и неформална среда

Направлявано използване на игри за обучение и адаптирано учене за създаване на академично, а не на недостоверно съдържание

Мотивирано използване на игри за изпълнение на курсови задачи, интегриращи обучение, базирано на игри за избягване на недостоверно съдържание при създаването на документ

Препоръчани специфични игрови модули за обучение за осъзнаване на необходимостта от критично мислене и прилагането му на практика в специфичен контекст

Допълващо и препоръчано използване на специфични игри, които са свързани с конкретна сфера от умения за избягване на недостоверно съдържание при изпълнението на конкретни задачи

Допълващо и препоръчано използване на специфични игри за избягване на недостоверно съдържание, релевантно и свързано с конкретна област от умения в рубриките – калкулирано като допълнителни кредити при обучението или като задача за оценяване

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



БЛАГОДАРИМ ВИ ЗА ВНИМАНИЕТО!

