

*Competence Approach and Innovations in the XXI Century
Компетентностен подход и иновации през XXI век*

<https://doi.org/10.53656/ped2023-4s.08>

ИНТЕРНЕТ КАТО ФАКТОР ЗА РАЗВИТИЕТО НА КЛЮЧОВИ КОМПЕТЕНТНОСТИ ПРИ ДЕЦАТА И ЮНОШИТЕ НА XXI ВЕК

Гл. ас. д-р Гергана Славчева-Андонова

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

Резюме. Статията представя теоретичен анализ, фокусиран върху възможностите на интернет да влияе върху развитието на ключови компетентности при съвременните деца и юноши. Първата част от анализа представя основни характеристики на интернет потреблението. Акцентите са поставени върху факта, че интернет осигурява достъп до неограничен обем информация. Този достъп изисква непрекъснат контрол върху вида на използваните от децата и юношите интернет услуги. Втората част от анализа акцентира върху факта, че интернет притежава медийни характеристики, които могат да оказват влияние върху поведението, когнитивните процеси, физиологията и нагласите на потребителите. Третата част от анализа представя характеристики на виртуалната среда, които могат да променят живота на потребителите на интернет услуги. Данните дават възможност да бъдат изведени следните обобщения: за отделната личност най-големите предимства на интернет са свързани с възможностите да се провокират реални преживявания, да се изпитват реални усещания и да се формират реални личностни качества. Разнообразните възможности за въздействия, които интернет притежава, трябва се отчитат от педагогическите специалисти. Това може да осигури творчески приложения на интернет технологията за развитието на ключови компетентности при съвременните деца и юноши.

Ключови думи: интернет; ключови компетентности; деца и юноши

Динамичните промени в съвременната социална среда отправиха редица предизвикателства към педагозите, поели задача да възпитават и обучават децата и юношите на XXI век. Част от тези предизвикателства са провокирани от необходимостта педагогическите въздействия да са насочени към развитието на компетентности, осигуряващи успешно справяне с изискванията на новото време.

Темата за компетентностите и в частност за ключовите компетентности не е нова за образованието. Формалното ѝ начало се поставя през 2006 г. Приетата от Съвета на Европейския съюз Референтна рамка¹ описва осем ключови компетент-

ности, сред които са общуване на роден и чужд език, основни умения в областта на математиката, природните науки и технологии, дигитални компетентности, умения за учене, обществени и граждански компетентности, инициативност и предприемачество, културна осъзнатост и творчество, културни компетентности. Наред с това са посочени и редица преносими, „меки“ умения, сред които са инициативност, оценка на риска, креативност, критично мислене, контролиране на емоциите, работа в екип, решаване на проблеми, поемане на отговорност, които осигуряват свързаност между личната, социалната и професионалната изява на съвременния човек.

Посочените компетентности са определяни като ключови, защото са приложими за всички възрасти и за всички форми на обучение; правят реално ученето през целия живот; осигуряват връзка с пазара на труда; явяват се инструмент за измерване качеството на образователните системи; създават възможност за мобилност, за пренос на кредити и за сертифициране; осигуряват успешна изява и социално благополучие на хората чрез повишаване качеството на живот, намаляват риска от социално изключване.

Развитието на ключовите компетентности при съвременните деца и юноши се осъществява в процеса на обучение чрез акумулиране на актуални знания и развитие на умения за справяне с конкретни житейски провокации. Усъвършенстването на ключовите компетентности чрез образователни дейности е условие за пълноценно личностно функциониране в съвременната социална среда.

Масовата интернетизация на съвременния свят осигури лесен достъп до разнообразни по характер интернет услуги. Актуални научни изследвания (Angelova et al. 2022), проведени в периода 2020 – 2022 г., доказват, че приложението на виртуални продукти в съвременната образователна среда превърна интернет в един от основните фактори за развитие на ключовите компетентности при съвременните деца и юноши. За това способстват някои характеристики на интернет потреблението, специфични медийни въздействия, които интернет притежава и някои характеристиките на виртуалната среда, които имат собствени социализиращи влияния върху децата и юношите.

Характеристики на интернет потреблението, явяващи се фактор за развитието на ключовите компетентности при съвременните деца и юноши

Интернет води началото си от една авангардна схема, въведена през 60-те години на XX век от изследователите на DARPA (Агенция за напреднали изследователски проекти) към Министерството на отбраната на САЩ. Първоначалната цел е да се предотврати завземането или унищожаването на американските комуникации от руснаците в случай на ядрена война. Крайният резултат е мрежова архитектура, която съгласно желанието на нейните създатели не може да бъде контролирана от всеки център, и е съставена от хиляди независими компютърни мрежи, разполагащи с безброй начини за връзка помежду си чрез заобикаляне на електронните бариери.

С масовизирането на технологията се оформят базисно четири основни типа компютърни комуникации в интернет (Morris et al. 1996).

1. Асинхронна комуникация между двама души в режим на електронна поща – e-mail.

2. Неедновременна комуникация между много потребители, включително листсървъри, юзнет, електронни дъски за обяви, където потребителят заявява услугата или подписва програмата, за да получи послание от определена група, като правило на определена тема.

3. Търсене на информация чрез системата web site.

4. Синхронна комуникация – един с друг, с няколко потребители, с много хора. Тук влизат чатът и сетивните компютърни игри.

На базата на тези комуникационни възможности се изграждат многобройните контакти и социалните мрежи.

На практика интернет позволява:

– практически мигновен контакт с всеки потребител, независимо в коя точка на планетата се намира;

– получаване на достъп до неограничен обем информация;

– премахване на статусните различия;

– използване на мрежата за отмора и развлечения;

– използване на мрежата в качеството на обучаващ инструмент;

– осъществяване на бизнес – кореспонденция и ръководство;

– банкови плащания, електронна търговия с акции;

– реклама на стоки и услуги;

– повишаване на личния битов комфорт; възможност за управление на битова техника от разстояние, управление на личния автомобил;

– контрол при отглеждането на децата;

– повишена ефективност на взаимодействието между правителствените структури и гражданите;

– оперативно реагиране при промяна на ситуациите в различни региони;

– адекватно отчитане на мотивационните настроения на обществото;

– организиране работата на средствата за масова информация в режим на реално време.

Посочените характеристики на интернет потреблението могат да способстват за развитието на ключовите компетентности при съвременните деца и юноши, ако се осъществява непрекъснат контрол върху вида на използваните от тях интернет услуги.

Медийни въздействия на интернет, явяващи се фактор за развитието на ключовите компетентности при съвременните деца и юноши

Интернет се характеризира с интеграция на различните медии и със своя интерактивен характер. Редица съвременни психологически изследвания доказват, че интерактивният характер на медията определя нейните качествени комуника-

ционни характеристики и влиянията върху потребителите. Голяма част от изследователските данни индиректно информират, че отделни медийни въздействия на интернет могат да се явяват фактор за развитието на ключовите компетентности при съвременните деца и юноши.

Доказателство в тази посока е мнението на Р. Кан, който споделя, че интернет в различните му превъплътения и разгръщащи се проявления вече се е превърнал в универсалното интерактивно средство за компютърна комуникация на информационната епоха (Kahn 1999).

Според Р. Божинова и Е. Таир съвременната реалност по-скоро е сътворена от медиите, отколкото е действителна по същността си (Bozhinova, Tair 2011).

При определяне последствията от въздействията на средствата за масова информация А. Ленг подчертава, че трябва да се има предвид кумулативният ефект. Болшинството от съобщенията и образите виждаме и чуваме многократно. Такова продължително въздействие е трудно да се имитира в лабораторни условия и да се проконтролират въздействията (Lang 2011).

Р. Харис публикува данни в подкрепа на тезата, че средствата за масова комуникация могат да оказват значително влияние върху обществото, но това влияние се проявява само при определени условия. Според тези данни хората възприемат едно и също съобщение по различен начин и реагират на него различно (Kharris 2002). Харис анализира съществуването на четири вида последствия – поведенчески, установъчни, когнитивни и физиологични. Вероятно поведенческите последствия се изразяват в извършването на някои действия, след като е наблюдавано поведението на даден образец. Тези последствия се описват от теориите за социалното научаване.

Докато в концептуално отношение поведението представлява най-видимият тип последствие, трудностите идват от невъзможността с точност да се измери тяхната честота и да се докаже, че именно средствата за масова информация се явяват причина за дадения тип поведение.

Вторият тип последствия са свързани с установките на хората. Те съдържат в себе си интелектуален и емоционален компонент. Определени ситуации могат да предизвикат противоречие между интелектуалния и емоционалния компонент. Според данни, публикувани от Харис, средствата за масова информация могат да образуват у нас цял комплекс от установки по отношение на даден обект. Въздействието на установките не се ограничава във формирането на мнение по даден проблем, а може да се изрази в определен мисловен образ, който да определи цялостния светоглед. Такива установки слагат отпечатък върху възприемането на света и неговото интерпретиране. Взаимодействието на знанията, получени от средствата за масова информация, с житейския опит може да доведе до това, което определени автори наричат култивиране.

Третият клас последствия са свързани с когнитивните ефекти. Това са последствия, които променят знанията, намеренията, мисленето. Най-често те са свърза-

ни с усвояването на нова информация. Харис отбелязва, че съществуват и други, по-завоалирани когнитивни ефекти – например при отдаването на предпочитания на едни или други събития и факти, които да бъдат представени. Различните средства за масова информация могат да способстват за различен тип когнитивни въздействия.

Четвъртият клас ефекти, които вероятно са най-слабо измервани, са свързани с физиологичните изменения в нашия организъм, следствие от въздействието на информационните средства.

Средствата за масова информация се явяват изключително важен източник на национална и културна социализация. М. Шапиро (Shapiro 1991) достига до извода, че средствата за масова информация култивират социална реалност, която посредством унификацията приема различни форми и може да влияе върху представите за половите роли, политическите нагласи, отношението към науката и образованието, възгледите и привичките, касаещи здравето, избора на житейски път от подрастващите, а също и възгледите за живота. Най-ефективно за култивирането се явява многократното повторение на образите. Поради това някои образи могат да влияят значително повече върху потребителите на информация от други. Масовата идентификация с един персонаж може да окаже много силно въздействие.

Посочените медийни въздействия на интернет могат да способстват за развитието на ключовите компетентности при съвременните деца и юноши, ако се популяризират възможностите на интернет като обучаващ инструмент в съвременната образователна среда.

Характеристики на виртуалната среда, явяващи се фактор за развитието на ключовите компетентности при съвременните деца и юноши

Интернет притежава многобройни качества, които привличат потребителите. Анализите сочат, че качествата, които в най-голяма степен превръщат интернет средата в притегателен център за милионите потребители, са свързани главно с нейната виртуалност.

Терминът „виртуален“ произхожда от латинската дума *virtus* (годност) и означава възможност да се прояви при подходящи условия. В технологично отношение такава възможност предоставят компютърните технологии и интернет. Определението „виртуален свят“ на практика се използва като синоним за интернет. За описание на интернет средата често са използвани и други синоними: дигитална, кибер, мрежова, компютърна, електронна, като всички те са свързани с виртуалността.

Опити да се анализират съвременните характеристики на виртуалната реалност, са направени от У. Гибсън (Gibson 1994, 1997), М. Хайм (Heim 1993), Ж. Бодрияр (Bodriyar 2001), А. Флиер (Flier 2006), М. Кастелс (Kastels 2004, 2006), Н. Носов (Nosov 1999, 2000), В. Дулов (Dulov 2011), В. Стойчев (Stoichev 2005), Т. Стойцова (Stoitsova 2005), Д. Цацов (Tsatsov 2009) и много други.

Според М. Хайм виртуалността е реална като ефект, но не и като факт. Той посочва няколко параметъра, които конструират виртуалната реалност – симу-

лацията, интеракцията, изкуствената реалност, навлизане в тримерен свят, който изглежда като „жив“, мрежова среда, т.е. възможността няколко човека да бъдат във виртуалната реалност в едно и също време (Heim 1993).

Според Н. Носов виртуалната реалност, независимо от нейната природа (физическа, психологическа, социална, биологическа, техническа и пр.), продуцира активност както в самата виртуална среда, така и извън нея; създава усещане за актуалност („тук и сега“); автономност – виртуалната реалност има собствена природа, собствени закони и пространство за съществуване; интерактивност – свързана с възможността да взаимодейства с всички други реалности (Nosov 2000).

Т. Стойцова, анализирайки ролята на съвременните медии и комуникации, изброява няколко параметъра на виртуалната реалност, по които тя се различава от реалната: редуцирана сетивност; писане на текстове; гъвкавост на идентичността; променени възприятия; изравняване на статуса; пространствена неограниченост на контактите; времева гъвкавост; социална множественост; възможност за записване; разпадане на медията и други (Stoitsova 2005).

С. Лаш отбелязва, че виртуалната реалност съществува в специфично киберпространство, в което доминиращи са логико-езиковите аперцептивни структури на информация. Виртуалното не е чисто субективно, не е и недействително, а сложен синтез на психическо, духовно и технологично и тук се крие неговата сложна онтологична природа. Ето защо традиционните термини, като „потенциално“ или „идеално“, са много малко ефективни при създаването на адекватен „разказ“ за виртуалното. Виртуалното е възможен свят, в който не само се възпроизвеждат сегменти от реалността, но и се превръщат в артефакт, като резултат от интерактивността. Виртуалната реалност е реалност на съществуването, на уплътнените дизюнкции, тоест, гигантско образувание, не система, а по-скоро хаос от потоци, които имат за терминал подвижни човеко-машинни интерфейси, свързани с комуникационни линии, по които текат финанси, технологии, медии, култура, информация (Lach 2004).

Според М. Попова виртуалното пространство се възприема като лична територия, като духовна област, която се противопоставя на деперсонализираната и унифицирана реална среда (Porova 2012).

Според анализите на Г. Иванова информацията, разпространявана чрез виртуалните технологии, съдържа концептуални възможности за комуникация и специфични перспективи за развитие, които произтичат от факта, че всеки участник в тази комуникация има за цел да се приспособи, да преобразува, да се свързва и да разпространява и генерира знания, което се явява като нова страна на познанието и присвояване на символичното богатство на културата (Ivanova 2019).

Може да се обобщи, че за отделната личност най-големите предимства, които характеризират интернет, са свързани с възможностите да се провокират реални преживявания. Виртуалната реалност е създадена чрез съвременните информа-

ционни технологии изкуствена среда, в която може да се пребивава, да се изпитват реални усещания и да се формират реални личностни качества. Разнообразните възможности за въздействия, които интернет притежава, трябва да се отчитат от педагогическите специалисти. Това може да осигури разнообразни творчески приложения на интернет технологията за развитието на ключовите компетентности при съвременните деца и юноши.

БЕЛЕЖКИ

1. КЛЮЧОВИ КОМПЕТЕНТНОСТИ ЗА УЧЕНЕ ПРЕЗ ЦЕЛИЯ ЖИВОТ – ЕВРОПЕЙСКА РЕФЕРЕНТНА РАМКА.

ЛИТЕРАТУРА

- АНГЕЛОВА, В., и др., 2022. *Развитие на ключови компетентности чрез прилагане на електронни образователни ресурси*. Пловдив: Паисий Хилендарски. ISBN 978-619-202-803-9.
- БОДРИЯР, Ж., 2001. *Система вещей*. Москва: Рудомино. ISBN 5-7380-0156-7.
- БОЖИНОВА, Р. & ТАИР, Е., 2011. *Обективни и субективни въздействия на медийната реалност. Психологични аспекти на медийните въздействия*. София: БГкнига. ISBN 978-954-8628-20-4.
- ГИБСЪН, У., 1994. *Невромантик*. София: Камя. ISBN 954-8340-08-9.
- ГИБСЪН, У., 1997. *Нулев брояч*. София: Камя. ISBN 9548340291.
- ДУЛОВ, В., 2011. Информационните технологии и културата на модерното общество. *Проблеми на постмодерността* [online], Т.1, №1, с. 29 – 76. ISSN 1314-3700 [последен достъп 20 януари 2023]. Достъпно от: <http://ppm.swu.bg/media/31349/doulov,%20v.%20information%20technology%20and%20culture%20of%20modern%20society.pdf>.
- ИВАНОВА, Г., 2019. Дигиталните технологии в живота на децата – предимства, проблеми, перспективи. *Информационни технологии в образованието – предизвикателства и възможности*. Пловдив: Паисий Хилендарски. ISBN 978-619-202-437-6.
- КАСТЕЛС, М., 2004. *Мрежовото общество*. София: Лик. ISBN 954076465.
- КАСТЕЛС, М., 2006. *Силата на идентичността*. София: Лик. ISBN 9546077201.
- ЛАШ, С., 2004. *Критика на информацията*. София: ИК „Кота“. ISBN 9543051046.
- НОСОВ, Н., 1999. Виртуална реалност. *Вопросы философии*, Т.10, с. 152 – 164. ISSN 0042-8744.

- НОСОВ, Н., 2000. *Виртуальная психология*. Москва: Аграф. ISBN 5-7784-0105-1.
- ПОПОВА, М., 2012. *Виртуалният човек*. София: Фабер. ISBN 978-954-400-656-3.
- СТОИЦОВА, Т., 2005. *Лице в лице с медиите*. София: Просвета. ISBN 9540116767.
- СТОЙЧЕВ, В., 2005. Виртуалната реалност: съвременните перипетии на метафизиката. *Философски алтернативи*, Т. 5, с. 97 – 106. ISSN 0861-7899.
- ФЛИЕР, А., 2006. Культура как виртуальная реальность. *Обсерватория культуры* [online], Т.2, с. 22 – 26. ISSN 2588-0047 [последен достъп 19 януари 2023]. Достъпно от: http://ifapcom.ru/files/Monitoring/flier_cult_virt_reality.pdf
- ХАРРИС, Р., 2002. *Секреты воздействия*. Москва: Олма-Пресс. ISBN 5-93878-033-0.
- ЦАЦОВ, Д., 2009. *Пролегомени към виртуалното*. София: Фабер. ISBN 978-954-400-131-5.
- HEIM, M., 1993. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press, ISBN 9780195092585.
- KAHN, R., 1999. Evolution of the Internet. *World communication and information report*. UNESCO. pp. 157 – 165. ISBN 92-3-103611-4.
- LANG, A., 2011. *Measuring psychological responses to media*. London: Routledge. ISBN 9780415515566.
- MORRIS, M., et al., 1996. The Internet as mass medium. *Journal of Computer – Mediated Communication*, vol. 1, no. 46, pp. 39 – 50. ISSN 1083-6101.
- SHAPIRO, M., 1991. Memory and decision processes in the construction of social reality. *Communication Research*, vol. 18, no. 1, pp. 3 – 24. ISSN 0093-6502.

REFERENCES

- ANGELOVA, B., et al., 2022. *Razvitie na kluchovi kompetentnosti chrez prilagane na elektronni obrazovatelni resursi*. Plovdiv: Paisii Khilendarski. ISBN 978-619-202-803-9 [in Bulgarian].
- BODRIYAR, Z., 2001. *Sistema veshchey*. Moskva: Rudomino. ISBN 5-7380-0156-7 [in Russian].
- BOZHINOVA, R.; TAIR, E., 2011. *Obektivni I subektivni vuzdeistviya na mediinata realnost. Psikhologichni aspekti na mediinite vuzdeistviya*. Sofia: BGkniga. ISBN 978-954-8628-20-4. [in Bulgarian].
- GIBSUN, U., 1994. *Nevromantik*. Sofia: Kameya. ISBN 954-8340-08-9 [in Bulgarian].

- GIBSUN, U., 1997. *Nulev broyach*. Sofiya: Kameya. ISBN 9548340291 [in Bulgarian].
- DULOV, V., 2011. Informatsionnite tekhnologii i kulturata na modernoto obshtestvo. *Problemi na postmodernostta-Postmodernism Problems* [online], vol. 1, no. 1, pp. 29 – 76 [in Bulgarian]. ISSN 1314-3700 [viewed 20 January 2023]. Available from: <http://ppm.swu.bg/media/31349/doulov,%20v.%20information%20technology%20and%20culture%20of%20modern%20society.pdf> [in Bulgarian].
- IVANOVA, G., 2019. Digitalnite tekhnologii v zhivota na detsata – predimstva, problem, perspektivi. *Informatsionni tekhnologii v obrazovaniето – predizvikatelstva i vuzmozhnosti*. Plovdiv: Paisii Khilendarski, pp. 236 – 245. ISBN 978-619-202-437-6 [in Bulgarian].
- KASTELS, M., 2004. *Mrezhovoto obshtestvo*. Sofiya: Lik. ISBN 954076465 [in Bulgarian].
- KASTLS, M., 2006. *Silata na identichnostta*. Sofia: Lik. ISBN 9546077201 [in Bulgarian].
- LASH, S., 2004. *Kritika na informatsiyata*. Sofia: IK Kota. ISBN: 9543051046 [in Bulgarian].
- NOSOV, N., 1999. Virtualnaya realnost. *Voprosy Filosofii-Philosophical Questions*, vol. 10, pp. 152 – 164. ISSN 0042-8744 [in Russian].
- NOSOV, N., 2000. *Virtualnaya psikhologiya*. Moskva: Agraf . ISBN 5-7784-0105-1 [in Russian].
- POPOVA, M., 2012. *Virtualniat chovek*. Sofia: Faber. ISBN 978-954-400-656-3 [in Bulgarian].
- STOITSOVA, T., 2005. *Litse v litse s mediite*. Sofia: Prosveta. ISBN 9540116767 [in Bulgarian].
- STOICHEV, V., 2005. Virtualnata realnost: suvremennte peripetii na metafizikata. *Filosofski alternativni – Philosophical Alternatives*, vol. 5, pp. 97 – 106. ISSN 0861-7899 [in Bulgarian].
- FLIER, A., 2006. Kultura kak virtualnaya realnost. *Observatoriya kultury – Observatory of Culture* [online], vol. 2, pp. 22 – 26 [in Russian]. [viewed 19 January 2023] ISSN 2588-0047.
- HEIM, M., 1993. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press. ISBN 9780195092585. Available from: http://ifapcom.ru/files/Monitoring/flier_cult_virt_reality.pdf.
- KHARRIS, R., 2002. *Sekrety vozdeystviya*. Moskva: Olma-Press. [in Russian] ISBN 5-93878-033-0.
- KAHN, R., 1999. *Evolution of the Internet. World communication and information report*. UNESCO. ISBN 92-3-103611-4.
- LANG, A., 2011. *Measuring psychological responses to media*. London: Routledge. ISBN 9780415515566.

- MORRIS, M., et al., 1996. The Internet as mass medium. *Journal of Computer – Mediated Communication*, vol. 1, no. 46, pp. 39 – 50. ISSN 1083-6101.
- SHAPIRO, M., 1991. Memory and decision processes in the construction of social reality. *Communication Research*, vol. 18, no. 1, pp. 3 – 24. ISSN 0093-6502.
- TSATSOV, D., 2009. Prolegomeni kum virtualnoto. Sofiya: Faber. ISBN 978-954-400-131-5 [in Russian].

THE INTERNET AS A FACTOR FOR THE DEVELOPMENT OF KEY COMPETENCES IN CHILDREN AND ADOLESCENTS OF THE XXI CENTURY

Abstract. The article presents a theoretical analysis focused on the possibilities of the Internet to influence the development of key competences in today's children and adolescents. The first part of the analysis presents basic characteristics of Internet consumption. Emphasis is placed on the fact that the Internet provides access to an unlimited amount of information. This access requires continuous control over the type of Internet services used by children and adolescents. The second part of the analysis emphasizes the fact that the Internet has media characteristics that can influence the behavior, cognitive processes, physiology and attitudes of users. The third part of the analysis presents characteristics of the virtual environment that can change the lives of users of Internet services. The data make it possible to draw the following generalizations: for an individual, the greatest advantages of the Internet are related to the opportunities to provoke real experiences, to experience real sensations and to form real personal qualities. The diverse possibilities for impact that the Internet has must be taken into account by pedagogical specialists. This can provide a variety of creative applications of Internet technology for the development of key competences in today's children and adolescents.

Keywords: internet; key competencies; children and adolescents

✉ **Dr. Gergana Slavcheva-Andonova, Assist. Prof.**

ORCID iD: 0000-0002-5221-1737

Plovdiv University "Paisii Hilendarski"

Plovdiv, Bulgaria

E-mail: slavcheva@uni-plovdiv.bg