



103

НАРЪЧНИК ЗА ОБУЧИТЕЛИ И НИСКОКВАЛИФИЦИРАНИ ВЪЗРАСТНИ В ОБЛАСТТА НА ЦИФРОВИТЕ УСЛУГИ



DIGITAL RURAL-GAME

ПОДОБРЯВАНЕ НА ЦИФРОВИТЕ УМЕНИЯ В СЕЛСКИТЕ РАЙОНИ НА ЕВРОПА



Съфинансирано от
Европейския съюз



ПАРТНЬОРСТВО



Acción Laboral
www.accionlaboral.com



CARDET
www.cardet.org



I&F
www.instructionandformation.ie



CATRO
www.catrobg.com



SPEL
www.spel.com.pt

Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.



Съфинансирано от
Европейския съюз





Съдържание

1.	ВЪВЕДЕНИЕ	5
1.1	Общ преглед на проекта Digital Rural Game	5
1.2	Партньори	7
	Acción Laboral	7
	CARDET	7
	I&F	8
	CATRO	8
	SPEL	8
2.	Интерактивната онлайн игра	10
2.1	Общо описание на играта	10
2.1.1	Целева група, същност на играта и предвидените ползи от нея	11
2.1.2	Техническа информация и изисквания за играта	11
2.2	Игровизацията като инструмент за обучение	12
2.2.1	Какво е игровизация	12
2.2.2	Игровизацията в образованието	13
2.2.3	Как да превърнем обучението в игрово преживяване	14
2.2.4	Използване на игровизация при възрастни	16
2.2.5	Предимства на игровизацията като инструмент за обучение	17
2.2.6	Примери за добри практики	18
2.3	Цифрови компетенции и цели	19
2.3.1	Защо са важни цифровите компетенции	19
2.3.2	Цели: според рамката за цифрова компетентност на гражданите	21
2.3.3	Цели: според рамката за цифрова компетентност на потребителите	23
3.	Играене на играта	24
3.1	Как да използваме Digital Rural Game в класната стая	24
3.2	Насоки за обучители	25
3.2.1	Подготовка	25
3.2.1.1	Как да подготвим клас за участие в играта	25
3.2.2	Игра	26
3.2.2.1	Насоки за започване на обучението	26
3.2.3	Дебрифинг	27
3.2.3.1	Стъпки в края на обучението	27
4.	Използване на играта за самообучение	29



5.	Сценарии на игрите	31
5.1	Игра 1 – Електронно управление	31
5.1.1	Кратко описание	31
5.1.2	Предизвикателства, цифрови компетенции и цели на обучението	31
5.1.3	Ключ към отговорите	32
5.2	Игра 2 – Електронен работен пазар	34
5.2.1	Кратко описание	34
5.2.2	Предизвикателства, цифрови компетенции и цели на обучението	35
5.2.3	Ключ към отговорите	35
5.3	Игра 3 – Електронно образование	38
5.3.1	Кратко описание	38
5.3.2	Предизвикателства, цифрови компетентности и цели на обучението	38
5.3.3	Ключ към отговорите	39
5.4	Игра 4 – Електронна търговия	41
5.4.1	Кратко описание	41
5.4.2	Предизвикателства, цифрови компетентности и цели на обучението	41
5.4.3	Ключ към отговорите	42
5.5	Сценарий 5 – Електронна култура	44
5.5.1	Кратко описание	44
5.5.2	Предизвикателства, цифрови компетентности и цели на обучението	44
5.5.3	Ключ към отговорите	45
5.6	Обратна връзка от пилотните сесии	48
6.	Финален дебрифинг	50
	Преpratки	51



1. ВЪВЕДЕНИЕ

1.1 Общ преглед на проекта Digital Rural Game

Проектът DIGITAL RURAL GAME има за цел да насърчи придобиването на цифрови компетентности и други меки умения, необходими за премахване на цифровото изоставане в селските райони в Европа.

Постигането на целите на проекта ще позволи на ниско квалифицираните възрастни да получат достъп до новите работни места, идващи с цифровизацията, като се сведат до минимум рисковете от дългосрочна безработица и се подпомогне фиксирането на населението в най-необлагодетелстваните селски райони.

За тази цел в рамките на проектът са разработени материали, които да подпомогнат специалистите в областта на образованието за възрастни, които търсят работа или се стремят да подобрят своя трудов статус. Тези материали ще се основават на концепцията за "игровизация" – техника за обучение, която пренася системата на игрите в образователно-професионалната област с цел: постигане на по-добри резултати, по-добро усвояване на знания, подобряване на умения и възнаграждаване на конкретни действия. Този подход към образованието се утвърждава в методологиите за обучение поради игровия си характер, който съчетава усвояването на знанията със забавлението, създавайки положително преживяване за потребителите.

До края на проекта консорциумът ще разработи помощни материали за преподаватели на възрастни, така че те да могат да обучават хора с ниска квалификация в селските райони на цифрови и меки умения чрез интерактивна онлайн игра.

За постигането на тези цели вървим по следните стъпки:

Идентифициране на пропуските и потребностите сред нискоквалифицираните възрастни в селските райони в страните партньори.



Разработване на интерактивна онлайн игра за подобряване на цифровите умения на нискоквалифицираните възрастни в селските райони.

Създаване на наръчник за преподаватели и нискоквалифицирани възрастни в селските райони за правилно използване на играта, действащ и като ръководство за подобряване на цифровите умения в селските райони на Европа.



1.2 Партньори

Acción Laboral

ACCIÓN LABORAL е организация с нестопанска цел, създадена през 2002г. като инструмент за сътрудничество с публичната администрация и частни компании в разработването на инициативи в областта на заетостта и обучението.

Основната дейност на ACCIÓN LABORAL е да подобрява пригодността за заетост на хората, изложени на риск от социално изключване и особено на тези, които са определени като приоритетни в испанския Националния план за действие по заетостта: хора с увреждания, мигранти, трайно безработни, нискоквалифицирани млади хора, жени и др.

ACCIÓN LABORAL предлага различни услуги и курсове за обучение в цялата страна: обучения за работници; обучения за безработни лица; програми за заетост; професионално образование и обучение (акредитирано от Националната служба по заетостта); Обучение за търсене на работа.

CARDET

CARDET (Център за развитие на изследователската и развойната дейност в областта на образователните технологии) е независима, неправителствена организация с нестопанска цел, базирана в Кипър, с партньори от цял свят. Тя също така е и една от водещите институции в Евро-средиземноморския регион за научни изследвания и развитие.

Мисията на CARDET е да насърчава научните изследвания и иновациите чрез разработката на практики, които да вдъхновяват следващото поколение и да ги овластяват в сферата на



образованието.

I&F

I&F Educatione е ирландска организация, която работи в и от Дъблин за образователното развитие на хора от всички възрасти, включително в областта на предприемачеството, спорта и личностното развитие, младежта и училищата, усвояването на езици, както и приобщаването, разнообразието и развитието на селските райони.

Тя поставя акцент върху обучението на възрастни и ученето през целия живот. Участва и в редица транснационални европейски проекти и е част от няколко европейски мрежи, заедно с мрежата EDIN, която е насочена към многообразието и приобщаването.

CATRO

KATPO България е дъщерно дружество на една от водещите компании за развитие и управление на човешките ресурси в Австрия – CATRO Personalberatung. CATRO предоставя пълната палитра от консултантски услуги в сферата на управлението на човешките ресурси – от идентифициране на най-подходящите таланти за вашата компания, през тяхното развитие и израстване, стъпвайки на най-новите научно-базирани методи за привличане и ангажиране на хора в днешния динамичен свят. Ключов елемент от нашата мисия, да поставяме Човека с неговите нужди в центъра на нашата работа, е да градим партньорства с неправителствени организации, подпомагайки хората с по-специфични потребности.

SPEL

SPEL е мрежа от училища, основана през 1990 г. от група учители,





които следват мисията да направят психологическата и социална подкрепа неотлъчна част от нормалната учебна среда. SPEL работи с училища, които се намират в общности в неравностойно социално-икономическо положение, и е насочила дейността си към решаване на проблемите и социалната реалност на тези общности чрез прилагане на методи на преподаване и професионално обучение, които са съобразени с тези сценарии. В този контекст крайната цел на SPEL е да подобри социално-икономическите условия на децата, младежите и възрастните от общностите в неравностойно положение чрез образование/обучение и наставничество.



2. Интерактивната онлайн игра

2.1 Общо описание на играта

Играта Digital Rural е вдъхновена от европейската рамка за дигитални компетенции DigiComp. Тя използва игрови условия, за да подтикне хората с ниска степен на цифрова компетентност от селските райони на 5 европейски държави (Кипър, Испания, Ирландия, Португалия и България) да се включат в дигиталната сфера чрез обосновани и реалистични сценарии, свързани с техните ежедневни предизвикателства и нужди.

Разработени са пет игри, които имат свои собствени и специфични за всяка от страните герои. Всяка от тях се занимава със следните пет основни предизвикателства, идентифицирани в DigiComp и Eurostat Yearbook 2017, както и в хода на партньорските проучвания:

1. Достъп до граждански услуги и електронно управление
2. Достъп до електронния работен пазар
3. Достъп до културни и интелектуални възможности
4. Достъп до образование
5. Достъп до електронната търговия

Всяка от петте (5) игри съдържа пет (5) сценария с по двадесет (20) задачи на всеки. За превъртането на играта обучаемият ще трябва да извърши над 500 действия.

Поставяйки играча в ситуации, чиито прогрес зависи от взимането на решения, сценариите подтикват обучаемия съзнателно да се ангажира с материала. По този начин, чрез проба и грешка, той се сдобива с набор от цифрови умения в рамките на един интересен, забавен и най-вече релевантен сюжет.

Играта е създадена с един основен приоритет – да бъде полезна. В този



дух повтарянето на задачите е често срещано, докато играчът-ученик се запознава по-добре с основите на онлайн играта и придобива все повече знания.

Замествайки стандартното обучение базирано на оценяване с игровия подход, Digital Rural Game изисква от обучаемия единствено неговото внимание и желание за действие, за да извлече пълна полза от игрите.

2.1.1 Целева група, същност на играта и предвидените ползи от нея

Очакваме ползите за учащите да се разпространят на три нива.

1. На ниво самообучение, фокусът, даден върху предизвикателствата в реалния живот, предоставя на потребителите основна и важна информация за ежедневните им възможности за използване на цифрови и онлайн технологии.
2. От друга страна смятаме, че тази игра най-годбре пригодена за работа в класната стая, където играчите ще се изявят и в ролята на учащи, под наблюдението на техния преподавател. Добавената стойност на един специалист е голяма, защото той ще може да ръководи процеса, да дава обратна връзка, да помага с намирането на допълнителна информация и да признава прогреса на участниците.
3. Не на последно място смятаме, че играта може да бъде полезна за по-големи, транснационални организации, които допринасят за обществената информираност и компетентност относно цифровия свят.

2.1.2 Техническа информация и изисквания за играта

The game is developed to run in all digital devices but it is optimized to be played in larger screens in landscape rather than mobile phones and portrait. The game requires adobe flash. Играта е разработена така, че да работи



на всички цифрови устройства, но е оптимизирана да се играе на по-големи екрани в хоризонтален режим, а не на мобилни телефони и в портретен режим. Играта изисква безплатния софтуер *Adobe Flash*.

В играта има 4 вида въпроси:

- Въпроси тип „Вярно/Невярно“
- Въпроси за свързване
- Въпроси с няколко отговора
- Въпроси/задачи за време

Функционалността на въпросите е интуитивна и има ясни инструкции. Освен това в сюжета присъстват множество подсказки и обратна връзка, които помагат на играча-ученик, когато прави избор.

2.2 Игровизацията като инструмент за обучение

2.2.1 Какво е игровизация

Марчевски (2013), цитиран от Кирякова, Ангелова и Йорданова (2014), определя игровизацията като процес, който включва създаването на игрови елементи и метафори в житейски контекст, за да повиши мотивацията и ангажираността на обучаемите. Игровизацията е особено полезна при задачи, в които липсват примери или директни връзки с бита, като предоставя на потребителите по-практичен и интересен начин да се ангажират с материала. В тази връзка, чрез методът на игровизация, обучаемите могат и да се сдобият с "подходи към социалните и политическите въпроси в реалния свят" Fuchs et al. (2014 г., стр. 9). Това не само ще подобри ангажираността им, но и може да привлече тяхното внимание към определени теми и проблеми, които засягат реалния свят.

Yang (2015) обръща внимание на факта, че игровизацията не е свързана със създаването на "цялостна игра" (стр. 1), а с редизайн на системи чрез интегриране на игрови елементи. Кирякова, Ангелова и Йорданова (2014) дават някои примери за елементи, които присъстват в игрите и също така играят ключова роля в игровизацията, а именно, че:

- Всички потребители са участници, както в контекста на бизнеса,



- така и на образованието;
- Има предизвикателства или задачи, които трябва да бъдат изпълнени, за да се постигне дадена цел;
 - Играчите трупат точки, когато изпълняват задачите;
 - Има нива, които играчите могат да преминат;
 - Има някакъв вид награда за изпълнението на действията;
 - Играчите се класират според постиженията си

Подходът на игровизация в обучението е широко приложим. Например, той може да се използва от компаниите за подобряване на производителността на работниците и за обучение и развитие. Също така, може да бъде и маркетингова стратегия за привличане на нови клиенти, когато компаниите използват игрови функции в своите продукти и услуги (Fuchs et al., 2014), и, естествено, може да се използва в образованието за подобряване на нивата на ангажираност и мотивацията на учениците.

2.2.2 Игровизацията в образованието

Игровизацията в образованието представлява използването на игрови елементи с цел насърчаване на ученето. По този начин тя провокира учениците и повишава им към някои учебни предмети, които обикновено се смятат за трудни или скучни. Чрез игровизацията обучаемите могат да променят възприятието си за тези предмети, да повишат ангажираността си с материалите, а също и да помнят повече, поради по-динамичното преживяване, което предоставя метода. Например, според Lee & Hammer (2011, с. 2), чрез игровизацията учителите могат да "експериментират с правила, емоции и социални роли", в чиято съвкупност учениците да намерят себе си в една жива и предизвикателна среда. Също така, игровият подход в обучението има потенциала да докосне едновременно и външната, и вътрешната мотивация на учащите. Външната мотивация е свързана с полагането на усилия за награда или оценка (Cloke, 2014). В образованието това може да се изрази в ситуация, в която учениците всъщност не изпитват удоволствие от ученето, а учат, за да получат добри оценки. При игровизацията учениците са ангажирани в процеса дотолкова заради самата игра, колкото и нейните награди.

От друга страна, вътрешната мотивация по-лична и насочена навътре. Учениците, които са вътрешно мотивирани, обичат да учат, защото



извличат положителни чувства от предмета и истински му се наслаждават, а не защото знаят, че е добре за тях (*социално, културно или икономически*). Знаем, че ключов елемент в игрите е това, че са забавни, интересни и доставят удоволствие, макар и на по-преживелищно ниво. Разбира се, не всички игри са еднакви. Затова, Marczewski (2013) предлага четири ключови мотивационни фактора, които трябва да бъдат включени в игровизацията, за да се постигне максимална вътрешна мотивация и ангажираност на учениците:

- **Свързаност:** Тук говорим за присъщата на човека нужда от чувство за принадлежност и връзка с другите. Колкото повече една игра насърчава това чувство, толкова по-вътрешно мотивирани ще бъдат учащите.
- **Автономност:** Учениците трябва да разполагат с известна степен на автономност, за да вземат собствени решения и да се чувстват така, сякаш имат контрол върху това, което правят, и могат да бъдат креативни и иновативни.
- **Овладяване:** Нивото на трудност трябва да бъде пропорционално с капацитета за учене на учениците – не прекалено трудно, но и не прекалено лесно. Важно е също така нивото на трудност да се повишава с напредването на дейността, където това е възможно.
- **Цел:** Действията в играта трябва да имат смисъл, например учащите трябва да знаят какво ще научат, както и как, и къде ще могат да го прилагат, след като играят дадена игра.

2.2.3 Как да превърнем обучението в игрово преживяване

Естествено, има много начини за игровизация на образователни дейности и целта на този документ не е да предостави изчерпателен списък с функции, а по-скоро да предложи някои стратегии, които ангажират и мотивират обучаемите. Най-общо казано, Lee & Hammer (2011) заявяват, че игровизацията може да се използва в практиката при три области, където да послужи за интервенция или обучително преживяване. Първата област е когнитивната, която изисква от играчите да разбират и изследват сложни системи от правила чрез експериментиране. Втората област е емоционалната, т.е. игри, които ги карат да изпитват



положителни емоции, като например гордост или чувство за постижение, както и да отработват отрицателните емоции по положителен начин. Третата област е социалната, в която учащите могат да приемат нова роля или гледната точка на някой различен от тях, учейки се от това. Lee & Hammer (2011 г., стр. 4) подсилват тезата, че "добре разработената система за игровизация може да помогне на играчите да поемат значими роли, които са плодотворни за ученето".

Що се отнася до специфичните характеристики на играта, Buljan (2021) предлага редица стратегии, които могат да бъдат включени в обучението, например:

- **Точкови системи** – присъждането на точки за изпълнени задачи може да бъде мотивиращо и ангажиращо за учениците;
- **Значки** – те могат да се използват за награждаване на учащите за техните усилия, лично или цифрово, например чрез прикачено изображение в профила на учащия;
- **Класации** – те насърчават конкуренцията между учащите и могат да накарат някои учащи да работят по-усърдно, мотивирани от предизвикателството да дадат най-доброто от себе си;
- **Предизвикателства** – изискват от учащите да решат даден проблем, но без елементът на отрицателно въздействие, ако не успеят да го решат правилно.
- **Елемент на изненада** – неочаквани ситуации, каращи учащите да се вълнуват, като например възможност да отключат нова функция в играта, която добавя към сюжета и предизвикателствата ѝ.

Morschheuser и съавтори (2017 г.) също провеждат изследване на най-добрия начин за проектиране на игровизацията и стигат до заключението, че има видно припокриване на описаните преди това методи в литературата, а именно, че "трябва да се следва итеративен, ориентиран към потребителя процес на проектиране с висока степен на участие на потребителите, както и ранно тестване на идеите за проектиране" (стр. 1306). Следователно, игровизацията е ангажиращ и ориентиран към преживяванията на обучаемите процес, който изисква идеите от началото да се тестват с целевата аудитория, преди да бъдат реализирани и приложени в действие.



2.2.4 Използване на игровизация при възрастни

Игровизацията може да бъде мощен инструмент за насърчаване на обучението при възрастните и е доказано, че работи успешно в тази насока. Пример за това е, че често се използва в бизнес среда с цел изграждането на екип, или за да помогне на служителите да овладеят определени знания и умения. Дори в маркетинга тя се използва ефективно чрез стратегиите, описани по-горе – и при ангажирането на лоялността на клиентите, и в подобряването на потребителското изживяване (Prieto, Rodrigo & Vieites, 2021).

Според Hogle (n.d.) една добре проектирана игра има потенциала да задоволи потребностите на автономния възрастен от компетентност социална свързаност. Компетентността може да бъде постигната чрез игри, които подчертават нуждата от напредък в дадена сфера или ситуация, и го предизвикват и възнаграждават. От друга страна автономността може да бъде насърчена, като се позволи на учащите да избират кога и с какво да се ангажират, което е по-възможно чрез игровизирано електронно обучение. Социалната свързаност може да бъде постигната чрез игри за сътрудничество и състезание.

В използването на игровизация при възрастните могат да възникнат и някои предизвикателства. Някои възрастни са по-скептични към идеята за използване на игри в ученето. За разлика от младите учащи, които са свикнали да придобиват нови умения играейки, възрастните могат да имат съмнения за образователните предимства на игровизацията. В този контекст, O'Neal (2017) подчертава значението на добре проектираните игри, които не само увеличават ангажираността и мотивацията на възрастните, но и имат измерими цели, насърчават решаването на проблеми, насърчават работата в екип и дават на играчите усещане за контрол. Prieto, Rodrigo & Vieites (2021) също така заявяват, че включването на характеристика на разказване на истории в играта е добра техника за ангажиране, като кара играчите да изпълняват роля, за да постигнат дадена цел.



2.2.5 Предимства на игровизацията като инструмент за обучение

Както вече споменахме, игровизацията може да има много предимства, когато става въпрос за преподаване и учене. Тя оказва влияние както върху външната, така и върху вътрешната мотивация, като помага на учениците да се превърнат от реактивни в проактивни учащи (Kaufmann, 2018). Тя е и инструмент, който може да преодолее пропастта между поколението на учителите и поколението на учениците, които са значително по-свикнали да използват технологии и игри (Karr, 2017, цит. по Soboleva et al., 2018). Игровизацията е съвместима и за справяне с предизвикателствата, пред които са изправени традиционните класни системи, където процесът на преподаване обикновено е насочен към натрупване на знания, а процесът на учене не е индивидуализиран (Soboleva et al., 2018). Игровизираните модели дават възможност за по-голямо проучване от страна на ученика, който има по-активна роля в собственото си обучение. Друга разлика при сравняването на игровизираните модели с традиционното образование е, че при първите се възнаграждават всички положени усилия, а не само постиженията, което е от полза за отношението, ангажираността и мотивацията на учениците към нови учебни преживявания (Parra-González et al., 2020). Проучванията също така показват, че игровизацията може да помогне на учениците да преодолеят академичните предизвикателства (Kaufmann, 2018), например има игровизационни приложения, които следят прогреса на учениците, което може да им помогне да следят напредъка, който са постигнали в своята практика и да ги мотивира избягват отлагането. Kaufmann (2018 г.) посочва, че тези приложения и потенциално други игровизирани системи използват психологията на видеоигрите и това, което ги прави забавни, чрез прилагане на принципите на възнаграждението и обратната връзка, засилвайки поведенческата обусловеност на учениците по начин, по който те вътрешно желаят да учат.

Съобщава се също така, че игровизацията има положителен ефект върху когнитивните резултати от ученето (Bevins and Howard, 2018; Hamari et al, 2014; Kim et al, 2018, цит. по Rabaha, Cassidyb & Beauchemin, 2018).



Структурирането на учебния процес с игрови елементи допринася за неговата цялостност, като поставя допълнителни условия, сюжет, предначертава позитивите от ученето и придава интересна представа за неговите стъпки. Липсата на тези фактори в процеса на обучение е равностойно на по-слаби когнитивни стимули, които да ангажират усвояването на знания и умения.

2.2.6 Примери за добри практики

[Игровизирайте преподаването си](#) – Този проект имаше за цел да подпомогне развитието на професионалните компетенции на учителите и обучителите по предприемачество, както и да подобри преподаването на ИКТ с помощта на игровизация. Той беше класифициран като успешен в рамките на програма "Еразъм+" и оказа положително въздействие както върху учителите, така и върху учениците, като им позволи да повишат своите умения в областта на ИКТ.

[Проект AgriSkills](#) – Иновативен трансфер на умения за развитие на земеделски предприемачи – този проект имаше за цел да развие и подобри нивото на ключови компетенции и умения на млади хора в несигурно положение от селските райони, подпомагайки им да развият собствен бизнес. Един от резултатите от него беше създаването на нова предприемаческа виртуална инициатива GAME, с игрови подход, която обучаваше целевата група как да създава дружество, стартиращи предприятия и други юридически учреждения.

[FITPED](#) – Учене на работното място в обучението на бъдещи ИТ специалисти – в рамките на този проект беше разработен устойчив образователен модел, който да гарантира развитието на високоспециализирани умения и компетенции на бъдещите ИТ специалисти в областта на програмирането и разработването на софтуер. Един от резултатите от проекта беше създаването на игровизирана платформа за подготовка на учениците за учене през целия живот чрез прилагане на избрани елементи на учене чрез сътрудничество и решаване на проблеми.



2.3 Цифрови компетенции и цели

2.3.1 Защо са важни цифровите компетенции

Цифровата компетентност се отнася до увереното и критично използване на пълния набор от цифрови технологии за комуникация, решаване на проблеми и намиране на информация (School Education Gateway, 2020).

Според д-р Риина Вуорикари, да бъдеш цифрово компетентен е желано качество за всеки гражданин на 21-ви век. Активното участие в съвременното общество все повече зависи от цифровизацията. Социалните и професионални взаимоотношения, търсенето и кандидатстването за работа, записването за обучителни курсове и културни събития, дори и пътуването, са подсилени от цифровите технологии. Именно заради това, умението да боравим с тях се е превърнало в **трансверсална компетентност** (Vuorikari, 2015). Това означава, че цифровите умения ни помагат да надграждаме нашите знания, възприятия и способности по много начини:

- **Образование**

Живеем в свят, в който по всеки възможен въпрос има информация от най-различни източници в Google. Трябва ни единствено интернет достъп, за да ги достигнем. Демократизирането на образованието и споделянето на информация чрез цифрови платформи ни дава безкрайни възможности за учене. Дали чрез платени обучения, свободностъпни образователни платформи, списания, сборници или информационни сайтове – за всички наши интелектуални потребности има нещо онлайн.

- **Професионална квалификация**

10 от 15-те най-често срещани професии днес са пряко свързани с технологиите. Почти сигурно е, че всички 15 работни места изискват поне базови познания или умения в областта на цифровите технологии. Повишаването на способността за работа с дигитални устройства значително увеличава работната ни конкурентоспособност и, във връзка с предишната точка – и



възможността да я надграждаме.

- **Комуникация**

Всеки, който има смартфон и достъп до интернет, може да използва приложения за изпращане на съобщения и осъществяване на комуникация с всеки друг, притежаващ същия софтуер. За това се изисква минимална цифрова грамотност, защото тези услуги са разработени изключително интуитивно. Днес, само една от 12-те най-известни приложения за комуникация има над един милиард изтегляния.

- **Ефективност**

Цифровите технологии ни позволяват да изпълняваме голям брой битови ангажименти и ни спестяват време и ресурси. Дали става въпрос за плащане на задължения, правене на справки, проверка на транспортен график или други комунални услуги, дигиталните умения спомагат да извършим тези действия бързо и, често – много по-безпроблемно от реалния живот.

- **Гъвкавост и критично мислене**

Неотлъчна част от уменията да боравим с цифрови устройства е това да станем по-адаптивни и да разбираме различни гледни точки. Цифровата грамотност и достъпа до интернет ни позволяват по всяко време да сме свързани с изключително много информация и услуги. Ефективността, която идва с това, прави място за нови възможности в нашето ежедневие, които изискват гъвкавост и критично мислене, за да бъдат оползотворени пълноценно. Т. нар. „мултитаскинг“ е именно съчетаването на различни действия – можем спокойно да пишем имейл или да проверяваме нечи услуги, докато пътуваме в автобуса или метрото.

- **Доходи**

Както вече споменахме, притежаването дори само на базови цифрови умения повишава конкурентоспособността ни на работния пазар. Освен, че работата с различни софтуери е високо платена,





основните познания носят със себе си много практически предимства, от които почти няма длъжност, която да не е облагодетелствана – най-малко от гледна точка на ефективност. Дори спестяването на време в личен план влияе на нашата доходоносност.

- **Креативност**

Цифровите умения могат лесно да се превърнат в причината за разгръщане на нашия творчески потенциал. Музика, изкуство, литература, иновативен проект или услуга, и много други страни на човешката креативност намират почва в дигиталния свят. Можем да рисуваме, да пишем, да оптимизираме административни процеси, да създаваме различни мрежи от хора, да правим музика, да намерим подарък или да почерпим вдъхновение онлайн. Освен базовите цифрови умения, ни трябва само и желание.

- **Сигурност**

Заедно с всичко останало, дигиталната грамотност обхваща способността ни да предпазваме нашите лични данни и действия в цифровото пространство. Трябва да не забравяме, че възможностите, които то предоставя не изключват злите намерения. Важно е да знаем как да съхраняваме себе си онлайн, защото, в даден момент, със сигурност ще ни се наложи да го направим.

2.3.2 Цели: според рамката за цифрова компетентност на гражданите

Предвид нарастващите приложения на цифровите технологии и нуждата от умения за боравене с тях, на европейско ниво беше създадена така наречената „DigiComp” – рамка за цифрова компетентност, която има за цел да насочи европейските граждани в изграждането на устойчиви умения, категоризирайки и обхващайки изцяло дигиталната активност и услуги.



Още през 2005 г. съвместният изследователски център определи следното предназначение за рамката:

«Тя има за цел да предостави на Европейската комисия и държавите членки основана на доказателства политическа подкрепа за оползотворяване на потенциала на цифровите технологии за въвеждане на иновации в практиките на образованието и обучението, за подобряване на достъпа до учене през целия живот и за справяне с нарастването на новите (цифрови) умения и компетентност, необходими за заетостта, личностното развитие и социалното приобщаване».

Тази компетентност не се изразява само в уменията да се сърфира в интернет, "а може да бъде разделена на редица по-малки компоненти". DIGICOM 2.0., по-нова и подобрена версия на рамката, предлага следните 5 области за придобиване на дигитална компетентност:

1. Грамотност за работа с информация и данни:

Формулиране на информационни нужди, намиране и извличане на цифрови данни, информация и съдържание. Преценяване на значимостта и актуалността на източника и неговото съдържание. Съхраняване, управляване и организиране на цифрови данни, информация и съдържание.

2. Комуникация и сътрудничество:

Взаимодействие, общуване и колаборация чрез цифрови технологии, съобразявайки се с културното и поколенческо многообразие. Участие в обществото чрез публични и частни цифрови услуги. Управление на собствената цифрова идентичност и репутация.

3. Създаване на цифрово съдържание:

Създаване и редактиране на дигитални материали. Подобряване и интегриране на информация и съдържание в съществуващ набор от знания, разбирайки как трябва да се прилагат авторските права и лицензите. Задаване на разбираеми инструкции за компютърна система.



4. Сигурност:

Защита на устройства, съдържание, лични данни и поверителност в цифрова среда. Съхраняване физическото и психологическо здраве и познаване на цифровите технологии, като инструмент за социално благополучие и социално включване. Осъзнаване за въздействието на цифровите технологии и тяхната употреба върху околната среда.

5. Решаване на проблеми:

Идентифициране на нужди и проблеми и разрешаване на концептуални проблеми и проблемни ситуации в цифрова среда. Използване на цифрови инструменти за въвеждане на иновации в процесите и продуктите. Информираност относно развитието на цифровите технологии.

2.3.3 Цели: според рамката за цифрова компетентност на потребителите

В допълнение към DigComp за гражданите е уместно да се спомене и Рамката за цифрова компетентност на потребителите (2017 г.), тъй като някои части от играта са насочени към използването на цифрови технологии в качеството на потребител. Цифровата компетентност на потребителите се определя в посочения документ като "компетентността, от която потребителите се нуждаят, за да функционират активно, безопасно и асертивно на цифровия пазар" (стр. 7). Цифровите пазари без съмнение са много полезни и имат голям потенциал да улеснят живота ни, но не са лишени от рискове. В този контекст, играта "Digital Rural game" разглежда някои от тези рискове, като учи играчите да вземат интелигентни и информирани решения при взаимодействието с цифрови пазари. В съответствие с Рамката за цифрови компетентности на потребителите (2017 г.) проектът "Digital Rural game" и играта, създадена в неговия обхват, разглеждат следните компетентности в трите области на компетентност (преди покупка, при покупка, след покупка):

1. Преди покупка:

Преглед, търсене и филтриране на информация за стоки и услуги. Оценяване и сравняване на информация за стоки и услуги. Разпознаване



и оценяване на търговски съобщения и реклами. Управление на цифровата идентичност и профил в цифровия пазар. Обмисляне на отговорно и устойчиво потребление в цифровите пазари.

2. При покупка:

Взаимодействие с цифровия пазар за покупки – управление на плащанията и финансите чрез цифрови средства. Неприкосновено управление на лични данни.

3. След покупка:

Споделяне на информация с други потребители на цифровия пазар. Отстояване на правата на потребителите на цифровия пазар.

3. Играене на играта

3.1 Как да използваме Digital Rural Game в класната стая

В основата и създаването на Digital Rural Game стоеше идеята за гъвкавост. Както вече беше споменато, тя може да се използва за самообучение. Играта е достъпна в онлайн платформата Digital Rural Game, което означава, че всеки, който има достъп до интернет, може да я използва, за да подобри знанията си и основните си цифрови компетентности.

Друг начин за използване на играта е като допълнителен образователен ресурс – в допълнение към урок или модул, например като загреващо упражнение, преди започване или след приключване на сесията, или като стимул на различни етапи от процеса на обучение. Поради кратката продължителност и забавния характер на играта се препоръчва тя да се използва по този начин – като допълнение към по-обширен урок по темите, разгледани в различните сценарии.

Освен това, играта може да се използва и в условията на неформалното образование, например в обществени програми за ограмотяване на възрастни, както и всякакви други социални среди. Единственото изискване е някой да има нужда от повишаване на цифровите си умения.



В следващия раздел са предложени някои насоки за посвещаване на цял урок на игрите, но те могат да бъдат адаптирани от учителя в зависимост от контекста на неговия клас. Както вече беше споменато, игрите могат да се преподават/играят самостоятелно или да се включат като част от по-широк урок.

3.2 Насоки за обучители

3.2.1 Подготовка

3.2.1.1 Как да подготвим клас за участие в играта

Когато подготвят класа си, учителите трябва да се съобразяват със следните практически аспекти, които са от основно значение за ефективността на обучението:

1. Планиране (Remelle et. al., 2010: 25):

- Една сесия може да отнеме повече от два часа. Уверете се, че сте резервирали достатъчно време и информирайте участниците за продължителността преди тяхното участие!
- Уверете участниците, че това не е обикновен клас.

2. Подготовка на средата (Remelle et. al., 2010: 26):

- Уверете се, че в стаята има всичко необходимо: компютри и/или таблети. Играта може да се играе и на мобилните телефони на участниците, но най-добре е да се играе на по-голям екран.

3. Подсигуряване комфорта на обучаемите:

- Съобразете се с времето, в което провеждате класа, ако е възможно.
- Обърнете внимание на осветлението и въздуха в класната стая.
- Комуникарайте с участниците техните нужди (време за почивки, допълнителни материали / условия)

Освен това, що се отнася до интелектуалната подготовка на участниците,



обучителите трябва конструктивно да ги информират за естеството и целта на обучението(ята), в което(ито) ще участват. Това включва запознаване с проекта "Digital Rural Game" – за кого е предназначен, защо е създаден, какви са неговите цели (по отношение на овластяването на целевата група да бъде по-гъвкава в цифрово отношение и адаптивна към съвременната работна среда), както и какви практически умения и знания ще се очаква да вземат участниците от него. Необходима е пълна прозрачност, за да може играта да бъде възможно най-ефективна. Не бихме искали участниците да дойдат с нереалистични или неясни очаквания на обучителната сесия.

3.2.2 Игра

3.2.2.1 Насоки за започване на обучението

В този раздел ще разгледаме преди всичко отношението, което насърчаваме инструкторите да заемат, преди да започнат учебните си занятия.

Марчевски (2013) описва четирите ключови фактора, необходими за максималното ангажиране и мотивиране на студентите в една игровизирана преподавателска сесия. Същите тези фактори ще трябва да бъдат взети предвид от учителите, когато подготвят своите класове за участие в играта "Digital Rural Game".

Първият и най-важен фактор – **свързаност** – произтича от високата стойност, която се крие в това участниците да имат чувство за принадлежност по време на целия курс. Това включва изграждането свързаност с другите, които ще играят играта, чрез определяне на общата цел и визия на играта.

Добра практика тук е учителите да направят както систематично и увлекателно въведение в дейностите и целите на курса, така и да дадат възможност на участниците да се представят и да споделят няколко думи по отношение на естеството на тяхното присъствие (амбиции, мотивация, практически причини, очаквания и страхове). Това ще създаде добра среда за естественото развитие на личностни и работни взаимоотношения между участниците. Що се отнася до другите фактори, подробно описани



в работата на Марцевски (целта вече беше разгледана), а именно – **автономност и майсторство**, учителите трябва да се уверят, че са се запознали с играта. Това ще им позволи да информират и адекватно да подкрепят своите обучаеми в осъзнаването на границите на тяхната автономност в контролираната среда на играта, както на нивото ѝ на трудност, което ще се повишава в хода на обучението. За да се възползват максимално от играта, те трябва да се запознаят с правилата. Това трябва да се направи след въвеждащата фаза и преди да се ангажират с играта. По отношение на самите модули, трябва да се приложи същият подход – запознаване с ролята, която участниците трябва да поемат, за да се възползват максимално от всеки модул. Предистория, цели на обучението, и очаквания по отношение на подготовката на обучаемите/ изискванията за обучение, както и какво ще получат със завършването на отделните сценарии на играта.

Моля, направете справка с описанието на всяка игра (Сценарии 4.1 - 4.4.5) и с всички части от наръчника по проект "Digital Rural Game" за подробности относно провеждането, оценката и отразяването, необходими за изпълнението на информативни, овластяващи и ангажиращи учебни сесии.

3.2.3 Дебрифинг

3.2.3.1 Стъпки в края на обучението

Като фасилитатор е важно да отделите известно време за обобщаване на резултатите след всяка сесия за обучение, за да разберете какво се е получило добре и какво може да се подобри в бъдеще. Дебрифингът се определя от Martinali (2021) като среща, която се провежда след дадена дейност, като например упражнение за обучение, и на която "се разглеждат редица събития, които са се случили по време на дейността, извличат се поуки и се дава допълнителна информация". В идеалния случай, дебрифингът трябва да се случи непосредствено след дейността, а времето, отделено за него, се препоръчва да е поне 10 минути и да не е по-дълго от час. Съществуват много възможни начини за провеждане



на дебрифинг, така че процедурата, представена в този документ, е само предложение за начин на действие.

По време на отчетната сесия, естествено, е важно да се поиска обратна връзка от обучаваните, но преди това учителят трябва да зададе и на себе си някои въпроси, за да направи самоанализ на проведената дейност. Например:

- Имам ли усещането, че обучението беше успешно?
- Какво се получи наистина добре?
- Коя част от обучението се хареса най-много на учениците?
- Имаше ли част, в която учениците не изглеждаха ангажирани?
- Какво мога да направя, за да подобря представянето си следващия път?

Саморефлексията е част от рефлексивното преподаване, което включва систематично събиране, записване и анализиране на мислите и наблюденията на учителите и учениците, така че да се направят положителни промени в преподавателската практика (Spalding, 2020). Ако обучаващият сам има представа какво е направил правилно или погрешно, той ще може да го обвърже с обратната връзка, дадена от обучаваните.

След това, учителят трябва да проучи и разгледа резултатите от обучението с обучаемите, да ги насърчи да споделят своя опит и това, което са научили. Един от възможните начини за дебрифинг стъпва върху модела на Колб, споменат от Frederick (2015), който помага на обучаваните да получат представа за опита си, фокусирайки се върху четири основни въпроса:

1. Какво?

Целта на тази стъпка е да се съберат данни за това какво се е случило по време на дейността. Учителят може да задава въпроси от типа: Какво се случи по време на дейността? Какво наблюдавахте? В тази стъпка, учителят трябва да попита обучаемите за "фактите" от преживяното.

2. И какво от това?

След като обучаемите опишат фактическите събития, обучаващият може да започне да анализира преживяването заедно с тях, като задава





въпроси следните (или подобни) въпроси: Как се чувствахте, докато играехте играта? Какво си помислихте за преживяването? Смятате ли, че тази дейност беше полезна за вас? Какво научихте? С какви проблеми се сблъскахте по време на дейността, ако имаше такива?

3. Ами ако?

Този въпрос подтиква обучаваните да мислят творчески. Ако те са споменали някакви проблеми или предизвикателства, които са усетили в предишната стъпка, сега учителят може да ги попита какво може да се направи, за да се подобри опитът и да се преодолеят усетените предизвикателства. Това ще позволи на обучаемите наистина да се замислят за своя опит и да измислят решения.

4. Сега какво?

На този етап, след като са имали време да обработят опита си и възможните решения на проблемите, учениците могат да помислят как могат да приложат наученото в бъдеще и какви ще бъдат резултатите от участието им в дейността, както и как могат да развият своето обучение.

Тези етапи на обобщаване ще дадат възможност на учителя и обучаемите да обмислят опита си от изиграването на играта, което може да бъде много полезно за бъдещи опити.

4. Използване на играта за самообучение

Самообучението е все по-необходимо в света, в който живеем. Както посочват Bjork, Dunlosky & Kornell (2013, с. 418), "нашият сложен и бързо променящ се свят създава необходимост от самоинициирано и самоуправлявано учене". Сценариите на "Digital Rural Game", с техните кратки и забавни игри, предоставят чудесни възможности за самообучение, тъй като могат да се играят самостоятелно в онлайн платформата на проекта. Но как да се възползваме максимално от самообучението?

Bjork, Dunlosky & Kornell (2013) споделят няколко съвета, които могат да помогнат на хората да станат по-добри обучаеми:





1 – Бъдете активен участник в процеса на учене – простото четене на информация не е най-добрият начин за учене. Учащите трябва да интерпретират, свързват, взаимосвързват и доразвиват информацията. Сценариите на игрите, разработени в рамките на този проект, осигуряват по-практичен начин за учене, а следователно и за запомняне на информация.

2 – Създаване на смислени връзки с вече съществуващи знания – това ще помогне да се постигне смислено кодиране в паметта на учащия, което ще улесни припомнянето на информацията в друг момент.

3 – По-добре е "да се разпределят, а не да се масовизират учебните сесии" (стр. 421), както и да се променят условията на средата за учене, например чрез смяна на местата за учене – това може лесно да се постигне с Digital Rural Game, тъй като разработените сценарии не зависят от пространствени и времеви ограничения, и могат да се играят навсякъде.

4 – И накрая, важно е да се следи обучението. Независимият ученик трябва да може да оценява качеството на своето обучение – това може да се направи и със сценариите, представени в Digital Rural Game, които са предназначени да бъдат представителни за ситуации от реалния живот. Един от начините за оценяване на ученето би бил да се опитате да използвате уменията, развити чрез играта, в реалния живот. Защо да не използвате реален цифров пазар, след като сте изиграли този сценарий в играта?

Прилагането на тези принципи ще помогне на отделните играчи да извлекат максимална полза от обучението си.



5. Сценарии на игрите

Всяка игра започва с поставянето на главния герой в определена обстановка, в която правилният избор на цифрово действие е предпоставка за напредването в играта. Героят винаги има собствен история и трябва да преодолее поредица от предизвикателства, наречени "сценарии за вземане на решение". Заемайки позицията на героя, играчът отговаря на въпроси, като постепенно става все по-компетентен да се възползва от възможностите, предоставени от цифровия свят. Използвайки интуицията си, както съвети и подсказки за решаване на прости задачи, обучаемият интерактивно напредва през различните сценарии, превръщайки се в овластен потребител, способен да се ориентира в най-разпространените онлайн услуги.

5.1 Игра 1 – Електронно управление

5.1.1 Кратко описание

Тази игра е разработена по темата за достъпа до правителствени услуги онлайн – чрез опита на Янис, фермер на средна възраст, който живее на село и има само бегли познания за интернет и технологиите. Сценариите проследяват належащата му нужда да кандидатства онлайн за схема за земеделски субсидии, както и съответните предизвикателства, с които се сблъсква в процеса.

5.1.2 Предизвикателства, цифрови компетенции и цели на обучението

Петте сценария се отнасят до основни ИТ умения, като създаване на профил в правителствена услуга, създаване на уникален и безопасен имейл акаунт, използване на онлайн карти, абониране за правителствени услуги чрез бюлетини и канали на социалните медии, плащане на пътни билети и основни мерки при онлайн измами. Тези сценарии от реалния живот осигуряват основа, чрез която учителят може да въведе или тества учениците си, и да помогне на нискоквалифицирани възрастни, живеещи в селски райони, да придобият основни и важни за тях цифрови умения.



5.1.3 Ключ към отговорите

Заглавие на сценария	Тип задача	Верен отговор
Създаване на профил	Множествен избор	Да се опита да се регистрира в платформата на електронното правителство
	Избор	Google Chrome или Firefox иконите
	Множествен избор	Натискане върху синята област на линка/връзката
	Избор	Регистриране към електронното правителство
	Множествен избор	GiannisKourkoutas1968@gmail.com
	Множествен избор	1Agriculturalsubsidy!
	Поleta	а. Потребителско име: "всички въведени данни са верни"



		<p>b. Електронна поща: Gianniskourkoutas1968@gmail.com</p> <p>c. Парола "всички въведени данни са верни"</p> <p>d. Повторна парола "Тя трябва да съответства на въведението в паролата"</p>
Цифрови географски карти	Множествен избор	"Избери всички"
	Множествен избор	Wi-Fi / Мобилни интернет данни и GPS
	Избор	<p>a. кликни върху Пафос</p> <p>b. кликни върху Телетра</p> <p>c. кликни върху поле 67</p>
	Избор	ПОДАВАНЕ/ИЗПРАЩАНЕ
Абониране за информация	Множествен избор	Намиране на обяви, възможности за обучение и правителствени програми
	Множествен избор	Информационен бюлетин
	Въвеждане на данни	Gianniskourkoutas1968@gmail.com



	Множест вен избор	С натискане върху бутона FOLLOW
	Множест вен избор	С натискане върху бутона FOLLOW
Извършване на плащане	Множест вен избор	Плащане на билет
	Полета	а. Номер на билета: AT123 б. Номер на колата: LA310 с. Сума за изплащане: 138 euros
	Полета	а. Номер на кредитна карта: 1234456812344568 (без разстояния) б. Код за сигурност: 1234
Внимание!	Множест вен избор	Проверете дали имейл акаунтът работи, но не отговаряйте на подателя
	Избор	Затворете имейла и натиснете НАПРЕД
	Множест вен избор	Блокирайте подателя и изтрийте този имейл

5.2 Игра 2 – Електронен работен пазар

5.2.1 Кратко описание

Сценарият се развива в провинцията, където местното селско училище е



затворено поради пандемията COVID-19. Алекс, учител по английски език, е загубил работата си в училището и търси нови възможности. Изправен пред трудността да си намери работа в района, в който живее, той си спомня за свой стар приятел, който наскоро се е върнал от САЩ. Алекс знае, че приятелят му е дигитално компетентен, и тъй като има някаква представа за възможностите на съвременния онлайн пазар на труда, предприема приключението да придобие нови умения под ръководството на своя приятел, които ще му помогнат да се върне обратно на пътя на професионалното си развитие.

5.2.2 Предизвикателства, цифрови компетенции и цели на обучението

Предизвикателствата в тази интерактивна игра и нейните сценарии се изразяват в това обучаемият да помогне на Алекс да си създаде имейл акаунт, да дигитализира квалификациите си, да се регистрира в платформа за търсене на работа, да намери онлайн образователен курс, подходящ за професионалните му интереси, да се научи да пише автобиография и мотивационно писмо, както и да открие онлайн софтуер за провеждане на срещи. Всички тези умения са съобразени с компетентностната рамка DigiComp 2.0.

5.2.3 Ключ към отговорите

Заглавие на сценария	Тип задача	Верен отговор
Адресът с многото врати	Избор	а. Електронно устройство б. Номер на мобилен телефон с. Интернет достъп
	Вярно или Невярно	ВЯРНО



	Вярно или Невярно	НЕВЯРНО
	Избор	Използвайте опцията "забравих паролата си".
Моето цифрово портфолио	Множествен избор	Сканирайте документите му и направете цифрово копие
	Множество отговори	Да използва скенер Да направи снимка със смартфон
	Множество отговори	Лична карта Шофьорска книжка Диплома за висше образование Сертификат за владение на английски език
	Множествен избор	Да се регистрира се в безплатна онлайн услуга за съхранение в облак и да качи файловете
	Вярно или Невярно	Невярно
Писане на CV	Множество отговори	Кратък преглед на професионалните му възможности Списък на професионалните му качества



	Множествен избор	Да търси информация онлайн
	Множествен избор	Да използва Europass
Повишаване на квалификации	Множествен избор	Всичко изброено по-горе
	Множествен избор	Да сравни курсовете и плати само за този, който му харесва най-много
	Множествен избор	Той трябва да използва истинското си име
Онлайн интервю	Свърване	Първо име - Alex Фамилия - Ivanov Имейл - Al.ivanov81@gmail.com Парола - 14412aouvd!
	Попълнете полетата	Вид заетост: Пълно работно време Къде: София Диапазон на заплатата: 900-1200 евро Квалификация: Висше ниво Категория работа: Графичен дизайн
	Множествено отговори	Той трябва да обясни как постиженията и уменията му съответстват на работата. Мотивационното му писмо



		трябва да бъде от три до четири параграфа. Той трябва да го изготви, след като е проучил компанията, в която кандидатства
	Множество отговори	софтуера за телеконференции, който предлага специалистът по подбор на персонал уеб камера работещ микрофон

5.3 Игра 3 – Електронно образование

5.3.1 Кратко описание

Тази игра е разработена в рамките на темата за образованието и се занимава с живота на Джими, бивш ирландски рибар, който решава да превърне новопридобитата си къща в B&B. Идеята тук е именно потребността на онлайн ресурсите за обогатяването на нашите познания и практичното им приложение.

Различните сценарии проследяват пътя на Джими, който го води към цифровия свят, за да се научи как да управлява новия си бизнес, да се свързва с нови клиенти, да споделя информация в социалните мрежи или да създаде визитна картичка, за да разшири влиянието си.

5.3.2 Предизвикателства, цифрови компетентности и цели на обучението


Сред областите, предложени от DigiComp 2.0. за придобиване на цифрова компетентност, тази игра е специално предназначена за усъвършенстване на информационната грамотност и грамотността по отношение на данните, тъй като има за цел потребителят да се научи да



формулира информационните си нужди, да намира и извлича цифрови данни, информация и съдържание.

Други предизвикателства, породени от дейностите по сценария, са свързани с областта на комуникацията и сътрудничеството, както и създаването на цифрово съдържание.

5.3.3 Ключ към отговорите

Заглавие на сценария	Тип задача	Верен отговор
Създаване на фирмен имейл	Множество отговори	Използване на специален телефонен номер за фирмата Създаване на професионален имейл акаунт за бизнеса
	Множествен избор	Zulu!mail
	ДА или НЕ	НЕ
	Множествен избор	Икона на писалка върху лист хартия 
	Множествен избор	Полето "към"
Онлайн маркетинг	Множествен избор	Създаване на основен шаблон и изпращане, като изображение по подразбиране, във всеки имейл, който



		изпраща.
	ВЯРНО или НЕВЯРНО	НЕВЯРНО
	Множест вен избор	Създаване на страница в социалните мрежи за споделяне на изображението
Лесна обратна връзка	Множест вен избор	Създаване на онлайн формуляр и изпращането му на клиенти
	ВЯРНО или НЕВЯРНО	ВЯРНО
	Множест вен избор	Шаблонът за обратна връзка с клиента
Курс по туризъм (Обучение по управление на B&B)	Множест вен избор	Обучение на ръководството на B&B
	ВЯРНО или НЕВЯРНО	ВЯРНО
	ВЯРНО или НЕВЯРНО	ВЯРНО



	ВЯРНО или НЕВЯРНО	НЕВЯРНО
Нов език за всеки	Множест вен избор	Записване на онлайн езиков курс с преподавател за изучаване на френски език
	Множест вен избор	Онлайн езикови курсове по френски език с преподавател
	Избор	“Регистрация” бутонът
	ВЯРНО или НЕВЯРНО	НЕВЯРНО

5.4 Игра 4 – Електронна търговия

5.4.1 Кратко описание

Играта проследява живота на Айзък Брайт, художник от селски район, който иска да си купи консумативи за рисуване онлайн. Играта предлага различни сценарии, като например търсене и закупуване на материали в Amazon. Цели да научи играчите как да създадат акаунт и да потвърдят своя имейл адрес, как да прецизират термини за търсене и да навигират в търговски сайтове, как да разглеждат отзиви, да се свържат с продавача, както и какви са необходимите стъпки за безопасното извършване на онлайн покупка.

5.4.2 Предизвикателства, цифрови компетентности и цели на обучението

Едно от основните цифрови предизвикателства е свързано с трудности при достъпа до обществени услуги или транспортни услуги. Тази игра има



за цел да предаде на потребителите компетентности боравенето с инструменти за пазаруване онлайн. В този контекст, тя е насочена на първо място към информационната грамотност и грамотността по отношение на данните, т.е. да знаеш как да интерпретираш данни онлайн и как да откриваш и извличаш цифрови данни, информация и съдържание. След това, отново се обръща внимание на комуникацията и сътрудничеството, т.е. потребителите ще се научат как да общуват с онлайн продавачи и да преглеждат ревюта на продукти, написани от други потребители. Също така, беше поставен акцент и върху безопасността.

5.4.3 Ключ към отговорите

Заглавие на сценария	Тип задача	Верен отговор
Онлайн пазаруване: началото	Множествен избор	Купуване на художествени продукти от онлайн магазини
	Множествен избор	Създаване на Амазон акаунт
	ВЯРНО или НЕВЯРНО	НЕВЯРНО
	ДА или НЕ	ДА
Моят продукт	Множествен	Въведете думата "платно" (canvas) в лентата за търсене



	избор	
	Множествен избор	Черно платно
	Множествен избор	Кликнете върху бутона "Добави в кошницата"
Информация и мнения	Множествен избор	Проверка на често задаваните въпроси и информацията за доставка
	Множествен избор	Проверка на отзивите на клиентите
	Множествен избор	Писане на имейл директно до продавача
Виртуалната касова зона	Множествен избор	Закупуване на продуктите, тъй като Amazon е легитимен онлайн магазин.
	ДА или НЕ	ДА
	Попълване на полета	Пълно име: Айзък Брайт Пощенски код: NG33 5NU Адресна линия 1: Grantham Street, 50 Град/община: Линкълншир
	Множествен избор	4587 5265 9632 5489



Винаги има още!	Множест вен избор	Използване на търсачка
	ВЯРНО или НЕВЯРНО	НЕВЯРНО
	Множест вен избор	Проверка на всички резултати, показани на страницата

5.5 Сценарий 5 – Електронна култура

5.5.1 Кратко описание

Сценарият разказва за Лола, наскоро пенсионирана учителка от селски район, която иска да резервира онлайн романтично пътуване за своята годишнина. Играта предлага различни сценарии, като например търсене и резервиране на полети и хотел онлайн. Сценариите ще научат играчите как да намират желани транспортни услуги, места за настаняване, как да резервират билети за театрална постановка чрез онлайн платформа, как да се регистрират и да присъстват на онлайн събитие, както и как да разглеждат онлайн библиотека и да се абонират за онлайн списание.

5.5.2 Предизвикателства, цифрови компетентности и цели на обучението

Предизвикателствата в тези сценарии включват:

- Навигация в интернет
- Търсене на информация за пътуване
- Резервиране на пътувания и билети
- Извършване на онлайн покупка
- Защита на личните данни
- Участие в онлайн събитие и преминаване през процеса на цифрова



регистрация

- Управление и използване на приложение
- Онлайн абонаменти

Предназначени да подобрят информационната грамотност на потребителя, тези сценарии помагат на играча да филтрира данни и информация, критично да оценява достоверността и надеждността на тези онлайн източници, както и да ги управлява. Това са основни умения за активното участие в днешната цифрова култура.

5.5.3 Ключ към отговорите

Заглавие на сценария	Тип задача	Верен отговор
Пътувания и резервации	Множествен избор	Да се опита да резервира билетите онлайн
	Избор	Местоположение: Рим Дати: 24 юни - 26 юни Посетители: Възрастни 2
	Избор	Бюджет 0 – 100 Звезди 4 звезди
Театър на ръка разстояние	Избор	Да вдигне телефона (зеленият бутон)
	Множествен избор	Да се опита да закупи онлайн билетите сама



	ЛЕГИТИМ ЕН или НЕЛЕГИТ ИМЕН	https://www.bargaincheap.com – НЕЛЕГИТИМЕН
	ЛЕГИТИМ ЕН или НЕЛЕГИТ ИМЕН	https://www.suntheater.es - ЛЕГИТИМЕН
	ЛЕГИТИМ ЕН или НЕЛЕГИТ ИМЕН	https://www.cheaptickets.com - ЛЕГИТИМЕН
Урок по готвене	Множест вен избор	Да се опита да се регистрира за събитието сама
	Множест вен избор	Да, трябва да даде имейла си
	Пренаре ждане	1. Отворете приложението за електронна поща 2. Отворете пощата, която Лола току-що е получила 3. Копирайте кода за парола 4. Отворете връзката към събитието 5. Поставете кода за парола, за да се свържете
	ДА или НЕ	НЕ



	Множест во отговори	Да не говори над другите Да не говори без разрешение.
Библиотека-мечта	Множест вен избор	Да опита приложението на библиотеката за четене на книги на нейния телефон
	Избор	Иконата на приложението, оформена като книга
	Избор	Да свали електронна книга (eBook)
Любимото списание	Множест вен избор	АБОНИРАЙ СЕ ДНЕС
	Множест вен избор	Да опита онлайн абонамента
	Свързване	Име: Лола Фернандес (Lola Fernández) Адрес: Casa Str. 6 Град/община: Portillo Имейл: lolafz55@kmail.com Пощенски код: 47160 Номер на картата: 2626 5843 1578 2648 Дата на изтичане: 02/2025 г. CVV: 852
	Множест вен избор	Изберете икона "Плик" (envelope)



5.6 Обратна връзка от пилотните сесии

Този раздел съдържа обобщение на обратната връзка, събрана от пилотните сесии в партньорските страни. Като цяло тестващите смятат, че игрите са постигнали целите, предложени от проекта "Digital Rural Game", и са полезен инструмент за развиване на цифровите умения на възрастните в селските райони, както и за подпомагане на преподавателите в същото начинание.

Участниците в пилотните тествания имаха възможност да оценят както игрите, така и наръчника.

Що се отнася до играта, обратна връзка беше получена на няколко нива, а именно на ниво дизайн, графики, преживяване за играчите и съдържание на самите сценарии. Отзивите за дизайна на играта бяха положителни, като някои участници споменаха, че графиките им харесват и че дизайнът е привлекателен (пилотно тестване на SPEL). Един преподавател спомена следното:

„Хареса ми фактът, че напредъкът на игрите се показва и че когато избереш грешен вариант, се дава подсказка за правилния отговор.“

Аспектът на игровизация също беше изтъкнат като привлекателен за възрастните, особено когато се използва във връзка с уроци, които не са игровизирани. Тестер от Acción Laboral предложи платформата да се използва само за последното занятие от седмицата, за да има забавен и релаксиращ ден, който да се очаква с нетърпение след интензивната учебна седмица.

Що се отнася до учебното преживяване на играчите, обратната връзка беше, че сценариите са лесни за разбиране, интуитивни и достъпни за тези, които не са запознати с дигиталния свят. Един преподавател на възрастни от етапа на пилотиране в I&F заяви следното:

„Това е видът ресурси (електронни игри), от които моят клас би имал



нужда. Нещо простичко и конкретно, което моята група може да разбере и с което да се ангажира лесно. Със сигурност ще ги пробвам в следващите си няколко урока.”

Участник от пилотната фаза на Acción Laboral добави, че би искал да използва игрите в края на урока, като начин да упражни преподаденото през деня съдържание, като допълнение към по-теоретичния подход.

Освен това беше споменато, че играта е многофункционална. Един от участниците в пилотирането на Acción Laboral заяви, че би използвал играта "Електронна култура" и би предложил различни пътувания на учениците си, които сами да намерят след приключването на играта, като активно търси и дава обратна връзка. Освен това беше споменато, че сценариите, в които учениците трябва да въвеждат информация, могат да се използват и за упражняване на писането им, което е нещо, с което възрастните с ниски цифрови умения често се затрудняват.

Що се отнася до наръчника, участниците в пилотните обучения споменаха, че той е добре структуриран и полезен за начинаещи и възрастни с ниски цифрови умения. Единствената негативна обратна връзка дойде от нашите български партньори. Въпреки че като цяло CATRO получи много добри отзиви както за игрите (9,33/10), така и за наръчника (9,63/10), един от членовете на Българската национална агенция по заетостта, който разгледа наръчника, коментира, че езикът е "понякога твърде сложен и трудно би се разчитал от някои от хората, регистрирани в бюрата по труда в страната". Това обаче означава само, че наръчникът не би бил толкова полезен за самообучение на хора с ниско ниво на образование и те все пак биха могли да играят игрите без нужда от подкрепа. За възрастните с ниско ниво на дигитална квалификация, която е и целевата група на Digital Rural Game, "наръчникът съдържа изключително полезна информация".

От друга страна, основните аспекти, които трябва да се подобрят, са че игрите биха могли да бъдат по-удобни за мобилни устройства (SPEL) и достъпни на браузъра Firefox (Cardet), но като цяло мнозинството от



тестващите се съгласиха, че и играта, и наръчникът са изпълнили целта си да допринесат за развитието на цифровите умения на възрастните в селските райони.

6. Финален дебрифинг

Основната цел на "Digital Rural Game" беше да се разработят материали, които да подпомогнат специалистите в областта на образованието за възрастни, които търсят работа или се стремят да подобрят своя трудов статус. След идентифицирането на пропуските и нуждите сред нискоквалифицираните възрастни в селските райони, в страните партньори бяха разработени двата основни резултата от проекта, състоящи се от пет игри, фокусирани върху различни онлайн услуги, като всяка включва пет различни сценария. Игровият характер на това образователно преживяване има за цел да улесни интернализирането на знанията по забавен начин, като генерира положителен потребителски опит. В допълнение към играта партньорите разработиха и този наръчник за преподаватели и нискоквалифицирани възрастни в селските райони, с цел да улеснят използването на играта.

Накрая, игрите и наръчникът бяха подложени на фаза на пилотно тестване във всяка страна от партньорството и бяха подобрени в съответствие с обратната връзка, дадена от участниците. Крайните продукти на играта събраха много положителни отзиви от участниците в пилотното тестване и се счита, че изпълняват целите, поставени от партньорството за проекта "Digital Rural Game".



Препратки

Aseriskis, D. & Damasevicius, R. (2014). Gamification Patterns for Gamification Applications. *Procedia Computer Science*, 39, pp. 83-90.

Brečko, B., & Ferrari, A., (2016). The Digital Competence Framework for Consumers. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Edited by R. Vuorikari & Y. Punie. Joint Research Centre (JRC) Science for Policy Report. <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digital-competence-framework-consumers>

Buljan, M. (2021). *Gamification for Learning: Strategies and Examples*. eLearning Industry. <https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>

Carretero, S., Vuorikari, R., Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Joint Research Centre. [http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_\(online\).pdf](http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf)

Cloke, H. (November 1, 2014). *Gamification: Intrinsic Motivation for Lasting Engagement*. eLearning Industry. <https://elearningindustry.com/gamification-intrinsic-motivation-lasting-engagement>

EU Science Hub (2016). The Digital Competence Framework 2.0. European Commission. Retrieved from https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digital-competence-framework-20_en

Frederick, D. (June 16, 2015). *What? So what? What if? Now what? Forward Momentum*. <https://forwardmomentum.net/what-so-what-what-if-now-what/>

Hogle, P. S. (n.d.) *Use Gamification to Boost Motivation — and Learning*. Ottolearn. <https://www.ottolearn.com/post/136-use-gamification-to-boost-motivation-for-learning>

Kaufmann, D. A. (2018) Reflection: Benefits of Gamification In Online Higher Education, *Journal of Instructional Research*, 7, pp. 125-132.

Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education. Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference.

Lee, J. & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2).

Marczewski, A. (2013). *The Intrinsic Motivation RAMP*. Gamified UK. <https://www.gamified.uk/gamification-framework/the-intrinsic-motivation-ramp/#.VEpyYRaypTs>



Martinali, J. (September 29, 2021). *How to debrief a training session*. Behavioral Research Blog. <https://www.noldus.com/blog/how-to-debrief>

Morschheuser et al. (2017) How to gamify? A method for designing gamification. *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences*, pp. 1298-1307.

O'Neal, P. (August 2017). *Gamification for Adult Learners*. Peoria. <https://www.peoriomagazines.com/ibi/2017/aug/gamification-adult-learners>

Parra-González, M. E. et al. (2020) Active and Emerging Methodologies for Ubiquitous Education: Potentials of Flipped Learning and Gamification. *Sustainability*, 12(602).

Rabaha, J., Cassidyb, R. & Beauchemina, R. (2018). Gamification in education: Real benefits or edutainment? In proceedings of European Conference on E-Learning (pp. 1-12). Greece: Academic Conferences and Publishing International.

School Education Gateway (2020). *Digital competence: the vital 21st-century skill for teachers and students*. Retrieved from <https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/tutorials/digital-competence-the-vital-.htm>

Soboleva, E. V. et al. (2017). Didactic Value of Gamification Tools for Teaching Modeling as a Method of Learning and Cognitive Activity at School. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(6), pp. 2427-2444

Spalding, A. (January 14, 2020). *How to encourage reflective teaching in your school*. Iris Connect. <https://blog.irisconnect.com/uk/blog/5-benefits-of-encouraging-teacher-self-reflection#first>

Vuorikari, R. (2015). *Becoming digitally competent: A task for the 21st-century citizen*. School Education Gateway. Retrieved from https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/viewpoints/experts/riina_vuorikari_-_becoming_dig.htm

Yang, K. (2015). *Gamification*. [Master's Thesis, Università di Bologna]. Core. <https://core.ac.uk/display/31158566?recSetID=>