

РЕЗЮМЕТА НА РЕЦЕНЗИРАНИТЕ ПУБЛИКАЦИИ

ПУБЛИКАЦИИ

Монографии

1. Карагъзова, С. (2023) Създаване на ефективни (обучителни) видеа. За видеото – педагогически, сценарно, технологично, звуково, режисьорски. Университетско издателство „Св. Климент Охридски“, София. ISBN - 978-954-07-5766-7; COBISS.BG-ID – 61046792

Резюме: Монографията е адресирана към студенти и преподаватели, на които учебната или професионалната им ангажираност е свързана със създаване на учебни видео материали, както и към всеки, който иска да усвои систематични знания и умения в сферата на видео производството.

Основната ѝ мисия е да се обобщи и разшири разбирането за педагогически ефективно видео, като се интегрират и елементите техническа и художествена стойност на видео продукцията. Основното послание е, че съдържание и визия са неделими и трябва да работят взаимно, поднасяни в единство – всяко, демонстриращо своите специфични свойства на комуникационно средство.

Без значение от вашия професионален статус, вие като производители на видео с целепологане обучение имате огромната отговорност да обедините философията на педагогическата целесъобразност с тази на визуалната комуникативност и естетичност. Повече от всякога е необходимо познаването на езика на визуалните образи, което да гарантира балансираност и увереност на посланието, употребата на напълно съответни на учебната ситуация елементи, комбинирани по логичен и смислен начин, така че да се създаде визуална дигитална атмосфера (защото независимо дали ни харесва или не, електронната дименсия на съществуване е бъдещата посока на развитие на учебния процес), която привлича и задържа вниманието на обучаемите.

Abstract: The monograph is addressed to students and teachers whose educational or professional commitment is related to the creation of educational video materials, as well as to anyone who wants to acquire systematic knowledge and skills in the field of video production. Its main mission is to generalize and expand the understanding of pedagogically effective video, integrating the technical and artistic value elements of video production.

The underlying message is that content and vision are inseparable and must work together, delivered as a unity – each demonstrating its specific properties as a communication medium.

Regardless of your professional status, you, as a producer of instructional videos, have a huge responsibility to merge the philosophy of pedagogical relevance with that of visual communication and aesthetics. More than ever, it is necessary to know the language of visual images to ensure balance and confidence in the message, the use of elements entirely relevant to the learning situation, combined in a logical and meaningful way to create a visual

digital atmosphere (because whether we like it or not, the electronic dimension of existence is the future direction of development of the learning process) that attracts and holds the attention of learners.

2. Карагъзова, С. (2020) Методически аспекти на аудиовизуалния дизайн. Канев Мюзик, София. ISBN - 978-619-7505-69-6; COBISS.BG-ID – 46225160

Резюме: В настоящата книга е проследена накратко еволюцията в подходите за обучение, обусловена от посоката на технологично, психологическо, образователно и социалното развитие на социума – това са бихейвиоризъм, когнитивизъм, конструктивизъм, конективизъм, и широко използваното понятие мултимедийно учене, свързано най-вече с 12 принципа на мултимедийно учене.

Доколкото нито една дейност не може да се осмисли извън целеполагането, чисто процесуално са разгледани и целите на обучението. Формулирането на целите е свързано с избора на съдържание, методи и средства на обучение, които да доведат до онази стойностна верига от знания, умения, компетентности, качества и отношения, които предопределят един обучителен курс като полезен и резултатен. Това изисква систематизиране, което е предмет на Таксономията на Блум. В теоретичното ѝ съдържание седи създаването на стройна система от педагогически цели, разпределени по категории и йерархични нива, реализацията на които води до мислене от високо ниво. Начинът, по който се преминава от тази идейна абстрактност към конкретната приложимост, както и взаимодействието между принципите и целите на образованието, и същността на дистанционното електронно обучение, формират опити за стандартизация и унифициране на процесите на обучение в различни и разнообразни модели на е-обучение, от които в книгата е разгледан моделът ADDIE.

Посоката на техноцентричност, към която се е втурнало съвременното образование промени профила, както на студента, така и на преподавателя. И ако студентът се чувства комфортно във виртуалната среда, то адаптирането на преподавателя към нея се оказва по-трудно. Знанията, свързани с педагогическите и технологичните измерения на разработването на един електронен курс, са достатъчно изчерпателно разгледани в научната литература и добре прилагани в практиката, но за изкуството да се създават медийни обучителни послания, съобразени със звуко-зримата природа на аудио-визуалните произведения и с иконичните значения в графичните изображения, няма много разработени учебни съдържания. Да се попълнят именно тези празнини – да се осъзнае специфичната характеристика на аудио-визуалния учебен ресурс, която да създаде качествена му определеност на комуникация чрез изкуство, както и технически да се овладеят различните нива и етапи на процеса на създаването му – си е поставила за задача втората част на настоящата книга. Анализирани са концепциите за визуален дизайн, звуков дизайн и техните съдържими елементи, като са изведени основни насоки и ориентири относно рационалното реализиране на стойностен аудио-визуален продукт. Последното е от ключово значение за интегритета

на мултимедията, а оттам и разбираемостта и усвояемостта на изучавания материал. Само по този начин може да се отговори от една страна на позитивните примери в конкретната област в международен план, а от друга - на повишаващите се изисквания на младите хора към виртуалната среда, която ни заобикаля.

Abstract: In this book, the evolution in learning approaches is briefly traced, determined by the direction of technological, psychological, educational, and social development of society – these are behaviorism, cognitivism, constructivism, connectivism, and the widely used concept of multimedia learning, mostly related to 12 the principle of multimedia learning.

To the extent that no activity can be understood outside of goal setting, training goals have also been considered purely procedurally. The formulation of the objectives is related to the selection of content, methods, and means of training, which lead to that value chain of knowledge, skills, competencies, qualities, and relationships that predetermine a training course as useful and effective. This requires systematization, which is the subject of Bloom's Taxonomy. Its theoretical content creates an orderly system of pedagogical goals distributed by categories and hierarchical levels, the realization of which leads to high-level thinking, how one moves from this conceptual abstraction to the concrete applicability, as well as the interaction between the principles and goals of education and the nature of distance e-learning, form attempts to standardize and unify learning processes in different and diverse models of e-learning of which the ADDIE model is discussed in the book.

The direction of techno centricity towards which modern education has rushed has changed the profile of both the student and the teacher. Furthermore, if the student feels comfortable in the virtual environment, the teacher's adaptation to it becomes more difficult. The knowledge related to the pedagogical and technological dimensions of the development of an e-course is sufficiently comprehensively examined in the scientific literature and well applied in practice. However, there needs to be more developed learning content for creating media training messages consistent with the audio-visual nature of audio-visual works and the iconic meanings in graphic images. To fill precisely these gaps – to realize the specific characteristic of the audio-visual educational resource, which will create its qualitative determination of communication through art, as well as to technically master the various levels and stages of the process of its creation - has set itself the goal task the second part of this book. The concepts of visual design, sound design, and their content elements are analyzed, and basic guidelines and orientations regarding the rational realization of a valuable audio-visual product are derived. The latter is of key importance for the integrity of the multimedia and, hence, the comprehensibility and digestibility of the studied material. On the one hand, this is the only way to respond to the positive examples in the specific field internationally, and on the other hand, to the growing demands of young people towards the virtual environment that surrounds us.

Студии

3. Карагьозова. С. (2022). Звуков дизайн - субективно-обективен начин на комуникация, Годишник на Софийския университет „Св. Климент Охридски“, Факултет по науки за образованието и изкуствата, Том 115, Година III, стр.: 291-321, ISSN 2738-7062

Резюме: В настоящата студия се разглежда звуковият дизайн в дихотомията физическо – акустично тълкуване на звука и субективно -психологически реакции от страна на слушателите (съзнателни или не). Звуковият дизайн е както технологично, така и творческо предизвикателство, свързано с уменията на звуковия дизайнер да създаде правилния звук на правилното място, в правилното време, по правилния начин, познавайки обективната и субективната категория на човешкото слухово възприятие. Обективното възприятие се отнася до физическите характеристики на звука и в студията са посочени звуковите му качества – сила, тембър, височина, ритъм, продължителност на тона, и как те се трансформират в субективни усещания, значения и интерпретации. Механизмите, които нашият мозък използва при субективното възприятие, са формулирани в няколко концепции, известни като гещалт принципи – първоначално разработени по отношение на визуалното възприятие, но намиращи адекватен еквивалент и при слуховото възприятие.

Abstract: The present study examines sound design in the dichotomy of physical-acoustic interpretation of sound and subjective-psychological reactions by listeners (conscious or not). Sound design is both a technological and a creative challenge related to the sound designer's ability to create the right sound, in the right place, at the right time, in the right way, knowing the objective and subjective categories of human auditory perception. Objective perception refers to the physical characteristics of sound and the studies indicate its sound qualities – intensity, timbre, pitch, rhythm, tone duration and how they are transformed into subjective sensations, meanings and interpretations. The mechanisms that our brain uses in subjective perception are formulated in several concepts known as gestalt principles – originally developed in terms of visual perception, but finding an adequate equivalent in auditory perception.

4. Karagyozova, S. (2024). Video podcast (vodcast) – pedagogical implementation of the creative strategy “creating your own digital content”. Годишник на Софийския университет „Св. Климент Охридски“, Факултет по науки за образованието и изкуствата, Том 117, Година 5, предстоящо издаване.

Abstract: The study examines the use of videocast as a specific form of the “learner-generated videos” pedagogical strategy and its impact on the three main areas of learning – knowledge, skills, and attitudes. The benefits for the knowledge and skills, and in general for the cognitive behavioral experience that the learners acquire through such contextualized and active actions, are proven by numerous studies and were naturally reconfirmed in the current video podcast creation process. Therefore, the present study focuses on the learners’ attitudes (without neglecting the first two – knowledge and skills), how they evaluate their experience, and the value of the specific pedagogical tool. In this activity, the teacher’s assumption was confirmed that the video podcast created by the students is an active, interesting, engaging,

and motivating form for them to acquire and consolidate several valuable skills, which will give them practical experience in situ, a sense of meaningful learning, authenticity, autonomy, collaboration, and confidence in their subsequent professional realization.

Резюме: В студията се разглежда употребата на видеокаст като специфична форма на педагогическата стратегия „генериран от обучаемите видео проект“ и влиянието му върху трите основни области на обучение – знания, умения, нагласи. Ползите за знанията и уменията, и като цяло за когнитивно-поведенческия опит, които обучаемите придобиват чрез подобен род контекстуализирани и активни дейности са вече доказани от множество изследвания и разбираемо се препотвърдиха в процеса на създаване на видео подкаста, затова настоящето проучване се фокусира върху нагласите на обучаемите (без да пренебрегва първите две – знания и умения) и върху това как те сами оценяват преживяването си и целесъобразността на конкретния педагогически инструмент. В хода на проведената дейност се потвърди преподавателското допускане, че видео подкастът, създаден от обучаемите е активна, интересна, ангажираща и мотивираща за тях форма на получаване и затвърждаване на редица ценни умения, която им дава практичен опит in situ, усещане за смислено учене, автентичност, автономност, колаборативност и увереност в последващата им професионална реализация.

Статии и доклади

5. Karagyozova, S. (2024). Digital storytelling as a method of achieving visual literacy. *Pedagogika-Pedagogy*, предстоящо публикуване.

Abstract: The research aims to explore the pedagogical benefits of the digital storytelling tool on the acquisition of visual literacy among higher education learners, as well as their personal attitudes during the process of completion of the specific task. Two main questions were asked: “Does digital storytelling support the development of key skills related to visual literacy?” and “Do the learners feel sufficiently engaged and motivated in the specific pedagogical tool of digital storytelling?” A qualitative approach was used using the method of direct observation and a survey with free-text answers. As in our case, Digital story is intended for students studying audiovisual disciplines in higher education, we have significantly raised the performance and assessment criteria so as to be adequate to the level of professional training to be covered by the relevant academic degree. The subjective evaluations of the students clearly showed a positive attitude towards the learning process, and the objective teaching observations brought out the presence of achievements in an upward direction. The important teaching conclusions are that, in a pedagogical aspect, Digital story fulfilled its purpose – to assist in a light and fun way to master audiovisual technical and creative skills at a high professional level, to engage learners with course content, to have a lasting impact on higher order visual literacy skills, to effectively develop visual thinking.

Резюме: Студията има за цел да изследва педагогическите ползи от инструмента за дигитално разказване на истории върху придобиването на визуална грамотност сред

обучаемите във висшето образование, както и техните лични нагласи по време на процеса на изпълнение на конкретната задача. Бяха зададени два основни въпроса: „Подпомага ли дигиталното разказване на истории развитието на ключови умения, свързани с визуалната грамотност?“ и „Чувстват ли се обучаемите достатъчно ангажирани и мотивирани в специфичния педагогически инструмент на дигиталното разказване на истории?“ Използван е качествен подход чрез метода на прякото наблюдение и анкета с отговори в свободен текст. Тъй като в нашия случай дигиталната история е предназначена за студенти, изучаващи аудиовизуални дисциплини във висшето училище, ние значително повишихме критериите за представяне и оценяване, така че да бъдат адекватни на нивото на професионална подготовка, което трябва да се покрие от съответната академична степен. Субективните оценки на студентите ясно показаха положително отношение към учебния процес, а обективните преподавателски наблюдения показаха наличието на постижения във възходяща посока. Важните заключения за обучението са, че в педагогически аспект дигиталната история изпълни целта си – да способства по лек и забавен начин за овладяването на аудиовизуални технически и творчески умения на високо професионално ниво, да ангажира обучаемите със съдържанието на курса, да има трайно въздействие върху уменията за визуална грамотност от по-висок порядък и за ефективното развитие на визуалното мислене.

6. Карагъзова. С. (2022). Синхронно vs. асинхронно, или защо „онлайн лекция“ не е синоним на „дистанционно обучение“, *Педагогика, Изследователски проникновения*, том: 94, брой:1, стр. 65-78, <https://doi.org/10.53656/ped2022-1.06>

Резюме: В настоящата статия се разглеждат силните и слабите страни на асинхронната и синхронната форми на комуникация и предаване на знания при дистанционна форма на обучение в сферата на висшето образование. Необходимостта от конкретната тематика е продиктувана от наложителността да се придобие разбирането, че разграничението между двете форми не е по признак за качество, а по-скоро е уточняващо технологичните обстоятелства, при които протича действието на обучение. Манифестиране на превъзходство на едната форма, съответно ограничаване в употребата само до нея, би било в ущърб на обучаемите. Изложени са аргументи защо онлайн лекцията, като представител на синхронната форма, не може и не бива да е единствен фаворит, каквато тенденция и уклон се наблюдават понастоящем. Освен определящи фактори за вземането на решение относно подходящата за целите форма са посочени и по-нови изследвания, базирани на средовите и мотивационните фактори, в които намираме достатъчно валидни предпоставки и статистически значими констатации за употребата и на двете форми – осъзнато, ефективно, логично и методично обосновано.

Abstract. This article discusses the strengths and weaknesses of the asynchronous and synchronous forms of communication and knowledge acquisition in distance learning in higher education. The importance of the specific topic is dictated by the need to acquire the

understanding that the distinction between the two forms of education is not based on quality, but rather clarifies the technological circumstances in which the process of teaching takes place. Manifesting the superiority of only one of the forms, and thus limiting the educational process to this one form, would be detrimental to the students. Arguments are given as to why online lectures, which represent the synchronous form, cannot and should not be the only favorite, which is the trend and bias that is currently observed. In addition to some determining factors for deciding on the appropriate form of education for the purpose, newer studies based on environmental and motivational factors are also indicated, in which we find sufficiently valid prerequisites and statistically significant findings for the use of both forms - conscious, effective, logical and methodically justified

7. Карагъзова. С. (2020). „Дигитална история“ – съвременен образователен инструмент, *Педагогически изследвания, vol:1, issue: 1*

Резюме: През вековете разказването на истории е било естествената форма на предаване на знания от поколение на поколение. В 21. век разказването на истории се среща с непрекъснато променящите се технологии и се адаптира в дигитално разказване на истории, педагогическите перспективи на което не винаги са еднозначни по своята стойност и потенциал, но присъствието му като образователна стратегия става все повече интегрална част от образователната съвременна ориентация. В тази статия се описват характеристиките на дигиталната история, как тя се вътквава в учебния процес и как благоприятства развиването на дигитални умения и грамотности, заложиени в Европейската рамка за дигитални компетентности.

Abstract: Storytelling has been the natural medium for the transfer of knowledge from one generation to another over the centuries. In the 21-st century storytelling meets the ever-changing technologies and adapts to a digital storytelling mode the pedagogical perspectives of which may at times be questionable in terms of value and potential, yet its presence as an educational strategy has increasingly become an integral part of contemporary educational orientation. The present article describes the features of the digital story, the way in which it is interwoven into the learning process and the manner in which it benefits the development of those digital skills and competences that are set in the European Digital Competence Framework

8. Карагъзова. С. (2020). Приложение на фоновата музика в учебния аудиовизуален ресурс, Сборник Образование и изкуства: традиции и перспективи, стр. 907-915, ISBN: 978-954-07-5061-3

Резюме: Поставена в образователен контекст, и по-конкретно в обучителен видео ресурс, музиката, в качеството си на фон, е всеобщо неразбирана и подценявана, а оттам и неизползвана. Въпреки че изследванията в тази насока са противоречиви и не дават категоричен и напълно еднозначен отговор, най-често срещаното заключение в различните изследвания в конкретната научна област е музиката да не се прилага в

аудиовизуалното средство за обучение, макар да се признава нейния силен емоционален потенциал. В подкрепа на пренебрежителното си отношение повечето изследователи се позовават на Теорията на когнитивното натоварване и по-точно на най-критичния му компонент – ограничения капацитет на работната памет. В стремежа да се избегне надвишаване на лимита ѝ и последващо достигане до когнитивно претоварване, се счита за педагогически целесъобразно да се следва насоката за постигане на нераздвояване на вниманието, предвид мултимедийната специфика на постъпващия двумодален аудиовизуален стимул. Оттук и тълкуването на фоновата музика като ненужна, отвличаща вниманието и изключването ѝ от процеса на пораждаване на значение, наречен обучение, намира своята силна опора в най-често цитирания аргумент – Принципът на съгласуваност на Майер, в който музиката е сведена до несъществена информация/ненужно съдържание. Какво обаче казват алтернативните, подкрепящи употребата ѝ теории и могат ли те, чрез изменение на функцията да доведат до изменения на аргумента „емоционален артефакт“?

Abstract: Put in an educational context, and in particular in a training/instructional video resource, music, as a background, is universally misunderstood and undervalued, and therefore unused. Although research in this direction is contradictory and does not provide a definite and completely unambiguous answer, the most common conclusion in various studies in a specific scientific field is that music is not used in audiovisual training, although its strong emotional potential is acknowledged. In support of their disdainful attitude, most researchers refer to the theory of cognitive load and more specifically to its most critical component - the limited capacity of working memory. In an effort to avoid exceeding its limit and subsequently reaching cognitive overload, it is considered pedagogically appropriate to follow the focus of attentional distraction, given the multimedia specificity of the incoming bi-modal audiovisual stimulus. Hence, the interpretation of background music as unnecessary, distracting and excluding it from the process of meaning-making, called learning, finds its strong support in the most frequently cited argument – the Mayer`s Consistency Principle, in which music is reduced to irrelevant information / unnecessary content. However, what do alternative theories that support its use say, and can they, by changing the function, lead to changes in the emotional artifact argument?