

FRI-239-2-PPM(S)-03

LITERARY PHENOMENA AND LITERARY EDUCATION IN THE CONTEXT OF DIGITAL CREATIVITY¹¹

Assoc. prof. (Lina) Galina Lecheva, PhD

Department of Technical and Natural Sciences, Silistra Branch,

“Angel Kanchev”, University of Ruse

Phone: +359 8 540 0647

E-mail: glecheva@uni-ruse.bg

Abstract: *E-learning, which differs significantly from traditional classroom education, has become a widely acceptable and commonly used means for education nowadays (in any types of educational organizations). This paper will focus on e-literature as it is used in and for the e-learning process; e-literature is not exclusively used in e-learning process as it is also used to complement traditional literature (e.g., hard copy book) in the traditional education process. A great proportion of literature on e-literature mainly deals with issues about its preparation, content, and dissemination. However, an often-neglected view is the readiness of e-learning participants to use e-literature. As such, the current paper seeks to provide an insight into the issues related to participants' readiness to use e-literature in e-learning process. To this end, the main objective of this paper is to specify and provide an insight into participant's readiness to use e-literature in e-learning process.*

Keywords: *E-Learning, IT technologies, literature, Education*

ВЪВЕДЕНИЕ

Ученото и преподаването на литература, литературнообразователният дискурс, по презумпция са СИНЕРГЕТИЧНИ – разполагайки с битието-текст, чрез литературния диалог, чрез *«интерпретацията като доминираща методология и методика при усвояването на литературните факти»*, учител и ученици търсят, опознават, разбират, оценностяват изучавания текст; опознават, осъзнават, прилагат техниките за сътворение на литературен, аргументативен и други видове текстове [Лечева, 2008].

Днес е актуална релацията природа–човек. Синергетиката обръща познавателния процес „от Битието към Сътворението“. В актуалната научна парадигма, акцентът се пренася от изучаването на инвариантните системи в положение на покой към изучаване на състоянията на неустойчивост, механизмите на възникване на новото, раждането и промяната на структурите. [Лечева, 2008].

Така с “разчитането на словесния продукт“ чрез „литературнообразователния дискурс“ читателят (ученик и/или студент) съпреживява „картината на свят“, сътворена от текста. Де факто всеки един от участниците в този дискурс на разчитането създава СВОЙ НОВ СВЯТ – свой житейски модел за подражание, рожба на собствения му интелект, погалаен от собствените му сетива. [Лечева, 2008].

ИЗЛОЖЕНИЕ

Ако теорията е „*знанието за външното*“, а практиката „*знание в самото себе си*“ (Й. Кант) то хармонизирането на двете сфери е възможно само с участието на субекта, способен да възприема и използва двата типа познание. Смесването им води до появата на т.н. практическо или професионално познание. ПРОФЕСИОНАЛНОТО ПОЗНАНИЕ Е СИНЕРГИЯ НА РАЗБИРАНЕ И ДЕЙСТВИЕ; научното познание се е преобразувало в максими за учителя. Ето защо професионалното познание се възприема като синоним на практическото познание, т.е. на знанието „КАК ДА ДЕЙСТВАМ ТУК И СЕГА“.

¹¹ Докладът е представен на заседание на секция „Педагогика, Психология, и Методика на обучението по...“ на 61 международна научна конференция „Нови индустрии, дигитална икономика, общество – проекции на бъдещето – V“, проведена във Филиал-Силистра на Русенски университет „А. Кънчев, на 28 октомври 2022г. с оригинално заглавие на български език: „ЛИТЕРАТУРНИТЕ ЯВЛЕНИЯ И ЛИТЕРАТУРНОТО ОБРАЗОВАНИЕ В КОНТЕКСТА НА ДИГИТАЛНАТА КРЕАТИВНОСТ.“

Училището на настоящето, за което ние, университетските преподаватели, подготвяме учители, е на ПРЕХОДА между **училището на индустриалното общество и училището на информационното общество**, между ОБУЧЕНИЕТО КАТО ТРАНСМИСИЯ и ОБУЧЕНИЕТО КАТО ТРАНСФОРМАЦИЯ.

Днешното училище не трябва да учи учениците да се доверяват, а да ги научи да се съмняват, да мислят, да бъдат свободни в изказването на мнения. **МИСИЯТА НА УЧИЛИЩЕТО Е ДА ПОДГОТВЯ ЗА „УТРЕ“**. Затова много по-ценно е да се заложи на трансверсалните умения, свързани с развиване качествата на мисленето и креативността на младите хора, отколкото на паметта и запомнянето на огромен **учебен материал, истинността на който е преходна** [Михова, М. 2018]



Образователната институция на ХХ век се основава на стълбовете на индустриалното общество, националната държава, масово ориентирани нужди и относителна професионална стабилност. **Акредитацията на целите на тази институция през третото десетилетие на ХХІ век се оказва критичен процес**. Рисковете и възможностите са в центъра на дискусия, която в световен мащаб е започнала от 80-те години на миналия век.

Към целта „Образование за всички“ (ЕФА), прокламирана от ЮНЕСКО, през 2014 г. ролята на образованието е преразгледана с акцент върху **трансверсалните компетенции**. Друга цел е повсеместно прилагане на **конструктивисткия дизайн на учене**, в който учителите са медиатори между информацията-знание и учениците/студентите с цел постигане на по-справедливо общество (ЮНЕСКО, 2019 г.). В това отношение **много педагози и психолози оправдано поставят под съмнение компетенциите на самите учители да изпълняват тази роля, цитирайки дигиталната им неграмотност** (Pozo-Sánchez et др., 2020). Въпреки това работата на учителите продължава да бъде решаваща за използването потенциала на ИКТ в образованието и насърчаване на медийната грамотност сред учениците (Lorenz et al., 2019).

ОБРАЗОВАНИЕТО В СВЕТОВЕН МАЩАБ ИЗЖИВЯВА КРИЗА НА ИДЕНТИЧНОСТТА!

Образователните институции са изправени пред необходимостта от колаборация на социотехнологичните иновации в лицето на INTERNET и дигиталните феномени, които въведоха нови начини на взаимодействие, учене, участие и придобиване на информация.

През 2006 г Siemens идентифицира прехода от традиционно образование към нови учебни процеси, базирани на мрежова технология. Промяната настъпва на две нива, свързани със **ЗНАНИЕТО В НЕГОВАТА ТРАДИЦИОННА ХАРАКТЕРИСТИКА И ЗНАНИЕТО, СВЪРЗАНО СЪС СРЕДАТА, В КОЯТО ВЪЗНИКВА**.

Теорията на Siemens за конективизма се основава на идеята, че индивидуалното знание зависи от мрежата INTERNET, а когато се прилага към образованието, цифровите ресурси позволяват на учениците да научат ново съдържание, да получат точна информация, **НО те трябва ДА ЗНАЯТ и МОГАТ ДА РАЗГРАНИЧАТ ТОЧНОТО СЪДЪРЖАНИЕ ОТ ИНФОРМАЦИЯ, КОЯТО НЕ Е ДОСТОВЕРНА**. (Sanchez-Morales et al., 2021 г.).

Въпреки дисбаланса си, ИКТ оказват влияние върху значенията, които се изграждат и споделят между младежта, в допълнение към заместването на библиотеките, разделянето на културите и осигуряването на по-демократичен достъп до информация. По този начин ИКТ са тясно свързани с техните социални настройки, с начина по който си представят текущото и бъдещото си ежедневие.

Начините, по които по-младите поколения използват медии и технологии, доказват съществуващ **РАЗРИВ между младежта и формалните образователни институции**. В днешните общества ученето запазва **ПРЕКАЛЕНА АКАДЕМИЧЕН ПОДХОД**. **Знанието, което се придобива в тези образователните институции не е интегрирано с обучението, постигнато от учениците в неформална среда**. Интересите и уменията, които учениците/студентите развиват в свободното си време чрез виртуални платформи или взаимодействие с връстниците си **СА ИГНОРИРАНИ** във формалното образование.

През последните няколко години, критичната ситуация, пред която е изправено формалното образование в различни области (Feito, 2020; Burgos et al., 2021) се влоши и поради глобалното въздействие на COVID-19 (Wan, 2020; Pérez-Tornero, 2020).

Но COVID 19 не е единствената причина! **Диагнозата за критичния статус на формалното образование е постоянна от средата на ХХ век.** Още през 1968 г. заглавието на доклад на ЮНЕСКО е „Световна образователна криза” (Coombs, 1971 г.). В последващ доклад на същата организация е поставен акцент върху последиците от научно-техническата революция, както и необходимостта от осигуряване на демократичен образователен процес (Faure, 1983). Освен това Delors (1996) цитира нарастващата загриженост относно глобализацията в резултат на новите медии. Днес има паралели между понятието **ликвидно общество**, както е описано от (Bauman, 2003) и **проблемите на образователната система.**



ЛИТЕРАТУРА е ЗА-ПИСАНОТО СЛОВО. Според Иван Шишманов „*Литератор не е човекът, занимаващ се с писане - съвременният писател или литературен критик, журналист и т.н., а човекът преподаващ четмо и писмо – днешният начален учител. Съвременният гимназиален учител по Литература и университетският преподавател са литерат(и).* Разграничението между литератор и литерат изчезва от езика ни в началото на ХІХ век¹².

„В най-общ смисъл с **понятието ЛИТЕРАТУРА се назовават всички писани текстове**, - пише Т. Тенева¹³, - и е логично **ОБРАЗОВАТЕЛНАТА ЦЕЛ да бъде дефинирана като създаване на умения за РАЗЧИТАНЕ НА СЛОВЕСНИ ПРОДУКТИ**“.

Как в контекста на дигиталната трансформация на образованието трябва да разчитаме словесни продукти, за да интегрираме знанието, придобито в неформална среда с информацията-знание, предлагана във формална среда (училището/университета)?

Чрез дигитална креативност!

Що е то ДИГИТАЛНА КРЕАТИВНОСТ и как да я реализираме в литературнообразователния дискурс?

В СЪВРЕМЕННИЯ СВЯТ ОБУЧЕНИЕТО Е ПРЕЖИВЯВАНЕ В МРЕЖА.

ЗНАНИЕТО се ражда от способността да се наблюдават ВРЪЗКИТЕ!

Една от основните разлики между ТЕОРИЯТА НА КОНЕКТИВИЗМА и предишни теории за обучението е, че **тази теория е контекстуализирана в рамките на настоящата реалност** в която технологичната революция е преобразила реалността в нейните корени, защото ІТ технологиите ускоряват скоростта, с която хората имат достъп до информация. Конективизмът апелира към **интелигентността на емоциите**, за да покаже значението на **СЪЮЗА МЕЖДУ МИСЪЛ И ЕМОЦИЯ** като две равнини, които си влияят¹⁴.

За да бъдем дигитално креативни трябва да сме първо дигитално грамотни!

В свят, в който всеки има неограничен достъп до информация, се променя същността на това, което разбираме под определението „грамотен“. **Вече не е важно какво знаеш, а можеш ли бързо да намериш необходимата ти информация, да я обработиш, да сравниш различни източници и да надградиш свой смисъл; можеш ли да общуваш и да работиш съвместно по проект с връстник на другия край на света.**

¹² Шишманов, Ив. Опити за обяснения на литературните явления с особен оглед към образователния фактор. В: Избрани съчинения. Том 2. БАН. С., 1966. [с. 301]

¹³ Тенева, Т. Урокът по литература 1.-12. клас. Методология и методика. УИ „Еп. Константин Преславски“. Шумен. 2005. [с. 16.]

¹⁴ Катранджиев, Т. (2009)л Създаване на среда за конективизъм. Виж: <https://www.youtube.com/watch?v=7VwEEedS3auk>

Дигиталната компетентност е една от 9-те ключови компетенции, които всеки учител, по всеки учебен предмет трябва да развива у своите ученици!

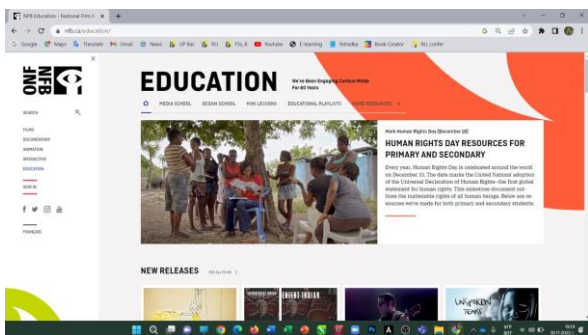
Дигиталната грамотност не означава да можем да правим с технологиите това, което лесно можем да правим на лист; да сме експерти по всички технологии и машинките, с които ги използваме. Дигиталната грамотност е компетентността, която ти дава увереност, че ще се справиш, когато застанеш пред нова технология; **ДИГИТАЛНО ГРАМОТНИЯТ ЧОВЕК СВОБОДНО ОБЩУВА И ПРЕЖИВЯВА В МРЕЖА, ПРАВИ ВРЪЗКИ МЕЖДУ РАЗЛИЧНИ ИЗТОЧНИЦИ НА ИНФОРМАЦИЯ; ПРЕВРЪЩА ТЕХНОЛОГИИТЕ В ПОМОЩНИЦИ ПРИ ИЗПЪЛНЕНИЕ НА ЗАДАЧА.**

Какво е ДИГИТАЛЕН ТВОРЕЦ? Дигитален създател е **човек, който създава съдържание в цифрови платформи.** Съдържанието може да бъде видеоклипове, снимки, графики, публикации в блогове или други форми на медия — а платформите могат да бъдат YouTube, TikTok, Instagram, Twitter, уебсайт или всяко цифрово пространство.

Има богато разнообразие от **ОБРАЗОВАТЕЛНИ цифрови платформи**

NFB / Education е създадена от Националния филмов борд на Канада. NFB е продуцент и дистрибутор на канадското правителство на публични филми и медийни проекти. Съдържанието и форматите, които създава, се отличават с иновативния си характер. Платформата е разделена на три раздела: **ФИЛМИ, ИНТЕРАКТИВ и ОБРАЗОВАНИЕ.** Последният раздел предоставя на потребителите повече от 3600 проекта, и ресурсна банка от инструменти и приложения с образователно съдържание (Фиг. 1.).

Minecraft е видео игра, която навлезе в образователната сфера със своя уебсайт **Minecraft Edu.** Това универсалната платформа е отворена за всички потребители. Неговият образователен подход се основава на сътрудничество, решаване на проблеми, комуникация и кибергражданство чрез обучение, базирано на проекти (Фиг. 2).

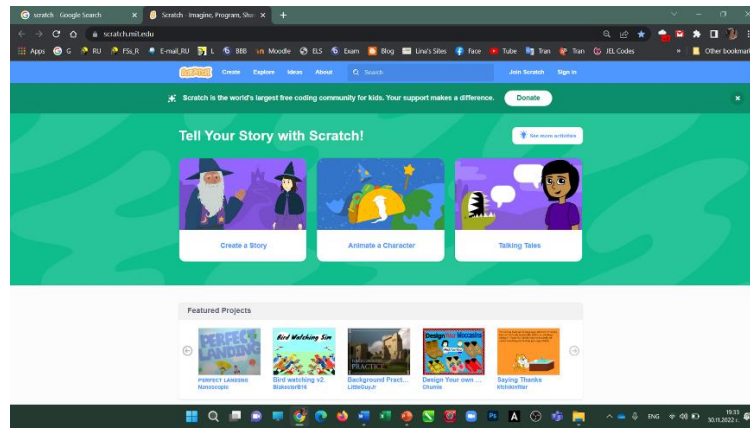


Фиг. 1. NFB / Education
<https://www.nfb.ca/education/>



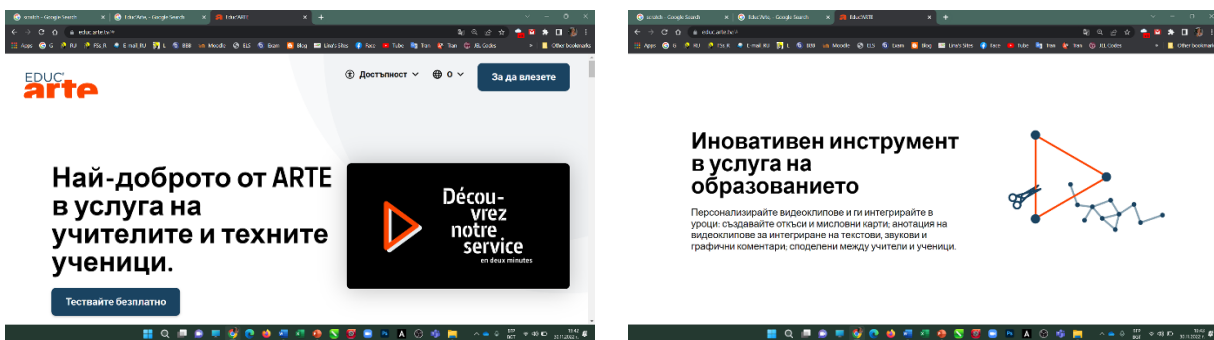
Фиг. 2. Minecraft Edu
<https://www.minecraftskins.com/>

Scratch е проект, разработен за деца от начален етап на обучение. Неговите създатели твърдят, че Scratch помага за въвеждането на потребителите в тайните на програмирането чрез създаване на игри, интерактивни истории, анимация и възможност за споделяне на проекти с общността. Научните изследвания показват, че игрите са ефективен начин за въвеждане на програмиране в обучението на деца и юноши, като същевременно подчертава техния капацитет за подобряване академично представяне и умения за решаване на проблеми. Тази платформа се използва в българското общообразователно училище в часовете по Компютърно моделиране – III и IV клас (Фиг. 3.).



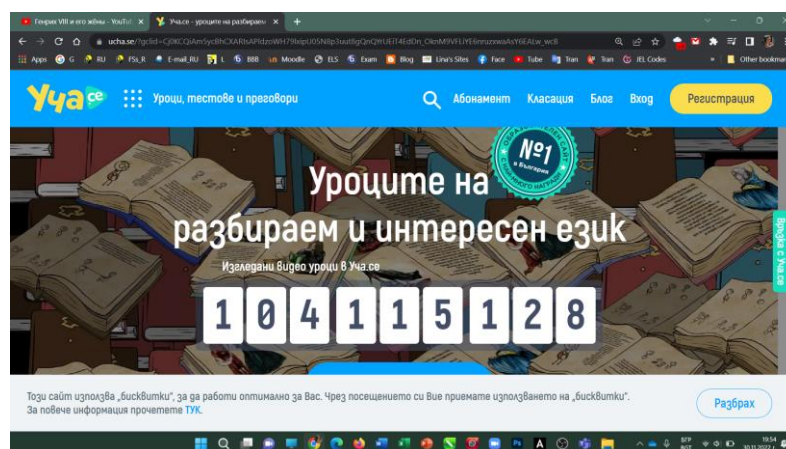
Фиг. 3. Scratch <https://scratch.mit.edu/>

Arte е френско-германска платформа, предлагаща образователни ресурси чрез Educ'Arte, която може да се похвали с обширен аудиовизуален каталог. Той е структуриран в различни нива, дисциплини и теми чрез използването на тагове. В допълнение, неговата системата позволява на учителите лесно да обменят материали с други учители, насърчавайки свързаността и социалните връзки (Фиг. 4.)



Фиг. 4. Educ Arte <https://educ.arte.tv/#>

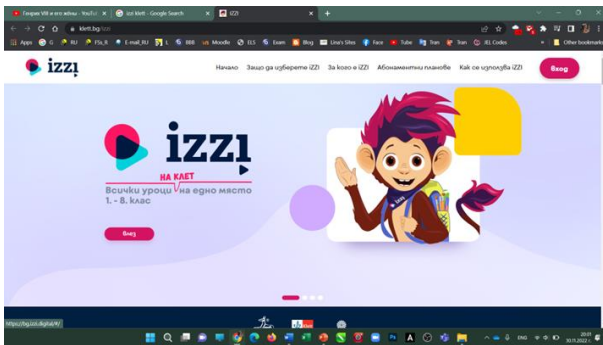
Уча.се – наша, българска платформа с видеоуроци и тестове за всички класове от начален, прогимназиален, първи и втори гимназиален етап. „Разбираемият и интересен език“ е неприятен за учителите, привърженици на знаниявия подход и академичното образование, но е предпочитан от всички останали (Фиг. 5.)



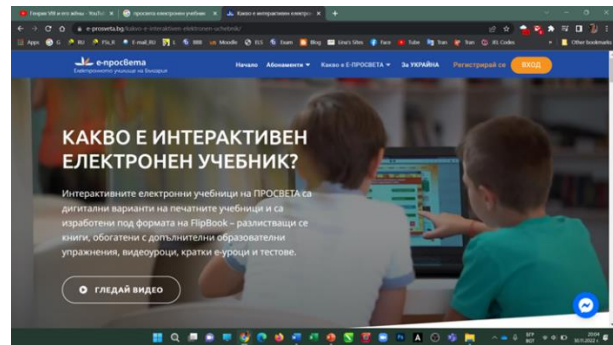
Фиг. 5. Уча.се - <https://ucha.se/>

Издателска група **Klett.bg**, следвайки примера на Уча.се, изготви и предложи на своите клиенти WEB-платформата **IZZI**, в която уроците от учебниците на хартиен носител, са трансформирани в интерактивни. Учителите от начален и прогимназиален етап на обучение, които използват активно в часовете си тази платформа (защото са дигитално грамотни) се радват на много добри резултати.

Издателска група „**Просвета**“, още при първата COVID карантина, използва екрана на БНТ, за да предложи на българските ученици виртуални лекции по общообразователните предмети. Към настоящия момент, учителите, избрали учебниците на Просвета, разполагат с WEB-платформата **Е-просвета (Електронното училище на България)**, което предлага виртуални уроци за реализиране на Flipped Classroom: (https://www.youtube.com/watch?v=qdKzSq_t8k8)



IZZI – интерактивните учебници на издателска група КЛЕТ
<https://klett.bg/izzi>



Е-просвета - Електронното училище на България
<https://www.e-prosveta.bg/>

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Ние живеем в квантов свят, където виртуалността ни позволява да надхвърлим времето и пространството. Ученето е многоизмерно, протича в различни равнини едновременно, състои се от възможности, които съществуват безкрайно; то е холистично/холографско по природа и е моделирано в рамките на холографски реалности, а учебните среди са живи системи.

Границите, които се смятаха за предварително определени, вече не са абсолютни. Това има важни последици за областта на образованието, където теорията е изпреварена от практиката! В педагогиката днес са популярни теориите на конструктивизма (Siemens, 2005) и конективизма (Vygotsky, 1978), но ежедневното използване на медиите от цяло едно поколение показва дистанцията, която съществува между реалността, която преживяват младите хора, и институциите, отговорни за тяхното образование. Официалното образование все още е тясно свързано с пасивната роля на литературните приемници, пренебрегвайки потенциала на свързаната комуникация.

Въпреки дисбаланса си, ИКТ оказват влияние върху значенията, които се изграждат и споделят между младежта. ИКТ заместват библиотеките, осигурявайки по-демократичен достъп до информация. По този начин ИКТ са тясно свързани със социалните настройки на младежите, с начина по който си представят текущото и бъдещото си ежедневие.

Официалните образователни институции трябва да преминат от реактивен към перспективен модел, преразглеждайки кодовете на излъчване и приемане на информация и предлагайки значения от творчески действия и обратна връзка с общността.

REFERENCES

- Bauman, (2003). Globalization, the new economy, and the commodification of language and identity. Look: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1467-9841.2003.00238.x>
 Coombs, P. (1971). La crisis mundial de la educación. Madrid, España.1971.

Damyanova, A. (2012). Hermeneutics, deconstruction, constructivism in literature education in high school. Sofia: IM "St. Cl. Ohrid ") (*Оригинално заглавие: Дамянова, А. Херменевтика, деконструкция, конструктивизъм в образованието по литература в средното училище. София: УИ „Св. Кл. Охридски“. 2012*)

Faure, E., & Coord (1983). Aprender a ser. Alianza. <https://bit.ly/3fc0tvI>

Gospodinov, B, R. Peicheva-Forsyth. (2018). Problems of pedagogical education of teachers. (*Оригинално заглавие: Господинов, Б. Р. Пейчева-Форсайт. Проблеми на педагогическото образование на учителите. Списание на Софийския университет за образователни изследвания, 2018/1*).

Grudeva, E.V. (2015). Discourse and communication. Monograph, Novosibirsk). (*Оригинално заглавие: Грудева, Е.В. Дискурс и комуникация. Монография, Новосибирск*).

Lecheva, G. (2008). Synergy of literary education discourse. Notices of the NC "St. Daziy Dorostolsky". Silistra. 2008. p. 26-39. (*Оригинално заглавие: Синергия на литературнообразователния дискурс. Известия на НЦ „Св. Дазий Доростолски“. Силистра. 2008.стр. 26—39. Достъпен на: <https://lechevag.blogspot.com/search?q=%D0%A1%D0%B8%D0%BD%D0%B5%D1%80%D0%B3%D0%B8%D1%8F+%D0%BD%D0%B0>)*

Lecheva, G. 2010№. Synergetic methods (Interactive model of permanent pedagogical practice). Silistra. RITT Publishing House. Available at: https://lechevag.blogspot.com/p/blog-page_20.html (*Оригинално заглавие: Лечева, Г. Синергетични методи (интерактивен модел на перманентна педагогическа практика). Силистра. Издателство RITT. Достъпен на: https://docs.google.com/document/d/1gcwgGwBG61gkXh9_VlCL40FUROcdPQlS/edit)*

Lecheva (Lina) Galina (2020) Digital transformation of education in the quarantine conditions. KNOWLEDGE – International Journal. Vol. 39.1. April 2020. (*Оригинално заглавие: Лечева, (Лина) Галина. Цифрова трансформация образование в карантинни условия. KNOWLEDGE – International Journal. Vol. 39.1. April 2020*).

Lecheva (Lina) Galina (2020) The journey in the literal – tour of Bulgarian education. KNOWLEDGE – International Journal. Vol.40.2. June 2020. (*Оригинално заглавие: Пътуването в litera – турата на българското образование. KNOWLEDGE – International Journal. Vol.40.2. June 2020*).

Lecheva, (Lina) Galina. (2021). Flexible Teaching Methods – the scrum metodoldgy.. PROCEEDINGS OF UNIVERSITY OF RUSE - 2021, volume 60, book 11.1. (*Оригинално заглавие: Гъвкави методи на преподаване. 60 международна научна конференция на РУ&СУ Нови индустрии, дигитална икономика, общество – проекции на бъдещето – IV. Достъпен на: <https://conf.uni-ruse.bg/docs/cp21/11.1/11.1-5.pdf>)*

Lorenz, R., Endberg, M., & Bos, W. (2019). Predictors of fostering students’ computer and information literacy – analysis based on a representative sample of secondary school teachers in Germany. Education and Information Technologies, 24, 911-928. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9809-0>

Mihova, Marinela, (2018) Foreword to a collection of articles "Professional training of students from pedagogical specialties". UI "St. St. Cyril and Methodius". V. Tarnovo. 2018. [Page 8. (*Оригинално заглавие: Михова, Маринела, проф. д-р, Предговор към сборник със статии „Професионалната подготовка на студенти от педагогически специалности“. УИ „Св. Св. Кирил и Методий“. В. Търново. 2018. [Стр. 8.] Виж: https://www.uni-vt.bg/res/4398/Sbornik_Topolska_s_korica.pdf*

Pozo-Sánchez, S., López-Belmonte, J., Rodríguez-García, A.M., & López-Núñez, J.A. (2020). Teachers’ digital competence in using and analytically managing information in flipped learning. Culture and Education, 32(2), 213-241. <https://doi.org/10.1080/11356405.2020.1741876>

Radev, R. (1997). Lesson theory and technology. Plovdiv. (*Оригинално заглавие: Радев, Пл. Теория и технология на урока. Пловдив.*)

Radev, R. (2015). Technology of methods in teaching literature. Varna. Slavena. (*Оригинално заглавие: Радев, Р. Технология на методите в обучението по литература. Варна. Славена. 2015*)

Rasheva-Merdjanova, П. Огнянова. (2020). Professional pedagogy - in historical traditions and global perspectives. *(Оригинално заглавие: Рашева-Мерджанова, П. Огнянова. Професионална педагогика – в исторически традиции и глобални перспективи. УИ „Св.св. Кирил и Методий“= 2020)*

Sanchez-Morales et al., (2021 г.). Digital creativity to transform learning: Empowerment from a com-educational approach. Lok: <https://www.revistacomunicar.com/html/69/en/69-2021-09.html>

Siemens, G. (2005). Connectivism: Learning as network creation. http://www.astd.oeg/LC/2005/1105_siemens.htm

Teneva, T. (2005). The Literature Lesson. UI "Bishop Konstantin Preslavski". Shumen *(Оригинално заглавие: Тенева, Т. Урокът по литература. УИ „Епископ Константин Преславски“. Шумен. 2005).*

Todorina, D. (2010) Creating an interactive educational environment (theoretical and applied aspects). "Interactive methods in modern education", IM "N. Rilski". Blagoevgrad *(Оригинално заглавие: Тодорина, Д. Създаване на интерактивна образователна среда (теоретични и приложни аспекти). “Интерактивните методи в съвременното образование“, УИ „Н.Рилски“. Благоевград.2010)*

Verbitsky, A.A. (2004). Competence approach and theory of contextual learning. Moscow. *(Оригинално заглавие: Вербицкий, А. А. Компетентностный подход и теория контекстного обучения. Москва. 2004).*