

ОБРАЗОВАНИЕ И ДИГИТАЛНИ МЕДИИ

Боряна Иванова

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

Резюме. Статията акцентира върху значението на дигиталните медии в сферата на образованието. Тези медии поставят много предизвикателства пред културата, изкуството, пред всички сфери на обществения живот. Те са свързани с прогреса на обществата и са неразделна част от живота на хората. В статията се очертава значението на дигиталното образование, медийната педагогика, медийната социализация, дигиталната култура, дигиталната компетентност и дигиталните преживявания. Както В. Фтенакис подчертава значението на дигиталните медии в образованието със следното обобщение: „Дигиталното образование не е възшебна пръчка, но е средство за увеличаване на образователните шансове“.

Ключови думи: дигитални медии; цифрово образование; медийна педагогика; медийна социализация; дигитална култура; цифрови компетенции и дигитален опит

*„Интернет отразява и засилва и най-доброто, и най-лошото
в човешката природа.*

*Наша работа е да намалим вредите
и да разширим възможностите,
които дигиталната технология предоставя.“*

Ангъни Лейк

Животът на възрастните и на децата е немислим без медии. Дигитализацията обхваща както всички обществени сфери, така също влияе и на личния живот на хората и този процес е необратим. В дигиталния свят възникват много предизвикателства пред изкуството, културата, образованието. Дигиталното образование се превърна в една от основните теми в сферата на образованието през ХХІ век. М. Керес изтъква, че „не техниката променя образованието, а хората могат да го променят, за да се развие нов вид учене – с дигитални медии, да се формира учебна култура, която поставя в центъра на вниманието саморегулиращото, съвместно и проблемно базирано учене с разнообразни материали“.

Широка популярност в последните години в сферата на образованието придобиха понятия като дигитални медии, дигитално образование, медийна педа-

гогика, медийна социализация, дигитална култура, дигитална компетентност, дигитални преживявания и дигитално разделение като отражение от навлизането на дигиталните медии на всички образователни степени. Новите, иновативни медии са неразделна част от прогреса на обществата, свързани с тяхното настоящо и бъдещо развитие.

Една модерна институция, в която се преплитат дигитално образование, култура и нови форми на изкуството в информационното общество, е Къщата на електронните изкуства в Базел, Швейцария, открита през 2014 г. Тя е място на изява на различни изкуства – изобразително изкуство, музика, театър, танци и дизайн, и провеждане на дискусии за естетическите, обществено-политическите и икономическите въздействия от дигиталните технологии. Къщата представя съвременното изкуство чрез нови технологии, стимулира развитието на естетическа практика, като използва информационните технологии и нагледно ги представя. Тя активно се занимава с въпроси от областта на културата на XXI век и допринася за нейното динамично развитие. На обществеността тя предлага нов поглед в произведенията на изкуството, които са отражение едновременно на изкуство, медии и нови технологии. В програмата са включени изложби, малки фестивални програми и концерти, създадени с помощта на дигитални медии. Наред с различните организационни мероприятия институцията се занимава и с методиката на дигиталните изкуства. В съвместна работа с хора на изкуството, изследователи и различни институции от Швейцария и чужбина Къщата на електронните изкуства функционира като място за диалог между различни изкуства и дигиталната култура, като център за медийно изкуство. Със задачите, с които се занимава, тя заема една много ценна позиция и прогресивна роля в Швейцария¹⁾.

Друга иновативна институция, основана през 2017 г., е Изследователският институт по дигитално образование в Университета в Saarbrücken, Германия – (Forschungsinstitut Bildung Digital (FoBiD)). В него работят както немски, така също и чужди учени и експерти. Интердисциплинарен по същността си, изследователският институт провежда редица иновативни изследователски проекти в контекста на дигитализирането на образованието с цел осъществяване на връзка между теория и практика. Организируют се и различни курсове за специалисти в различни области.

Широка популярност в последните години придоби и Институтът по научни медии в Тюбинген – Leibniz-Institut für Wissensmedien. Основните области, в които се работи, са три: индивидуално учене при работа с дигитални медии; социално учене (изследват се потенциалите и опасностите при използване на дигитални медии при комуникация и съвместна работа) и осъществяване на изследователска работа с други изследователски институти в Германия и чужбина в областта на дигиталното образование.

Перспективите в областта на дигиталните медии и интересът към тях неминуемо водят до откриване на редица нови научноизследователски ин-

ституции, които ще служат като катализатор за въвеждане на дигитални иновации в образованието.

Дигиталното образование предоставя реални шансове за стимулиране на креативното развитие на много деца: любознателните, които искат да задълбочат познанията си в различни сфери, деца от семейства с по-ограничен бюджет, деца със специални образователни потребности. Без дигитални медии, които им дават определено някакъв шанс в живота, последната категория деца се чувстват онеправдани и изолирани. Фтенакис подчертава, че в образованието не продуктът, а детето е в центъра на вниманието. Дигиталното образование помага на децата да учат не само индивидуално, но и съвместно, което е в съответствие с променените им учебни навици. То допринася за по-голяма справедливост в образованието.

Някои учени разглеждат две категории на дигиталното образование, които не си противоречат, а взаимно се допълват²⁾:

- медийно образование;
- дигитален mainstreaming.

Медийното образование предполага усвояване на ИТ умения и компетентности, необходими за дигиталния свят, в който живеем, а именно: умения за работа с лаптоп/компютър, таблет и отговорна работа със социалните медии. Включват се така също и онлайн изследванията и анализи на данни. На преден план са рефлексивните умения с новите технологии и техните възможности.

При дигиталния mainstreaming става въпрос за използване и интеграция на дигиталните медии при даване на информация, за да може чрез тях по нов начин да се предлагат интересни знания по различните учебни дисциплини. Така дигиталните медии стават неразделна част от ученето. Създават се шансове за индивидуално стимулиране при предаване на знания. Дигиталните средства се използват за решаване на различни образователни проблеми.

Учени подчертават, че при образованието е необходимо да се съблюдават и двата аспекта на дигиталното образование, за да може максимално да се използват положителните потенциали на дигитализирането и да се намалят рисковете, които то крие.

Развитието на новите технологии, въвеждането на иновации във всяка една обществена сфера, дигитализирането на образованието се свързват и с концепцията за учене през целия живот. Всеки, без значение от възрастта и сферата, в която работи, има възможност да развие и усъвършенства уменията си в областта на дигиталните технологии. В зависимост от личните си интереси, амбициите си и индивидуалното темпо на усвояване на нови знания както децата, така и възрастните се изправят пред предизвикателствата на образованието и решават възникналите проблеми съобразно своите компетентности.

В началото на XXI век в САЩ, с навлизане на дигиталните медии в образованието, възниква моделът на 4К в ученето, който включва: комуникация, креативност, критично мислене и колаборация. Той представлява не само уче-

бен модел, а е предпоставка за резултатно учене. Моделът много бързо се разпространява и в редица европейски страни. В педагогически специалности в Педагогическото висше училище в Цюрих този модел намира приложение от 2016 г. Изследователката Л. Роза подчертава следните причини, които мотивират значението на модела 4К за дидактиката: много работи са заместени от машини; всяка нова работа изисква комплексно мислене, отговорни решения и способност за комуникация; обществените проблеми са толкова комплексни, че могат да се решат само при наличие на колективна интелигентност³⁾. Същата авторка изтъква и значението на интериоризацията (събиране и преработване на информация), екстериоризацията (показване на собствени възгледи) и диалога (споделяне и дискутиране с другите) в процеса на учене и създаване на личностна учебна среда⁴⁾.

В последните години нараства и значението на медийната педагогика. Нойс посочва като цел на медийното образование умението на хората да могат да действат самостоятелно, компетентно, социално отговорно, комуникативно и критично в дигиталния свят. Той акцентува върху различни аспекти на медийната педагогика и я определя като педагогика, която обхваща социално-педагогически, социално-политически и социално-културни възгледи и дейности за деца, младежи и възрастни, които засягат техните културни и комуникативни интереси и шансове за развитие, техните възможности за изразяване и активно участие. Целта на медийната педагогика е стимулиране на медийните компетентности. Тя е от значение за всяка възраст, осъществява се в различните образователни институции, в семейството, заедно с интеркултурната педагогика, в образованието на педагози, в рамките на ученето през целия живот⁵⁾.

Основните задачи на медийната педагогика се очертават в следните насоки:

- Тя влиза в ролята на адвокат за защита на децата. Целта ѝ е да информира децата отговорно да използват медиите, и да ги предпазва от опасни информации в интернет пространството.

- Медиите се анализират като конструктори на действителността със специфична визуализация, емоционалност и персонификация.

- Медийната педагогика разглежда ползвателите на медиите като активни реципиенти, които могат да използват медийното съдържание като огледало и катализатор. Чрез медийните съдържания хората могат да открият свои чувства, страхове и интереси. Този шанс се използва от педагогиката за подкрепа при формиране на идентичността в плуралистичното общество.

- Медийната педагогика се интерпретира като централен елемент в културното образование, тъй като медиите са част от културата на едно общество. Тя свързва значението на класическите изкуства (литература, музика, театър, танц) с новите потенциали на дигиталните медии.

- Медийната педагогика стимулира активното участие на хората при отговорно използване на медиите.

– Медийната педагогика е медийно образование и съпътства хората в процеса на личностното им развитие и социализация.

– Медийната педагогика е елемент от всяка дидактика. Тя използва възможностите на мултимедията и електронното обучение (e-learning). Чрез дигитални медии се презентират учебни съдържания, използват се и за комуникация. Тези медии служат и за развитие на нова учебна култура.

– Медийнопедагогическите изследвания доставят данни за основни въпроси при използване на медии, тяхното въздействие за медийната социализация и личностното развитие⁵⁾.

Дигиталните медии днес се използват на всяка една от образователните степени. В този контекст учени подчертават необходимостта от дигитална компетентност от страна както на учители, така и на децата.

Тази компетентност се явява една от осемте ключови компетентности на учене през целия живот, а именно: общуване на роден и чужд език, математическа грамотност и основни компетентности в областта на науката и технологиите, умение за учене, обществени и граждански компетентности, инициативност и предприемачество, културни компетентности и дигитални компетентности. Всички те са свързани помежду си и включват елементи като творчество, инициативност, решаване на проблеми и др. Дигиталната компетентност се определя като „умение да се работи с дигитални технологии, които се използват за информация, комуникация и избор на различни стратегии за решаване на проблеми в различни области на живота. Тази компетентност не само се свързва, но и помага за развитие на компетентности в речевото развитие, математиката, природонаучните дисциплини и др.“⁶⁾.

Европейската комисия разви Европейска референтна рамка за дигиталните компетентности, които се разделят в пет сфери и във всяка една от тези сфери се развиват по няколко дигитални компетентности:

- търсене, преработка и съхраняване на информация;
- комуникация и съвместна работа;
- създаване на дигитални съдържания;
- сигурност на уредите и на личните данни при работа с дигитални технологии;
- стратегии за решаване на проблеми⁶⁾.

Научни изследвания в областта на дигиталното образование и по-точно използване на интернет от учителите установяват следното: процентът на учителите, които ежедневно ползват интернет в обучението, е най-висок в Австралия – 66%, след нея следват: Нидерландия с 50,8%, Хонконг с 46%, Литва – 43%, Дания – 40,2%, Норвегия – 35,9%, Турция – 23,8%, Тайланд – 22,7%, Полша – 18,4%, Хърватска – 16,8%, и Германия – 9,1%. Средният процент на учителите, използващи интернет в OECD страните, е 34,2%.

Докладът на УНИЦЕФ за състоянието на децата през 2017 г. също представя данни за живота на децата в дигиталния свят. Установено е, че 71% от младите хора на възраст от 15 до 24 г. използват интернет, но останалите 29%, които са около

346 млн., не ползват онлайн, като най-малък е достъпът на младежите от Африка – 60%, в сравнение с 4% в европейските страни. За използване на интернет са необходими не само знания, но наличие на компютри и компютърни умения. На въпроса „Какво ти харесва в интернет?“ 40% от децата отговарят, че научават много неща за здравето и за училище, 24% придобиват способности, които не могат да научат в училище. В индустриалните страни 81% от хората използват интернет, т.е. два пъти повече в сравнение с развиващите се страни. В най-бедните страни в света само 15% от хората работят с интернет. В доклада на УНИЦЕФ се разкриват не само позитивите, които носят дигиталните медии, но и опасностите, които крият. Както възрастните, така и децата не могат да бъдат сигурни, че напълно са в състояние да избегнат негативните страни на виртуалния свят⁷⁾.

Често не само педагози, но и медици предупреждават, че прекомерното използване на мобилни телефони, лаптопи, смартфони и други дигитални устройства, а така също и продължителното гледане на телевизия крият потенциални опасности и водят до изолация, възникване на здравословни проблеми и често се явяват причина за понижаване на успеха на децата в училище. Учени изтъкват, че при деца, за които имат информация, че често използват дигитални медии, се наблюдават психически и физически проблеми: по-голяма агресивност или дефицити в моторното или в речевото развитие (Friedrichs-Liesenkötter, 2016). Виртуалният свят при децата често се преплита с реалния. Пристрастяването към компютърни игри, прекомерните занимания с видеоигри ще се включат в каталога с болести на Световната здравна организация като нов вид психично разстройство. Заболяването, известно като „разстройството на геймъра“ (Gaming Disorder), ще се причисли като ново психично заболяване, което ще се включи в 11-ото издание на Международната класификация на болестите (по информация от CNN).

За да се предотвратят някои проблеми, свързани с прекалената употреба на дигитални медии, значение имат и родителите. Известно е, че малките деца усвояват много умения, като подражават на възрастните, предимно на родителите и педагозите. Работата на голяма част от родителите е свързана с използването на дигитални медии, което резонира и върху поведението на децата. В този ред от мисли е желателно педагози и родители да обменят информация за интереса на децата към тези медии, времето, което те отделят за тях, и необходимостта от информация относно правилното им използване и контрол.

Проблемите, свързани с дигитализацията в образованието, не касаят съмнения по отношение на нейното значение, а преди всичко по какъв най-интересен начин за малките деца, учениците и студентите новите дигитални технологии ще допринесат за по-ефективното обучение, развитието на самостоятелността, мотивацията и креативността, като се елиминират негативните страни и рисковете, които крият.

Влиянието на дигиталните медии върху ежедневието на децата и юношите в последните десетилетия се установява чрез изследванията за медийната социализация и като позитивни се очертават следните аспекти.

– Порастването в дигиталния свят означава живот с много възможности. Това според Süss, Lampert u Wijnen предполага повече свобода, но и намалява опциите за ориентация.

– Подрастващите могат да изразят своите идеи, желания и мнения по интересни за тях теми. Създаването на собствени медийни съдържания и споделянето им в социалните мрежи е от значение за развитието им.

– Много медийни предложения, особено в социалните мрежи, са в съответствие с интересите на младежите и имат дял в процеса на развитие на идентичността им.

– Дигиталните медии предлагат на децата и младежите възможности за неформално учене⁸⁾.

В дискусиите за дигиталните медии и промяната, която настъпва в живота на хората вследствие на тяхното популяризиране, често се споменава за дихотомията, т.е. разделянето между двата свята: реален (offline) и виртуален (online). Децата, растящи в дигиталния свят, описват кръстосването на offline и online като хибридно единство, което оформя тяхната действителност. Данните от изследвания за използване на дигитални медии сочат, че 16% от децата от 2- до 5-годишна възраст имат опит при работа с компютър, на възраст между 6 и 13 г. почти всички деца използват интернет, а при младежите интернет се явява неразделна част от тяхното ежедневие. Използването на дигитални медии не елиминира традиционните медии, като телевизия, радио и книги. Дигиталните медии разширяват медийния репертоар на младежите както по отношение на културните форми за изразяване, така и по отношение на създаване на филмчета, блогове, фотографирание и др. До колко те използват дигитални медии, зависи от социоикономическите и културните условия на живот⁹⁾.

С понятието „дигитално разделение“ (digital divide) Вампфлер означава разделянето между хората, които могат да използват потенциалите на дигиталната комуникация, и тези, на които по различни причини (липсваща инфраструктура, финансови възможности, социални причини) им липсват умения или уреди. Обяснима е връзката между по-високото образование и използването на интернет, на социалните мрежи, а така също и елиминирането на възможни рискове при работа с тях⁹⁾.

В контекста на дигиталното образование се включва и дигиталната култура. Дигитализирането във всяка една сфера води до формиране на специфична култура, а така също до промяна в учебната култура на децата. Дигиталната култура отразява както начина на работа с дигиталните медии, така също и начина на общуването между ползвателите на тези медии. В ролята си на активни субекти те имат възможност да открият силните си страни, максимално да обогатят знанията си с помощта на дигиталните устройства и да ги използват не само за собственото си креативно развитие, но и за предаване на създаденото от тях, а така също и за разпространение на полезна информация на други ползватели на интернет.

М. Гизеке визуализира връзката между новите медии и новата култура, която възниква вследствие на тях, чрез „иновационна спирала“. В медийната конструк-

ция на света той очертава четири компонента, които са свързани помежду си: 1. нови знания за околния свят; 2. нови програми за възприемане; 3. нови комуникационни форми и медии; и 4. нови представи за света и концепции за идентичност¹⁰⁾.

Дигиталното образование осигурява знания за креативни действия с дигиталните медии и допринася за развитието на дигитална култура. Маротзки подчертава, че както в индустриалните общества хората усвояват културни техники, като писане, четене и смятане, така и в информационното общество е необходимо гражданите да притежават дигитална култура, която може да се определи като четвърта културна техника, която би довела до голяма степен до изравняване на шансовете на хората. Той привежда три примера за дигиталните медии, и по-точно за интернет като културно пространство (Marotzki, 2003).

1. На европейска конференция през 1997 г. в Амстердам под мотото „Към европейска медийна култура“ официално интернет се приема като ново културно пространство, а всяко ново културно пространство се приема и като образователно.

2. A. Müller-Maguhn – участник в ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers) през 2000 г., подчертава, че действителността с много бързи темпове се повлиява от интернет, който е преди всичко културно пространство, чийто участници изпращат и приемат многобройни съобщения. Действителността в мрежите се изгражда на основа на ползвателите ѝ.

3. Още през XIX век в изкуството много бързо навлизат нови технологии. Има примери от фотографията, филмовото изкуство и видеата. Художниците твърде рано откриват интернет като ново експериментално пространство. Творбите на мнозина от тях се отразяват именно в културното пространство интернет.

Чрез тези три примера интернет се представя като образователно и културно пространство.

Учени разглеждат три насоки във взаимовръзката между културното образование и дигитализацията.

– Културното образование използва различни възможности за креативни интерпретации на различни аспекти от действителността, за да стимулира медийнообразователните процеси на децата и младежите.

– При стимулиране процесите на активно участие на децата в дигиталното общество е необходимо да се отчитат индивидуалните им особености. Чрез културно-образователните пространства децата имат достъп до информация, алтернативни предложения за участие и средства за участие в дигиталното общество. Те имат шанс да открият собствени средства за изразяване, а така също и да стимулират активността на други деца.

– Животът в дигиталния свят предполага и наличие на професионални знания. Те се развиват чрез опита с дигиталните медии и се прилагат в различни дейности: в работата по проекти и др. В този контекст от значение са медийното образование и личностното отношение към различните теми от страна на децата в дигиталния свят⁸⁾.

Работата с дигитални медии неминуемо стимулира развитието и на дигиталните преживявания, тъй като тези медии непосредствено влияят върху сетивата и емоциите на хората²⁾. Емоционалното въздействие на медиите води до по-бързо запомняне на информацията. Дигиталните преживявания на виртуалната реалност могат да се усилят и със специални очила (Virtual-Reality-Brillen), слушалки и др. уреди. Дигиталните технологии намират приложение във всяка учебна дисциплина. С голям успех се прилагат например при изучаване на исторически факти. Вместо да се описват исторически събития, които за някои деца са доста скучни, чрез дигиталните средства те изпитват реални преживявания и разглеждат събитията от нова перспектива. Чрез така наречената разширена реалност (Augmented Reality) действителността може да се обогати с допълнителна информация, което се осъществява визуално или акустично. Например при посещение на забележителности могат да се проектират исторически картини върху сегашни реални места. При посещение на музеи оживяват животни от древността и се показват в естествената среда, в която са живеели преди много години.

За стимулиране на дигиталните преживявания на децата, от една страна, съдействат не само образователните институции, но и семейството. От друга страна, опита с дигиталните медии в семейството децата пренасят в образователните институции – детска градина и училище.

Позитивните ефекти на дигиталните медии се очертават в следните насоки: стимулират активността на децата, самочувствието им, развиват дигиталните им компетентности, стимулира се креативността, повишават учебната мотивация, подкрепят съвместните форми на учене, стимулират комуникацията и обмена на опит между децата, използват се възможностите на интернационализацията.

Съобразно тези позитивни насоки са необходими: квалификационни курсове за учители на различните образователни степени, часове по медийно образование на всички образователни степени и в педагогическите специалности в университетите, а така също и курсове (по желание) за родителите.

В. Фтенакис много сполучливо подчертава значението на дигиталните медии в образованието със следното обобщение: „Дигиталното образование не е вълшебна пръчка, но е средство за увеличаване на образователните шансове“.

БЕЛЕЖКИ

1. Haus der elektronischen Künste. In: www.hek.ch, Juli, 2018.
2. Opiela, N., M. Weber: Digitale Bildung – ein Diskussionspapier, Berlin, 2016. In: www.google.de, Juli, 2018.
3. 4K-Modell des Lernens. In: Wikipedia, Juli, 2018.
4. 8. Rosa, L.: Lernen und Lehren im Medienumbruch. In: www.google.de, Juli, 2018.

5. Neuß, N.: Warum Medienpädagogik? In: www.google.de, Juli, 2018.
6. Digitale Kompetenz: Die im 21. Jahrhundert unerlässliche Fertigkeit für Lehrende und Lernende. In: www.google.de, Juni, 2018.
7. UNICEF for every child: Децата в дигиталния свят. Състояние на децата по света през 2017 г. В: www.google.de, Juni, 2018.
8. Helbig, Ch.: Participation und kulturelle Medienbildung in einer digitalen Medienwelt. In: Kulturelle Bildung, Online. In: www.kubi-online.de, Juli, 2018.
9. AGJ /Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe/: Mit Medien leben und lernen -Medienbildung ist Gegenstand der Kinder und Jugendhilfe, Berlin, 2014. In: www.google.de, Juli, 2018.
10. Giesecke, M.: Die mediale Konstruktion der Welt. In: www.google.de, Juli, 2018.

REFERENCES

- Friedrichs-Liesenkötter, H. (2016). *Medienerziehung in Kindertagesstätten*. Wiesbaden. Marotzki, W. (2003). Medienbildung und digitale Kultur. In: *Magdeburger Wissenschaftsjournal*, Magdeburg, 1 – 2.

EDUCATION AND DIGITAL MEDIA

Abstract. The article focuses on the importance of digital media in the educational sphere. Digital media pose many challenges to culture, art and all areas of social life. They are connected with the progress of society and are part of many people's lives. The article emphasizes the importance of digital education, media pedagogy, media socialization, digital culture, digital competences and digital experiences.

Keywords: digital media; digital education; media pedagogy; media socialization; digital culture; digital competences and digital experiences

✉ **Dr. Borjana Ivanova, Assoc. Prof.**
University of Plovdiv „Paisii Hilendarski“
Plovdiv, Bulgaria
E-mail: borjana_ivanova@abv.bg