

СТАНОВИЩЕ ОТНОСНО ДИСЕРТАЦИОНЕН ТРУД НА ТЕМА
**„Компютърните игри и технологии за развитие на креативните умения
при децата в предучилищна възраст“**,

представен от докторант Светослав Ангелов

за ПРИСЪЖДАНЕ НА НАУЧНАТА СТЕПЕН „ДОКТОР“ в направление 1.2.

Педагогика (Медийна педагогика)

Настоящата разработка, фокусирана в полето на медийната грамотност на 6-7 годишните деца, по отношение – както на изследванията в България, така и на тези, провеждани във Факултета по науки за образованието и изкуствата - е новаторски труд, засягащ съществен проблем, към момента - получил недостатъчно внимание. Факт е, че именно при тази възрастова група започва развитието на медийната грамотност – поне такива са данните – над 51% от децата в България осъществяват достъп до интернет преди да могат да чета и да пишат, т.е. преди да влязат в първи клас. И е видно, както от други изследвания – фондация „ПИК“, мои такива и др. - че този достъп става най-вече чрез компютърни игри, таблети и смартфони. В този смисъл изследването е важно и значимо, защото се опитва да осветли поле, оставащо в немалка степен „в зоната на здрача“. При това – в случая прожектора се държи от човек, със сериозен опит в областта – сам разработващ и игри, и методически указания за работа с тях.

Разработката е с обект „формиране на медийната грамотност сред децата в предучилищна възраст“, а предметът ѝ е развитието на креативните умения на децата чрез компютърните игри и технологии в медийте и в сайтовете за деца. И по точно – той засяга проблема за това как точно се осъществява интеракцията с посочените средства на медийната комуникация –таблети, смартфони,игри, сайтове и т.н. – и как те влияят върху изграждането на умения като критично мислене, креативност, сътрудничество (колаборация) и комуникация. Към тях аз лично бих добавил и компетенцията за решаване на проблеми– първа моя препоръка към докторанта.

Разглежданите целеви умения, очевидно продукт и на работата с технологични средства, авторът анализира по посока придобиване и задоволяване

на когнитивни потребности, породени от любопитство и стремеж за проучване на нещата от живота (с. 76); на задоволяване на афективни (емоционални) потребности, свързани с желанието за развлечение и удоволствие, на личностно и социално-интегративни потребности, отговарящи на стремежа към себеутвърждаване, идентичност и принадлежност към групи. Както се изразява авторът на труда „играта (в случая става дума за компютърните игри и сайтове за деца) които помага на децата в предучилищна възраст да усвояват основни компоненти, свързани с универсалната структура на всяка човешка дейност. Вероятно заради това колегата Ангелов посочва, че най-естествено условие за подобни цели е прилагането на *интерактивната парадигма*, базирана на разбирането, че в многообразните и богати познавателни, социални и емоционални взаимодействия между учител–дете/ученик възникват промени в развитието на детето. За валидността на това твърдение авторът на труда намира доказателства и в съществуващи *нормативни документи на МОН: НАРЕДБА № 5 от 18.07.2016 г. за Държавния образователен стандарт за предучилищното образование*. Тук – без да отричам ролята на тази парадигма – бих добавил, че цитираната наредбата едва ли взема под внимание истинското бъдеще на образованието, т.е. начина по който то ще изглежда след 15 години – даже и в България – когато дигиталните туземци (*digital natives*, за които споменава Светослав Ангелов, инспириран от труда на Марк Пренски - цитиран в разработката) - ще бъдат възпитавани и обучавани от дигитални туземци, хора, от „alpha+“ и дори от „Z“ поколението. И в този смисъл ми се струва, че новата парадигма освен ясно интерактивна, ще бъде повлияна още и от философиите на конективизъм и конструктивизъм, за които авторът би могъл да спомене по нещо в теоретичната си част. Още повече, че субект-субектния подход, характерен за социализацията на децата в тази възраст, както и за социализацията им чрез медиите, сигурно ще доведе до практики като *co-teaching*, и *coaching*, при които децата сами обменят опит и инструкции в рамките на игровата си дейност. Тук е и следващата ми препоръка към автора – да добави накратко в теоретичната част на изследването си и по-нови автори и концепции – “за плоския свят“ на Фрийдмън, за конективизма – на Сиймънс, както и за идеите на Кен Робинсън,

свързани с креативността, като основа на компетенциите на бъдещето.

В разработката си докторант Ангелов предлага две хипотези – първата, че **ако** в условия на социални ситуации, протичащи у дома, в детската градина и в началното училище, **се използват медийни иновационни продукти**, предполагащи познаване и използване на информационни средства, технологии, и сайтове, **се създават положителни условия за развитие на умения** за ефективно учене, грамотност и житейски умения; и втората – че **подобрената способност за използване на медиите**, сайтовете за деца и създаването на правилни нагласи за осмисляне на медийната информация - стават залог за преодоляване на проблемите, породени от медиите – било по отношение на родители и учители, било на самите деца – и оттам се **отваря пътят към по-рационалното използване на медиите, т.е. по посока на създаване на медийно съдържание**. Аз лично приемам и двете хипотези за коректно зададени и за валидни като отправна точка на изследването. Нещо повече, втората хипотеза предполага известно преосмисляне на концепцията на Соня Ливингстоун за етапите и реда им при формирането на медийната грамотност, нещо, което Светослав Ангелов показва, но не акцентира. Приемам целите, които колегата ясно формулира, свързани с:

1) **Изясняване** на ролята и функциите на компютърните игри и технологии като средство, съдържание и среда, част от предучилищното образование;

2) **Разбиране** на значението на компютърните игри и технологии при медийната информация и използване на медиите и сайтовете за деца в педагогическото взаимодействие;

3) **Познаване** на компютърните игри и технологии, средствата и подходите, прилагани при търсене, намиране и използване на медийната информация за ефективност на образователния и възпитателния процес;

4) **Познаване** на компютърните игри и технологии, средствата и критерии за проверка на степента на разбиране на използваната медийна информация;

5) **Търсене и намиране** на начини, водещи до създаването на умения и положителни нагласи при и използването им, както в процеса на цифровизацията

така и насочени към възпитание, обучение, образование и развитие, като адекватни и изпълними.

Тези цели колегата умело трансформира в конкретни задачи, педполагащи:

а) Проучване на литературни източници на идеи и теории относно *медийна социализация, медийното образование, медийната компетентност, медийната грамотност*;

б) Систематизиране на креативните умения чрез структуриране на елементите на компютърните игри и технологии при *медийната грамотност*;

в) Идентифициране на видовете нагласи и креативните умения чрез компютърните игри и технологии към *медийната грамотност*;

г) Идентифициране на причините, пречатстващи ефективното използване на компютърните игри и технологии при *медийната грамотност* сред субектите на педагогическо взаимодействие и възпитание;

д) Провеждане на **експлоративно** проучване за проверка на наличността на елементи на *медийната грамотност* при компютърните игри и технологии чрез използваните медийни практики при децата от детската градина и първи клас;

е) Анализ на въздействието на елементите на *медийната грамотност* върху развитието на децата и формирането на креативни умения в процеса на социализация;

ж) Представяне на изводи за развитието на децата и креативните им умения при използването на компютърните игри, сайтове и технологии на основата на получените резултати;

з) Изготвяне на препоръки за използване на медиите и сайтовете за деца в масовата практика.

От тази изследователска програма е видно, че е налице труд, неналичен до момента в българската изследователска практика, което само по себе говори изключително положително и за автора, и за разработката. Ясната

структурираност на методологическата рамка става и предпоставка за доброто изпълнение на самото изследване в неговите емпирични параметри, залагащи основно на експлоративното проучване като метод, на съставянето на въпросника и на идеята за провеждането на фокус-групите. Приемам за подходящи въпросите, както и структурирането на групите по признак познаване и нагласи към дигиталните средства. Като изключително полезно за изследването намирам включването в него на сайтове с учебно съдържание за деца, както и техния анализ от гледан точка на целите на изследването.

В дисертацията на места се наблюдава известно скъсване на логическата последователност – с. 121, 136, 164. Има и едно твърдение - с.55 - за нуждата от въвеждането на специализиран/и предмет/и по медийна грамотност в училищното образование. По този въпрос мненията на специалистите са полярни: от една страна много експерти – сред които е и колегата Ангелов - защитават необходимостта от включването на медийната грамотност в учебните програми като отделен предмет. Другото мнение – което аз споделям – е за интегрирането ѝ във всички дисциплини – като част от нов образователен подход.

Отправените от мен бележки и различия в начините на интерпретация на медийната грамотност ни най-малко не обезценяват значимостта на предложениия труд, който високо оценявам и за който гласувам убедено.

Въз основа на горепосеченото предлагам на Светослав Ангелов да бъде присъдена образователна и научна степен „доктор“ в професионално направление 1.2.Педагогика (Медийна педагогика).

22.08.2020

доц. дн Данаил Данов