



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



01.3 - НАСОКИ ЗА ЦИФРОВИ КОМПЕТЕНЦИИ ЗА ССС

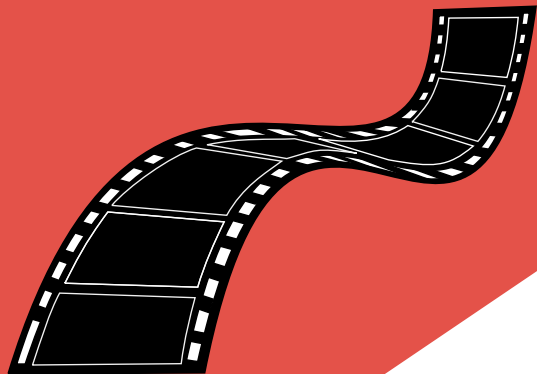


2020-1-DE02-KA227-ADU-007933



Digital Creative Minds

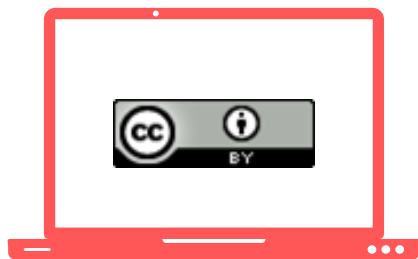
Стратегическо партньорство в областта
на образованието за възрастни



Партньори по проекта



MusikArt
Associazione culturale



ТОВА ПРОИЗВЕДЕНИЕ Е
ЛИЦЕНЗИРАНО ПОД
МЕЖДУНАРОДЕН ЛИЦЕНЗ
CREATIVE COMMONS
ATTRIBUTION 4.0

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Тази публикация отразява само възгледите на автора и Комисията не носи отговорност за каквото и да е използване на информацията, съдържаща се в нея.



Съдържание:

I. Повече за Digital Creative Minds	2
II. Въведение в насоките за цифрови компетенции за CCS.....	3
III. Преглед на културните и творчески сектори.....	4
IV. Дигитализация на културните и творчески сектори.....	6
V. Дигитални компетенции за възрастни учащи в CCS.....	8
VI. Най-добрите методи и педагогика за постигане на по-добри дигитални компетенции за възрастни учащи в CCS.....	14
VII. Заключение	22



I. Повече за “Digital Creative Minds”

“Digital Creative Minds” (“Дигитални творчески умове”) е проект спонсориран от Европейският съюз по програма Еразъм + (ID:2020-1-DE02-KA227-ADU- 007933). Ръководи се от Copernicus Berlin e.V. (Германия) със съдействието на други партньори Giardini Naxos Municipality (Италия), Sevlievo Municipality (България), Asociación EuropeYou (Испания), Nooruse Maja (Естония) и MusikArt (Италия).

Главната цел на проекта “Digital Creative Minds” е да създаде устойчив и ефикасен образователен процес, който да бъде посветен на учащи се зрели хора с ниски дигитални умения, включени в творческия сектор. Проектът ще наблегне върху необходимостта от обучение в дигиталната сфера и ще се съсредоточи върху откритостта и приобщаването в образованието. Ще включва използването и разработването на онлайн курс (Massive open online course - MOOC), иновативна образователна програма за възрастни, достъпна на английски и всички партньорски езици като свободен ресурс за образование (Open Education Resources- OER) и достъпно за възрастни с ограничени дигитални умения.

Партньорите ще реализират следните резултати:

- Насоки за цифрови компетенции за ДТУ
- Онлайн платформа
- MOOC- курсове
- Документ за обучението и повишаването на дигиталните умения

Проектът ще бъде част от учебната програма на всяка организация и ще бъде включен в учебните и педагогически дейности на всички партньори по проекта. Основната идея на този проект е да предостави иновации и по-качествена работа от хората и нови услуги на високо ниво за работа.

Освен това проектът ще има пряко, положително въздействие не само върху групата на проекта, но и върху партньорските организации и техния персонал от обучаващи се, тъй като те ще придобият по-специализирани знания и цифрови умения за ефективна работа в творческата сфера.

Участниците ще бъдат запознати с MOOC курсовете (IO3), саморегулирано обучение, достъпно като OER на английски и всички партньорски езици (български, естонски, немски, италиански и испански). Курсовете за MOOC не само ще увеличат техните дигитални умения, но и ще увеличат процента на успех за хората, участващи в CCS от уязвими социално-икономически класове.



II. Въведение в “Насоки за цифрови компетенции за CCS”

Следващият документ „Насоки за цифрови компетенции за CCS“ очертава теоретичната рамка, която ще бъде използвана за разработването на курсовете за DCM MOOC, интегрирайки резултатите от изследванията, проведени от партньорския консорциум в IO1.1 и IO1.2, „Европейско и национално изследване за валидиране на цифрови компетенции“.

По-специално, „Концептуалната рамка за цифрови компетенции за CCS“ има за цел да сподели материали и разсъждения относно развитието на цифровите компетенции в културните и творческите сектори за насърчаване на умения и социално включване. Този документ акцентира върху проблемите, свързани с развитието на дигиталните ресурси и тяхното интегриране в различни културни среди и в областта на образованието за CCS.

Изследването има за цел да консолидира теоретичната основа на проекта, да идентифицира дигиталните компетенции, които се насърчават най-много в контекста на CCS образование за възрастни, както и да идентифицира педагогическите и оперативни индикатори за създаване на ефективни образователни интервенции за насърчаване на хората.

Освен това изследването за “Европейско и национално изследване на валидиране на дигитална компетентност” беше осъществено чрез използване на проучване като инструмент за събиране на данни, проведено в петте страни партньори по проекта Германия, Италия, България, Естония и Испания от 10 септември 2021 г. до октомври 15-ти 2021 г. Общо 392 учащи се с ниски дигитални умения, работещи в CCS, взеха участие в проучването.

Сред главните цели на проучването бяха:

- да се разберат нуждите от дигитални умения и знания на хората, работещи в CCS, следвайки петте измерения на цифровата компетентност, определени от DigComp 2.1 (2017);
- да се разбере до каква степен тяхната работа, бизнес или практика са били засегнати от COVID-19;
- да се разбере какво е тяхното възприятие за използването на онлайн курсове, тип MOOC, за подобряване на компетенциите и уменията на възрастовата група, работещи в CCS;
- да се разбере текущото ниво на готовност на хората за ефективно използване на дигитални инструменти.

И накрая, следващият документ „Насоки за цифрови компетенции за CCS“ ще има за цел да обобщи резултатите от двете предишни изследвания, като очертае цифровите компетенции, които са по-подходящи за CCS, уменията, необходими на различни нива на работа и културни области, както и най-обещаващите



педагогически и технологично подобрени концепции за обучение, подходи и методи за постигане на по-добри дигитални умения от хората, които трябва да бъдат разгледани от DCM MOOC, в зависимост от специфичните нужди на участниците.

III. Преглед над културния и творческия сектор

Както е определено от Европейската комисия в Регламент на ЕС № 1295/2013 относно програма „Творческа Европа“:

„ССS обхваща всички културни и творчески сектори, чиито дейности се основават на културни ценности и/или художествени и други творчески изрази, независимо дали тези дейности са пазарно или непазарно ориентирани, независимо от вида на структурата, която ги осъществява, и независимо как се финансира тази структура. Тези дейности включват разработването, създаването, производството, разпространението и запазването на стоки и услуги, културни, художествени или други творчески изрази, както и свързани функции, образование или управление. Културните и творческите сектори включват архитектура, архиви, библиотеки и музеи, художествени занаяти, аудио-визуални (включително филми, телевизия, видео игри и мултимедия), материално и нематериално културно наследство, дизайн, фестивали, музика, литература, сценични изкуства, издателска дейност, радио и визуални изкуства”.

Определението в програмата „Творческа Европа“ се основава на работата на Евростат като част от Европейската статистическа система (ESS)-net Culture. Значението на секторите е във факта, че те са център на креативната икономика и освен това осигуряват непрекъснатото развитие на обществата. Секторите не само укрепват социалното сближаване, но и създават много възможности за работа в обществото. Най-важното е, че секторите допринасят решаващо за споделеното чувство за европейска идентичност, запазването на културата и ценностите¹.

По-конкретно, между някои от подсекторите на CCS имаме:

- Аудио-визуални и мултимедийни (Производство, запис и разпространение на филми, видео и музика; Радио и телевизионно излъчване; Публикуване на компютърни/видео игри и дейности по компютърно програмиране)
- Архитектура (проектиране на сгради и изготвяне/планиране, градско планиране и ландшафтна архитектура)

¹ <https://ec.europa.eu/eurostat/web/culture>

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/5d33c8a7-2e56-11e8-b5fe-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-68820857>



- Книги и печата (издателска дейност, печат и продажби на дребно в специализирани магазини; нови агентски дейности; предпечатни и медийни услуги; преводачески и устни дейности)
- Наследство, архиви и библиотеки (библотечни и архивни дейности; музейни дейности; експлоатация на исторически обекти и сгради)
- Сценични изкуства (художествено творчество; експлоатация на съоръжения за изкуства; сценични изкуства и поддържащи дейности; агенции за наемане на работа)
- Визуални изкуства (художествено творчество, търговия на дребно, печат и продажба в специализирани магазини; фотографски дейности; специализирани дизайнерски дейности).

От решаващо значение е да се подчертае разликата между *културни и творчески индустрии (CCI)* и *културни и творчески сектори (CCS)*. Терминът *културни индустрии* съществува от повече от 70 години. И докато *културните и творческите сектори* се фокусират повече върху дейностите в себе си, а не върху финансовата страна зад начинанията, културните и творческите индустрии са по-ориентирани към по-нататъшните продуктови етапи, като производствените процеси на производствените операции.

Определенията на CCI, които се приемат на национално ниво, силно зависят както от нуждите на страната, така и от обхвата, който се дефинира в рамките на инициативите за развитие на държавата и нейните оценки на политиката².

Процесът на създаване на съдържание или така нареченият художествен процес лежи в сърцето на CCS. Художественото съдържание осигурява принос както за културния, така и за творческия подсектор на пазара на CCS. Всъщност, отвъд класическите подсектори на CCS, създаденото художествено съдържание оказва влияние върху широк спектър от индустрии, които зависят от творческата продукция, произтичаща от CCS. Например, софтуерът и цифровите услуги са преплетени с много вериги на стойността на CCS и разчитат на CCS съдържание. Телекомуникационните услуги и хардуер - напр. достъпът до съдържание е ключова точка за продажба на смартфони и компютри. Освен това културното наследство, историческите обекти, местата за отпих представляват важен дял от туризма. Други сектори, тясно свързани с CCS, включват потребителска електроника (телевизия, тунери, планети), индустриален дизайн и образование (културно и висше образование).

2

<https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digitallibrary/What%20Do%20We%20Mean%20by%20CCI.PDF>



IV. Дигитализация на културните и творчески сектори

Има няколко ключови тенденции, които сформират CCS, вдъхновяват нови бизнес модели и променят начина на работа. По-конкретно, по време на COVID-19 съдържанието на CCS все повече се консумира в цифров вид, създавайки нова форма на разпространение и потребление. Въпреки че сега хората имат възможност да посещават културни събития лично, следвайки специфичните здравни мерки в страната, годината на онлайн ангажираност определено трансформира дигиталното поведение на хората. Неотдавнашен доклад, публикуван от Culture Restart за интереса към дигиталната сфера след пандемията, показва, че *„41 процента от респондентите се интересуват от бъдещо участие, като тези под 35 години показват забележително по-висок интерес. И макар че е по-малко вероятно да се ангажират с това, повече от половината от респондентите казаха, че ако не могат да присъстват на лично събитие, те биха обмислили възможността да участват онлайн.“*

Диверсификацията на точките за достъп (например интернет, социални медии, мобилни приложения) и форматите (например подкасти) постепенно повлия на поведението на потребителите и разшири възможностите за консумация на културно съдържание. Използването на социалните медии за достъп до новини стана по-разпространено по целия свят. Според доклада за цифрови новини на Reuters 2020, близо 65% от 2,4 милиарда интернет потребители получават новини от Facebook, Twitter, YouTube, Snapchat и Instagram вместо от традиционните новинарски издания. Тъй като поведението на потребителите се измести към дигитални канали, разходите за реклама се коригираха в отговор, като се отклониха от традиционната реклама (например печатна реклама). В някои случаи тази тенденция се изостря по време на блокирането, наложено от пандемията COVID-19.

Тъй като потребителите се придвижиха към дигиталните канали, разходите за реклама се коригираха, преминавайки от печатна към дигитална реклама. Ето защо, докладите показват, че новите формати като подкасти могат да предложат възможности за CCS за привличане на вниманието на рекламоделите като начини за улавяне и ангажиране с потребителите, отварящи възможности за рекламни ориентирани модели. Продължаващата в момента цифровизация на услугите – както публични, така и частни – доведе до повишен риск сред общото население да бъде или да стане цифрово изключено. По-конкретно, цифровите компетенции се превърнаха в решаващо значение за всички хора, работещи в културния и творческия сектор.

Непрекъснатият напредък в цифровите технологии, социалните медии и мобилните устройства като смартфони и таблети дават на крайния потребител, учащия, много повече контрол върху достъпа и създаването и споделянето на знания. Съвсем наскоро разработките в областта на изкуствения интелект за преподаване и учене, виртуалната и разширената реалност и симулациите и сериозните игри допълнително подчертаха значението на ученето с помощта на технологии. Тъй



като естеството на работата се променя – повече работа, базирана на проекти, изравнени организационни структури, нови взаимоотношения между хората и технологиите, повече глобални мрежи и вериги за доставки – тогава необходимостта от развитие на умения и учене „на работа“ става ясна. Като се има предвид очакването, че всяко от тези разработки ще се ускори и ще повлияе на между 30-40% от всички работни места, тогава постоянното учене се превръща в двигател за учене по всяко време и навсякъде.

Работата ще се промени значително през следващото десетилетие. Последните иновации и разработки в гъвкавото, базирано на компетенции обучение и оценяване ще дадат нов тласък на онлайн обучението и развитието на умения, свързани с работата. Творческите индустрии са в челните редици на прилагане на нови технологии и се описват като иновативни и като най-съвременни по отношение на приемането на ИКТ. Дигитализацията променя дълбоко нашия културен опит, не само по отношение на базиран на нови технологии достъп, производство и разпространение, но също и по отношение на участието и създаването, и ученето и участието в общество на знанието. Все повече и повече компании се интересуват от показване на иновативното дигитално използване на съдържанието, а не на конвенционалните методи, които са били използвани досега. Не само публиката, но това е предпочитано от посредниците и малките трети страни, които действат като система за поддържане на аксесоари в културното поле. Те назовават такива културни компании като културни дигерати, които използват голямата база данни на голямата дигитална аудитория за бизнес приходи и предимствата на дигиталните умения за безпроблемно функциониране в организацията и лесна достъпност в различни геолокации.

Както беше казано много пъти, хората сега се отдават на дигиталното изкуство. Това е прието в цял свят и могат да се намерят примери, свързани с него. Музеите създават по-сложни и енергични дигитални промени под формата на онлайн търгове в мрежата. Чрез този подход на трансформация можем да инициираме концепцията за иновации в посетителския център и промените, които могат да вървят ръка за ръка с други културни дейности. Заедно с това по-добро разбиране на целевия клиент и какво трябва да се направи за тях. Не само това, но много пъти културни фондации като музеите използват дигитални технологии, за да подобрят опита на публиката. Повишава интереса и ангажираността на клиентите за по-дълъг период.

Дигитализацията позволява по-голяма и по-добра релевантна, силна аудитория с основа и лесно таксуване. Организации като музеи, художествени галерии, културно наследство и т.н. използват много технологични реформи и дигиталната трансформация е една от тях, която насърчава по-добро лидерство, организационна структура, бизнес процес, както и инвестиции. Всички промени, които се случват в организацията, са свързани с взаимодействието на основната система в рамките на основни категории като оценка, която включва планиране и откриване, след което идват знанията, които включват придобиване на знания до това е опитът, който означава изследване на цифрова платформа за повишаване на креативността и накрая споделяне, което има сърфиране на съдържание, мнения чрез онлайн цифрова платформа.



Всички тези категории в крайна сметка са свързани с функционирането на компаниите за събития за по-добро присъствие и привличане на вниманието на публиката към изкуството чрез дигитална трансформация. Това помага за увеличаване на успеха и насочването им по подходящ начин. Това също така позволява на компаниите да пренаредят своите проекти, както и канали в обратен резултат, което позволява по-дълго включване на аудиторията. За да обобщим, може да се каже, че цифровата трансформация в областта на CCS не е само една сегментна работа, а пътуване, което е взаимосвързано с различните подразделения на малката екосистема на организацията, която работи към целта за постоянна оптимизация.

V. Дигитални компетенции за възрастни учаци в CCS

Дефиниране на дигитални компетенции

Европейската комисия дава следното определение: *„Дигиталната компетентност включва уверено и критично използване на технологиите на информационното общество (IST) за работа, свободно време и комуникация. То е подкрепено от основни умения в ИКТ: използване на компютри за извличане, оценка, съхраняване, производство, представяне и обмен на информация, както и за комуникация и участие в мрежи за сътрудничество чрез интернет. (Европейска комисия, 2007 г., стр. 7).* Рамката на ЕС за цифрови компетенции идентифицира съответните ключови компоненти в пет области: информация, комуникация, създаване на съдържание, безопасност и решаване на проблеми. За да бъде компетентен, човек се нуждае от инструментални умения, усъвършенствани умения и знания и подходящи нагласи при прилагането на тези умения и знания.

Тази рамка на ЕС служи като нормативна ориентация в повечето европейски държави и много държави от ЕС са планирали или вече са взели решение за нова национална рамка за цифрови компетенции.

Подобно развитие има и в други страни извън ЕС. Световният икономически форум дефинира термина „дигитални компетенции“ като *„набор от социални, емоционални и когнитивни способности, които позволяват на хората да се изправят пред предизвикателствата и да се адаптират към изискванията на дигиталния живот“*. DQ Institute го определя като *„притежаване на необходимите знания, умения и способност да адаптира емоциите си и да коригира поведението си, за да се справи с предизвикателствата и изискванията на дигиталната ера“*. Като част от него DQ Institute идентифицира осем аспекта на цифровото гражданство и заключава, че *„тези аспекти често се пренебрегват, тъй като повечето хора са склонни да се фокусират върху творчеството и предприемачеството“*.



Дигитални компетенции за възрастни учащи в CCS

Като част от „Концептуална рамка за цифрови компетенции за CCS“ (IO1.1), партньорите по проекта DCM анализираха цифровите компетенции в културата и творческите сектори на възрастните учащи се въз основа на най-новата версия на рамката за цифрови компетенции за граждани (DigComp 2.1).

Според DigComp 2.1 има 5 области на компетентност, които се състоят от 21 компетенции и съответно 8 нива на владееене, а именно:

1. Грамотност свързана с информация и данни:

- 1.1 Да може да формулира нуждите от информация, да намира и извлича цифрови данни, информация и съдържание.
- 1.2 Да преценява значимостта на източника и неговото съдържание
- 1.3 Да съхранява, управлява и организира цифрови данни, информация и съдържание;

2. Комуникация и колаборации

- 2.1 Може да взаимодейства чрез цифрови технологии
- 2.2 Може да комуникира чрез цифрови технологии
- 2.3 Може да сътрудничи чрез цифрови технологии
- 2.4 Може да участва в общественния живот като използва публични и частни цифрови услуги
- 2.5 Нетикет
- 2.6 Може да управлява собствената си цифрова идентичност и репутация

3. Създаване на дигитално съдържание:

- 3.1 Може да създава и редактира цифрово съдържание
- 3.2 Може да подобрява и интегрира информацията и съдържанието в съществуващи системи за управление на знания
- 3.3 Знае как се прилагат авторските права и лицензи
- 3.4 Програминг

4. Сигурност:

- 4.1 Може да защитава цифрови устройства
- 4.2 Може да защитава съдържание, лични данни и поверителността в дигитална среда
- 4.3 Познава възможностите на цифровите технологии за повишаване на социалното благополучие и социалното включване.
- 4.4 Осъзнава въздействието на цифровите технологии върху околната среда

5. Решаване на проблеми:

- 5.1 Може да решава технически проблеми
- 5.2 Може да идентифицира потребности и проблем
- 5.3 Може да използва дигитални средства за създаване на иновативни процеси и продукт



5.4 Поддържа актуални знания за дигиталната еволюция.

Освен това всяка компетентност има 8 нива на владеене:

- Основно – 1 и 2
- Средно – 3 и 4
- Напреднало – 5 и 6
- Високо специализирано – 7 и 8

Повече информация и подробно обяснение за всяко ниво можете да намерите [ТУК](#).

Рамката DigComp 2.1 дефинира обхвата и компонентите на цифровата компетентност за гражданите по ясен начин, осигурявайки цялостно, пълно и споделено разбиране за това какво е цифрова компетентност и предлагайки актуализиран речник, базиран на изграждане на консенсус с множество заинтересовани страни. Освен това, ръководството на нашето партньорство са 5-те области на DigComp 2.1.

За да идентифицира дигиталните компетенции, които са най-необходими за възрастните учащи, работещи в CCS, проектният консорциум анализира внимателно всичките 5 области, идентифицирайки дигиталните компетенции, които се насърчават най-много в контекста на обучението за възрастни в CCS, както и уменията, които са най-необходими на различни работни нива. Освен това това изследване беше подкрепено от констатациите от „Европейско и национално изследване за валидиране на дигитална компетентност“ (IO1.2), онлайн проучването, проведено от партньори по проекта в петте страни партньори.

Въпреки това, преди да започнем да обобщаваме общите констатации на двете изследвания, е важно да се спомене, че резултатите от проучването на DCM показват, че

“Дигиталните умения са важни в ежедневно работата на нашите респонденти, както и повечето от тях изразиха желанието си да подобрят тези умения след COVID-19“

По отношение на **грамотност свързана с информация и данни**, тези умения се разглеждат като важни от възрастните учащи се в CCS, като „да може да формулира нуждите от информация, да намира и извлича цифрови данни, информация и съдържание“ са отбелязани като най-необходимата компетентност за придобиване.

Всъщност учащите се трябва да знаят как да анализират, сравняват и критично оценяват достоверността и надеждността на източниците на данни, информация и цифрово съдържание. Те трябва да бъдат винаги актуализирани и да могат бързо да се адаптират към съвременната бизнес култура, където дигиталната трансформация и иновациите са водещи, в противен случай може да изостанат просто защото нямат гъвкавостта и осъзнаването да прегърнат новите вълни на съвременните технологии.



Според резултатите от проучването на DCM, най- избраните умения за подобряване в категорията **комуникация и сътрудничество** са „споделяне чрез цифрови технологии“, следвани от „взаимодействие чрез цифрови технологии“ и „сътрудничество чрез цифрови технологии“.

Взаимодействието и споделянето чрез цифрови технологии за хората означава да могат да разпознават и използват всички възможности, които технологиите могат да донесат в сектора. Всъщност засиленото взаимодействие на културния и творческия сектор с технологиите доведе до нови форми на художествено изразяване и изцяло нови жанрове на изкуството (например ново медийно изкуство, дигитално изкуство, видеоарт); нови разбирания за творчеството (например приложения в музея, в театъра и в галерията); нови материали, процеси и инструменти за творчески практики; нови бизнес модели, дигитални пазари, потребителски групи и канали за дистрибуция, както и изцяло нови начини за маркетинг и продажба на креативни продукти, инструменти, приложения и услуги. Съществуват и нови форми на взаимодействие и сътрудничество потребител-производител; нови виртуални общности на творци и новатори; и нови форми на творчество, като творчество без хора и изчислително творчество³⁴.

Така резултатите от проучването на DCM за пореден път доказаха, че взаимодействието и споделянето на дигитални технологии са много важни за възрастните учащи, работещи в CCS, защото им дава възможност да създават или се присъединяват към общности по интереси, позволяват участие, разговор и сътрудничество, както и умножават обмена на идеи и знания.

Въпреки че някои културни творци в цяла Европа показаха огромно количество креативност, за да осигурят достъп до култура за всички, пазарният потенциал на много дигитални възможности, родени по време на Covid-19, и увеличеното използване на дигитални инструменти повдигнаха опасенията относно готовността на сектора за дигитализация. По-специално, за възрастните учащи работата в CCS не беше толкова лесна за следване, поради липсата на специфични цифрови компетенции и натискът за цифрово повишаване на уменията за тях става все по-голям. Възрастните учащи се нуждаеха да преосмислят начина, по който хората взаимодействат и споделят помежду си, както и да открият различни дигитални инструменти и платформи, които могат да поддържат тяхното цифрово присъствие. Освен това за възрастните учащи, работещи в CCS, дигиталният свят е много ограничен, тъй като много от тях нямат подходящи дигитални умения и нямат законни права за достъп до свързано обучение поради специфичните им условия на работа и/или договори.

Следователно курсовете на DCM MOOC ще предложат на възрастните учащи подходящи материали, обхващащи различни теми, като информация за това как да познават и дефинират дигиталните аудитории, информация за аудитории и дигитални анализи (Facebook Custom Audiences Tool), Дигитален анализ в платформите на социалните медии, специфични инструменти за измерване и план, както и материали за разширяване на дигиталната аудитория и онлайн присъствие.

³ <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17510694.2016.1247627>



Възрастните учащи ще бъдат запознати със силата на социалните медии и тяхното значение за участието в CCS, както и ще се научат как да оценят въздействието на социалните медии. Следователно те ще могат да популяризират работата си с помощта на дигитални инструменти, за да развият своята професионална практика и кариера. По отношение на вътрешната (с клиенти, художници) и външната (широката публика) комуникация, възрастните обучаеми ще бъдат запознати с различни групи инструменти. Освен това ще им бъде предложена информация за инструменти за сътрудничество, инструменти за управление на съдържанието и инструменти за цифрово счетоводство в CCS. Възрастните учащи се трябва да знаят как да променят използването на най-подходящите цифрови инструменти и технологии за съвместен процес, като имат подходящи комуникативни и съвместни умения, за да бъдат конкурентоспособни в днешния нарастващ дигитален пазар. И накрая, на възрастните учащи ще бъдат дадени различни дигитални стратегии за подобряване на тяхното дигитално присъствие, както и насоки за спазване на правилния нетокет.

Според резултатите от проучването на DCM, най-необходимите компетенции на нашата целева група в областта на **създаването на цифрово съдържание** са „разработване на цифрово съдържание“ и „интегриране и преработване на цифрово съдържание“.

Всъщност, ако за младото поколение, родено и израснало в дигиталния контекст, сега е нормално да има определени познания в дигиталната област, за съжаление, същото не може да се каже за повечето възрастни, особено за тези, които се занимават с CCS. Следователно трябва да имаме предвид, че повечето от тях могат да изпитат затруднения, когато става въпрос за създаване на цифрово съдържание, така че опитът да подобрят способностите им е от решаващо значение за тяхното лично и професионално развитие.

Освен това резултатите от проучването показват, че тази група умения е силно призната от възрастните учащи се в CCS. Между информацията, която трябва да бъде включена в MOOC курсовете, като най-необходимият вариант (170 респондента), както и от втория въпрос в анкетата, беше избран „онлайн ресурси за това как да преработя и интегрирам работата си с чисто нови техники“ специално фокусиран върху „инструменти за създаване на цифрово съдържание“, втората най-избрана опция беше „нико един от тях“, посочен от 101 респондента. Следователно, инструменти или видове инструменти за създаване на цифрово съдържание ще бъдат представени в курсовете на DCM MOOC.

Важно е да се подчертае, че според резултатите от проучването на DCM само 123 респонденти (31,38%) знаят какво е авторско право и лицензиране, което означава, че много голям процент от възрастните учащи не знаят как да защитават и продават собствената си работа.

Въпреки че авторското право и лицензирането са сложни теми, те са много важни в днешно време. Възрастните учащи се трябва да знаят как работят лицензите за авторско право, защото това е често срещаният и често печеливш начин за артистите да генерират приходи от работата си. Освен това, като използват продукти и материали, без да им е възложено авторско право, те могат да изпитат



и правен проблем, така че е задължително да се знае какво представляват авторските права и лицензите. Резултатите от проучването на DCM показват също, че от тези 269 респонденти, които не знаят какво означават авторското право и лицензиране, 168 респонденти се интересуват да научат повече за тях. Освен това проучването показва, че тези умения са третото най-необходимо умение от възрастните учащи се в областта „създаване на цифрово съдържание“. В заключение, материали, посветени на темата, ще бъдат предоставени в рамките на курсовете на DCM MOOC.

Що се отнася до областта на компетентност за **безопасност**, най-необходимите умения са „защита на данните и поверителността“ (190 респондента), следвани от „защита на устройствата“ (151 респондента) и „защитата на здравето и благосъстоянието“ (102 респондента). Въпреки нарастващото внимание, което се отделя на цифровата безопасност в Европа, след приемането на регламента GDPR, не бяха открити конкретни препратки по темите за цифровата безопасност за възрастни учащи в CCS, когато партньорите проведоха първото проучване на проекта. Въпреки че хората са чували за GDPR, те не знаят как да го приложат в работните си практики.

Освен това, според резултатите от проучването на DCM, общо 155 респонденти казаха, че ще се радват да видят в рамките на MOOC курсовете „онлайн съвети как да защитят техните устройства и цифрово съдържание – онлайн безопасност“. Ето защо такива образователни материали ще бъдат предоставени в онлайн платформата на проекта.

Освен това, при провеждането на изследването Концептуална рамка за дигитални компетенции за CCS (IO1.1), партньорите откриха различни доклади, публикувани през последните няколко години, показващи, че има тревожни тенденции в психичното здраве на творческите артисти, причинено от използването на социални медии. Множество проучвания показват силна връзка между социалните медии и повишен риск от кибертормоз, самовглъбеност, страх от липса, депресия и тревожност и мисли за самоубийство. Ето защо екипът на проекта DCM смята, че е еднакво важно за възрастните учащи се в CCS не само да знаят как да адаптират най-подходящите начини да се предпазят от опасностите в дигиталната среда, но и да знаят как да подкрепят други хора, ако претърпят тормоз, зависимости или други здравословни проблеми, свързани с използването на социални медии. Следователно допълнителна информация ще бъде дадена в курсовете за MOOC.

И накрая, по отношение на **решаването на проблеми** в последната област на компетентност, най-необходимите умения за нашата целева група бяха „решаване на технически проблеми“ (161 респондента) и „творческо използване на цифрови технологии (136 респондента). Решаването на технически проблеми означава за възрастни учащи да идентифицират технически проблеми при работа с устройства и използване на цифрова среда и да ги решават (от отстраняване на проблеми до решаване на по-сложни проблеми). Според собствените си нужди възрастните учащи трябва да знаят как да разграничават техническите проблеми при работа с устройства и използване на цифрова среда и да избират решения за тях. Освен това



те трябва да имат достъп до нуждите, да оценяват, избират и използват цифрови инструменти и възможни технологични отговори, за да ги решат.

Според DigComp2.1 творческото използване на цифрови технологии означава използване на цифрови инструменти и технологии за създаване на знания и за иновация на процеси и продукти. Да се ангажират индивидуално и колективно в когнитивна обработка за разбиране и разрешаване на концептуални проблеми и проблемни ситуации в дигитална среда. Ето защо ще бъде включен онлайн курс, насочен към развиване на умения за цифрово решаване на проблеми за възрастни учащи се в CCS, както и информация за това как творчески да използват цифровите технологии.

VI. Най-добрите методи и педагогика за постигане на по-добри дигитални компетенции за възрастни учащи в CCS

За изработването на „Концептуална рамка за цифрови компетенции за CCS“ (IO1.1), партньорите по проекта DCM анализираха подробно най-добрите методи и педагогика за постигане на по-добри дигитални компетенции за възрастни учащи се в CCS, както и какви са принципите на обучението на възрастни като цяло. По-специално, ще видим и какви са ползите от ефективното онлайн обучение за възрастни.

Педагогика и андрагогика

Педагогиката е теорията и практиката на ученето и този процес влияе и се влияе от социалното, политическото и психологическото развитие на обучаемите. Педагогиката, взета като академична дисциплина, е изучаването на това как знанията и уменията се предават в образователен контекст и отчита взаимодействията, които се осъществяват по време на ученето. Педагогиката често се описва като акт на преподаване. Педагогиката, възприета от преподавателите, оформя техните действия, преценки и други стратегии за преподаване, като взема предвид теориите за учене, разбиранията на учениците и техните нужди, както и произхода и интересите на отделните ученици.

Ученето не спира, когато напуснем училище. Много студенти ще продължат да посещават колежи и университети, но всъщност и тук учебното пътуване не спира. Възрастните продължават да учат до края на живота си – знанията винаги могат да се подобрят. Въпреки това, с напредване на възрастта, ние учим най-добре по различни начини, отколкото през младостта си. По думите на Малкълм Ноулс, американският преподавател, който продължи да развива системата след смъртта на германеца Александър Кап, андрагогиката е това „изкуство и наука“ за обучение и преподаване на възрастни. Както беше казано, андрагогиката се отнася до методи и принципи, използвани в обучението на възрастни.



Съществуват две основни разбираня за "андрагогика":

1. науката за разбиране (теория) и подпомагане (практика) на обучението през целия живот на възрастните
2. в традицията на Малкълм Ноулс, специфичен теоретичен и практически подход. Тя се основава на хуманистична концепция за самонасочени и автономни учащи, както и учители като фасилитатори на обучението.

Ноулс събира идеи за теория на образованието за възрастни от края на Втората световна война, докато не е въведен в термина "андрагогика". През 1966 г. Ноулс се запознава с Душан Савичевич в Бостън. Савичевич беше този, който сподели термина андрагогика с Ноулс и обясни как се използва в европейския контекст. През 1967 г. Ноулс използва термина "андрагогика", за да обясни своята теория за образованието на възрастни. След това след консултация с [Merriam-Webster](#), той коригира изписването на термина на „андрагогика“ и продължи да използва термина, за да обясни множеството си идеи за обучението за възрастни. Теорията на Ноулс може да бъде формулирана с шест допускания, свързани с мотивацията за обучение на възрастни:

- **Трябва да знаят:** За възрастните е изключително важно да знаят защо е необходимо той или тя да научи нещо. Да бъдат наясно с предимствата на ученето, всъщност изглежда, че е силно мотивиращ фактор, както когато тези причини са свързани с подобряване на качеството на живот, така и когато водят до по-добри работни резултати.
- **Опит:** В сравнение с по-младите учащи, възрастните имат повече опит и в повечето случаи събират собствената си идентичност от този произход. Това предполага, от една страна, че обучението на възрастни може да постигне по-добри резултати, ако се основава на предишни знания и компетенции, с програми, персонализирани по отношение на стратегии и модалности. От друга страна, опитът може да доведе до умствена ригидност: следователно адаптирането на програмите към реалните нужди на учащите става още по-важно.
- **Аз-концепция:** Пораствайки, обучаемите придобиват повече самосъзнание и преминават от зависими – типични за децата – към все повече и повече автономия. В условията на обучение, следователно, е изключително важно възрастният да възприема тази независимост, като е в състояние да прави избор във връзка с процеса на обучение.
- **Готовност:** Както казахме, обучението за възрастни трябва да бъде свързано с непредвидени нужди: мотивацията процъфтява от осъзнаването, че придобитата информация е полезна за решаване на ежедневни проблеми, както в личния, така и в професионалния живот.
- **Проблемна ориентация:** Обучението на възрастни не трябва да се фокусира върху самото съдържание, а по-скоро върху практическата му



употреба. Относно това е от основно значение да се представят компетенции, знания и способности в тази перспектива, така че възрастният да има по-голямо желание да учи.

- **Вътрешна мотивация:** И накрая, последните принципи на андрагогията са за мотивация за учене. Говорейки конкретно за възрастните, всъщност е доказано, че вътрешните мотиви във всеки случай са по-силни от външните, като награди и стимули. Това е свързано със самоопределянето (Deci and Ryan, 1985): според тази теория хората са водени да се променят и растат от вродени нужди, автономна компетентност и свързаност. Използвайки тези механизми, възпитателят може следователно да действа като фасилитатор и да позволи на лицето да се мотивира.
- Ученето за възрастни се отнася до образованието и обучението, преследвани от зрели учащи. Това е процесът, чрез който възрастните придобиват знания, компетентност и умения, независимо дали формално или неформално. Той набляга на ученето, което е от значение за незабавното приложение и учащите, обикновено на възраст в колежа или по-възрастни, като се уверят, че наблюдават собственото си развитие.

Ученето за възрастни се основава на разбиране, организация и синтез на знания, а не на памет. Има седем принципа на обучението за възрастни⁵:

- **Възрастните трябва да искат да учат** – Те учат ефективно само когато са свободни да насочват собственото си учене и имат силна вътрешна и развълнувана мотивация да развият ново умение или да придобият определен вид знание, това поддържа ученето.
- **Възрастните ще научат само това, което смятат, че трябва да научат** – Възрастните са практични в подхода си към ученето; те искат да знаят: „Как ще ми помогне това в момента? – Уместно ли е (съдържание, връзка и приложение) и отговаря ли на моите целеви цели“.
- **Възрастните се учат чрез правене** – Подрастащите се учат чрез правене, но възрастните се учат чрез активна практика и участие. Това помага за интегрирането на уменията на компонентите в едно съгласувано цяло.
- **Обучението за възрастни се фокусира върху решаването на проблеми** – Подрастащите са склонни да усвояват умения последователно. Възрастните са склонни да започнат с проблем и след това да работят, за да намерят решение. За по-задълбочено учене е необходимо смислено ангажиране, като например поставяне и отговаряне на реалистични въпроси и проблеми. Това води до по-сложни, по-дълготрайни и по-силни представяния на знанието (Crain & Lockhart, 1972).
- **Опитът влияе върху обучението на възрастни** – Възрастните имат повече опит от подрастащите. Това може да бъде актив и пасив, ако предходните

⁵ <http://www.literacy.ca/professionals/professional-development-2/principles-of-adult-learning/>



знания са неточни, непълни или наивни, това може да попречи или да наруши интегрирането на входящата информация (Clement, 1982; National Research Council, 2000).

- **Възрастните учат най-добре в неформална ситуация** – подрастващите трябва да следват учебна програма. Често възрастните се учат, като поемат отговорност за стойността и нуждата от съдържание, което трябва да разберат, и конкретните цели, които ще постигнат. Да бъдеш в привлекателна, съвместна и мрежова среда като активен участник в процеса на обучение го прави ефективен.
- **Възрастните искат насоки и разглеждане като равноправни партньори в процеса** – Възрастните искат информация, която ще им помогне да подобрят положението си. Те не искат да им се казва какво да правят и оценяват кое помага и кое не. Те искат да изберат опции въз основа на техните индивидуални нужди и значимото въздействие, което едно обучение може да осигури. Социализацията е по-важна сред възрастните.

В заключение, андрагогиката се отнася до методите и подходите, използвани в обучението на възрастни и е насочена към самоактуализация, натрупване на опит и решаване на проблеми. За разлика от това, педагогиката е образователен метод, при който обучаемият зависи от учителя за насочване, оценка и придобиване на знания. Разликата между педагогика и андрагогика:

Педагогически	Андрагогически
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Обучаемият зависи от учителя. Учителят е този, който оценява напредъка и поема пълна отговорност за преподаването и неговата ефикасност. ▪ Ученият идва на масата с малко житейски опит. Ученето, подобно на детето, идва с празен лист и преподавателят е една от най-влиятелните фигури, тъй като връстниците вероятно имат същата липса на опит. ▪ Учениците напредват, след като извършат необходимите стъпки. На обучаемите деца се казва какво трябва да направят, за да овладеят дадена тема, за да преминат към следващата. ▪ Ученият идва на масата с малко житейски опит. Ученето, подобно на 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Обучаемият зависи от себе си. Методът изисква самооценка и насочване и сам поема отговорност за процеса. ▪ Обучаемият използва житейския опит като основа. Инструкторите надграждат съществуващите знания и изискват разбиране на различни среди. Възрастните се учат от инструктора, но и един от друг. ▪ Ученето се задейства от произволен брой житейски преживявания и не е задължително да се ръководи от определен инструктор. Учениците не преминават към друга тема, а по-скоро запълват пропуските в знанията, когато е необходимо.



<p>детето, идва с празен лист и преподавателят е една от най-влиятелните фигури, тъй като връстниците вероятно имат същата липса на опит.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Учениците напредват, след като извършат необходимите стъпки. На обучаемите деца се казва какво трябва да направят, за да овладеят дадена тема, за да преминат към следващата.▪ Ученето се предписва от инструктор и се подрежда по начин, който има логически смисъл. Темите са разделени на единици съдържание.▪ Учениците са мотивирани от външни източници, като родители и учители. Темата се попълва с успех или неуспешна оценка	<ul style="list-style-type: none">▪ Ученето се предписва от себе си. Учениците виждат проблем или пропуск в знанията и организират теми около житейски/работни решения.▪ Учениците се мотивират от присъщи средства: самочувствие, качество на живот, решаване на проблеми и стремеж към признание. Темите са завършени с майсторство.
--	---

Онлайн обучение

Онлайн обучението е популярна форма на дистанционно обучение днес. Онлайн обучението е обучение, което се осъществява през Интернет. Често се нарича „електронно обучение“ наред с други термини. Въпреки това, онлайн обучението е само един вид „учене от разстояние“ – общият термин за всяко обучение, което се провежда от разстояние, а не в традиционна класна стая. Има няколко техники за прилагане на ефективно онлайн обучение:

- **Смесено обучение** – Смесеното обучение е ефективна стратегия за използване на знанията на собствения ви експерт по силно насочен начин. Използвайки тази стратегия, възрастните учащи се предоставят част от курса си в реално време или в класна стая, или чрез портал за дистанционно обучение на живо, а част от курса им чрез асинхронен модел на курс чрез LMS (обикновено чрез учебни обекти, дискусия форуми и онлайн оценки).
- **Интерактивно обучение, базирано на уроци** – това е най-типичният метод на обучение. В силно интерактивна среда основните и средни умения и знания могат да бъдат представени по ефективен начин, който може да бъде оценен и проследен при представяне на учебни материали.
- **Обучение, базирано на симулация** – Обучението, базирано на симулация, позволява на потребителите да се научат как да работят със скъпи машини или



да работят със сложен компютърен софтуер в безопасна и лесна за работа среда. Той предоставя на крайните си потребители метод за експериментиране и учене в среда, която няма тежки или опасни последици, ако направят грешка – през цялото време проследява тяхното представяне и ги обучава за най-добрите практики.

- **Обучение, базирано на казуси** – Обучението, базирано на казуси, е отличен метод за обучение на потребителите, като се използват казуси от реалния свят, които обучаемите работят през целия си курс. Това предоставя на обучаемите ситуирано преживяване в курса, което е подобно на предизвикателствата, пред които ще се сблъскат по време на работа. Обучението, базирано на казуси, принуждава потребителите да анализират своите решения в среда, която предоставя обратна връзка, която им помага да стигнат до следващата стъпка в учебната среда.
- **Проблемно базирано обучение** – Обучението, базирано на проблеми, набляга на ученето като процес, който включва решаване на проблеми и критично мислене в ситуирани контексти. Той предоставя възможности за справяне с по-широки учебни цели, които се фокусират върху подготовката на работниците за активни и отговорни роли в рамките на техните работни места. Учениците придобиват опит в справянето с реалистични проблеми и се набляга на използването на комуникация, сътрудничество и ресурси за формулиране на идеи и развиване на умения за разсъждение, докато се справят с реални проблеми, с които се сблъскват на работното място.

За проектиране на най-добрия курс за електронно обучение и опит за възрастни учащи, най-добре е да използвате модел на проектиране, наречен ADDIE Model, който има пет фази: анализ, проектиране, разработване, внедряване и оценка. По време на дизайна на курса е важно да разберете кой тип учебно съдържание е най-подходящ. Има много типове съдържание, фокусирано върху електронното обучение:

- **Съдържание, ориентирано към учащия** – учебната програма за електронно обучение трябва да бъде подходяща и специфична за нуждите, ролите и отговорностите на обучаемия в професионалния живот. Този вид съдържание като умения, знания и всякакъв вид учебни медии, предоставени, за да се запази фокусът върху края на учащия.
- **Ангажиращо съдържание** – Методите и техниките на обучение трябва да се използват творчески, за да се развие завладяващо и мотивиращо обучение. Зависи от разработването на сториборда, който трябва да се основава на много ангажиращ начин за обучение на програми.
- **Интерактивно съдържание** – необходимо е често взаимодействие с учащите се, за да се поддържа вниманието и да се насърчава ученето. Обучението, базирано на сценарии, е добър пример за този вид учебна медия.



- **Персонализиране** – Курсовете със самостоятелен ритъм трябва да бъдат персонализирани, за да отразяват интересите и нуждите на учащия; в курсове, ръководени от инструктори, преподавателите и фасилитаторите трябва да могат да следят напредъка и представянето на обучаемите индивидуално.

Освен това, решаващ аспект на това, което прави ефективно електронно обучение е, че то уважава своята аудитория и използва добре това време. В крайна сметка, ефективността на електронното обучение се измерва по това дали има значение за поведението или навиците за представяне на дадено лице. Ефективният дизайн на електронно обучение отчита съвременните тенденции на обучаемите и се потапя в нуждите и навиците на крайните потребители. Не благодаря. Ефективността на електронното обучение идва от решения, които са ангажиращи, подходящи и персонализирани. Успешните домове за електронно обучение включват конкретна помощ и действия, които хората трябва да предприемат, за да се подобрят. Той предоставя специфична помощ в моменти на нужда и/или предоставя целенасочено учебно изживяване, подходящо за аудиторията и нейните профили.

За ангажиране на възрастни учащи курсовете за електронно обучение трябва да бъдат полезни – самият факт, че нещо е полезно за някого, им дава вътрешна мотивация да го използват. Курсовете за електронно обучение трябва да имат емоционална връзка – да имат емоционална връзка със съдържанието чрез потапящи учебни преживявания, страхотно разказване на истории и така нататък, които свързват сърцата, както и главите. Също така, участието е важно – отразяване, опитване, практикуване, провал, обсъждане, правене. Активното учене и практиката са градивните елементи на ефективно или „залепващо“ учене. Те се ангажират чрез участие. Ангажираността не е същото като щракване или взаимодействие с екран.

В рамките на „Европейско и национално изследване на валидиране на дигитални компетенции“ (IO1.2), партньорите по проекта анализираха кои са най-подходящите методи за провеждане на обучение за възрастни учащи в CCS, и по-специално какво е тяхното възприятие за онлайн курсовете, тип MOOC.

Резултатите от проучването показват, че „курсове за електронно обучение (напр. MOOC)“ са най-предпочитаният метод за предоставяне на обучение (208 респондента), следван от „виртуални стрийминг услуги (93 респондента) и „учене лице в лице с експерт в областта ” (88 респонденти).

Въпреки това, въпреки че респондентите намират MOOC курсове за подходящи за учене, общо 297 от тях казаха, че никога не са чували за такива курсове, посветени на възрастни учащи се в CCS в техните страни. След това респондентите в анкетата бяха попитани дали биха имали възможност, желаят ли да участват в такива курсове, а 238 от тях казаха, че проявяват интерес.



Освен видовете теми, които ще бъдат включени в курсовете за MOOC, които бяха споменати по-рано в този документ, участниците бяха попитани и какви допълнителни материали биха искали да видят. Резултатът показва, че 228 от тях биха предпочели да имат викторина след всяка електронна учебна единица, последвана от видеоклипове, посветени на обсъжданите теми.

Що се отнася до тестовете, екипът на проекта на DCM също вярва, че те могат да помогнат на потребителите да се учат с практика, тъй като тестовете им позволяват да се сетят към информацията, научена по-рано, и да я запомнят, докато тестват. Всъщност, когато проектираме приложението на проекта и този конкретен резултат от проекта, ние вече бяхме помислили, че този тестове ще бъдат подходящ елемент от програмата за електронно обучение на DCM.

Според различни изследвания, с практикуване на викторини, потребителите могат да мислят критично и да придобият навик за иновативно учене. Тестовете интегрират механизма на играта в процеса на обучение, като помагат на потребителите да разберат по-слабите области с незабавна обратна връзка. Тестовете също се разглеждат като интерактивна платформа, където потребителите могат да получат знания, да изградят мотивация, както и викторините могат да им помогнат да запомнят какво са научили.

В заключение, културата и творческият сектор се променят. Дигитализацията променя нашия културен опит не само по отношение на базиран на нови технологии достъп, производство и разпространение, но също и по отношение на участие и създаване, учене и участие в общество на знанието. За възрастните учащи се най-добрите методи за обучение са ангажиращи, персонализирани и интерактивни курсове за електронно обучение, които им помагат да научат основните умения и им позволяват да продължат да развиват своите цифрови компетенции, за да ги използват в културния и творческия сектор. Ето защо екипът на проекта на DCM ще направи всичко възможно да създаде подходящи MOOC курсове, които могат да насърчат дигиталните умения и компетенции на възрастните учащи се в CCS, намалявайки риска от цифрово изключване.



VII. Заключение

Текущия документ „Насоки за цифрови компетенции за CCS“ очертава теоретичната рамка, която ще бъде използвана за разработването на курсовете за DCM MOOC, интегрирайки резултатите от изследванията, проведени от партньорския консорциум в IO1.1 и IO1.2, а именно „Концептуалният Рамка за дигитални компетенции за CCS” и „Европейско и национално изследване за валидиране на дигитална компетентност”.

Документът съдържа насоки за насърчаване на дигитална компетентност сред възрастни учащи се с ниски дигитални умения, работещи или желаещи да работят в CCS. По-специално, резултатите, описани в този документ, ще бъдат използвани в рамките на проекта Digital Creative Minds за внедряване и оценка на онлайн пътеки, чрез DCM MOOC, иновативна образователна програма за възрастни, достъпна на английски и на всички партньорски езици (български, естонски, немски, италиански и испански) като отворен образователен ресурс (OER) и достъпен за възрастни с ограничени дигитални умения. Чрез специфична подредба за тяхното по-нататъшно развитие, курсовете за MOOC не само ще увеличат техните дигитални умения, но и ще увеличат процента на успеваемост за възрастните учащи, участващи в CCS от уязвими социално-икономически класове (които могат да имат по-добър достъп до ноу-хау).

КРАЙ



PRODUCTION

SCENE

TAKE

DIRECTOR

CAMERA

DATE