

## **ДИГИТАЛНИ АЛТЕРНАТИВИ ЗА ОБОГАТЯВАНЕ НА НЕФОРМАЛНИТЕ ОБРАЗОВАТЕЛНИ ДЕЙНОСТИ ЗА ДЕЦА И МЛАДЕЖИ ЧРЕЗ СЪЗДАВАНЕ НА ИНТЕРАКТИВНА ОНЛАЙН ПЛАТФОРМА**

**Васил Ставрев**  
*„Онсайтс груп“ ЕООД*  
**Йордан Дянков**  
*Община Варна*

**Резюме.** В доклада се търсят ползите и възможните решения на проблемите, породени от глобалната епидемична криза, чрез онлайн инструмент, разработен с цел предоставяне на качествена програма за членовете на Организацията на българските скаути. Дигиталните технологии са неразделна част от нашето ежедневие, развиващи се с много бързи темпове. Напредъкът на информационните технологии позволява тяхното интегриране и превръщането им в инструмент за справяне с последствията от COVID кризата, която засегна всички младежки организации и попречи на нормалното осъществяване на планираните дейности.

**Ключови думи:** неформално образование; дигитално образование; младежко включване; младежка програма; подкрепа; пандемия

### **Въведение**

„Скаутството е световно младежко движение с над 100-годишна история и традиции. Възникнало през 1907 г. в Англия, до наши дни, то е допринесло за духовното израстване, физическото укрепване и обществената реализация на повече от 350 милиона момчета и момичета по света. Днес, световното скаутско движение обхваща над 50 милиона млади хора от 223 страни и територии по света. Националните организации на тези страни са обединени в Световната организация на скаутското движение (WOSM). Около 10 милиона членове на WOSM са възрастни доброволци, които подкрепят местните дейности.

Скаутското движение е доброволно, неполитическо, образователно и демократично, открито за всички хора по света, без разлика от пол, произход, раса, възраст и вероизповедание, стоящо в съгласие и хармония с целите, принципите и метода на скаутството – такива, каквито са били създадени от неговия основател лорд Робърт Бейдън Пауел. „Организация на българските скаути“ е създадена през 1911 година и продължава своята история и до днес. Макар и с прекъсване от близо 50 години, заради политическия строй в Република България през XX век, в момента е една от най-големите младежки неправителствени организации в нашата държава<sup>“1)</sup>.

### **Глобална пандемия. Засегна ли тя неформалното образование?**

В края на 2019 г. започна пандемия, за която никой не беше подготвен. Последниците и резултатите от нея могат да бъдат проследени и до днес. През този период формалното образование, неформалното образование, бизнесът и социалните контакти на всички нас бяха подложени на изключителен стрес поради невъзможността да се случват по познатия ни досега начин, а именно лице в лице, чрез срещи, обучения, тренинги, лекции и учебни часове. „Затварянето на училища и университети поради пандемията засегна повече от 1,5 милиарда ученици в 165 страни“<sup>“2)</sup>.

COVID-19 предизвика национална и глобална извънредна ситуация, която засегна всички нас. Това бяха изключително предизвикателни времена и за Организацията на българските скаути – финансово, логистично и по отношение на въздействието върху нашите членове. Ограничителните мерки наложиха пълна отмяна на повечето от планираните ни дейности за 2020 г. Спряха ежеседмичните занимания с деца в клубовете в цялата страна. Националните и международните лагери, обучения, походи и екскурзии се отмениха. Затрудни се и комуникацията между доброволците на организацията.

Изправени пред неотложна промяна в начина на предоставяне на обучения, тренинги и други събития, младежите и младежките работници трябваше бързо да се адаптират към новата, бързо променяща се среда. Трябваше да бъдат прилагани и изучавани нови технологии и инструменти за комуникация и сътрудничество в дигитална среда.

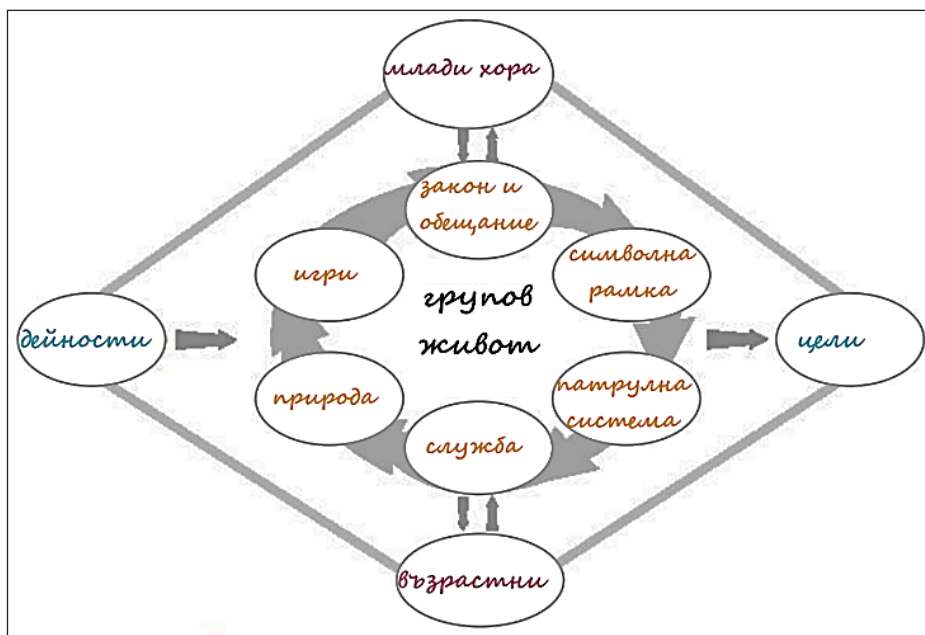
При всяка епидемия, и особено пандемия, е обичайно хората да се чувстват стресирани и притеснени. Мерките за запазване на психичното здраве по време на COVID-19 трябва да бъдат достъпни и адаптирани по подходящ начин за нуждите на децата и младите хора. Игрите улесняват намаляването на стреса, но не всички са подходящи в условията на социална изолация. Родителите и техните деца се сблъскват с големи промени в живота си в резултат на епидемията от

COVID-19. Затваряне на училища, физическо дистанциране – промените са много сериозни и създават трудности за всички в семейството. Всяко семейство има собствен ритъм и култура в справяне с предизвикателството, пред което бяхме изправени.

### Неформалното образование през призмата на Скаутския метод

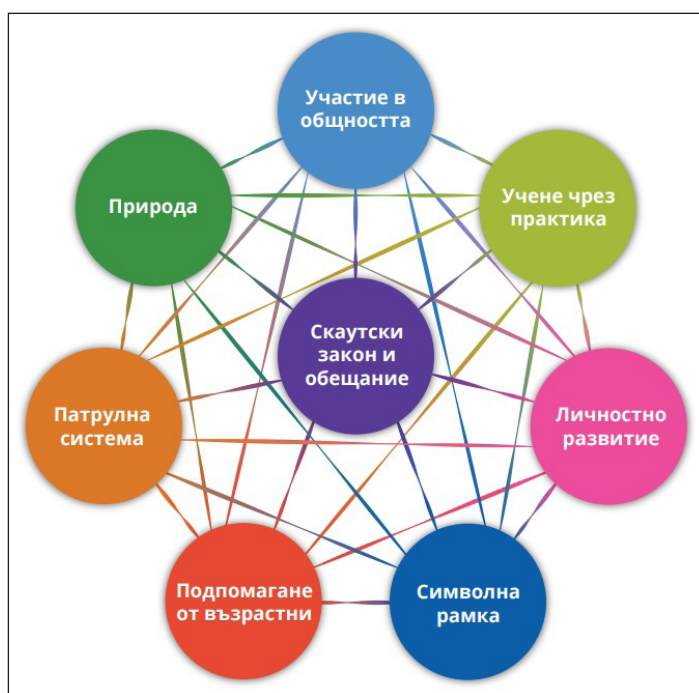
„Постигането на поставените от Организацията на българските скаути цели се реализират чрез използването на Скаутския метод. Той е специфичен за скаутското движение и се определя като система за постепенно самообразование, основано на:

- прогресивна система от цели и дейности;
- подпомагане от възрастни;
- учене чрез практика;
- единство на Обещанието и Закона;
- символна рамка;
- патрулна система;
- учене чрез помагане на другите;
- живот сред природата;
- учене чрез игра<sup>43</sup>.



Фигура 1. Скаутския метод

Централна роля заемат интересите и обучителните нужди на младите хора, подпомагани и напътствани от възрастни, тоест Лидери. Долната част на диаграмата символизира тяхната обучителна и подкрепяща роля, не йерархична. Младите хора допринасят към груповия живот – индивидуално или чрез своя Патрул. В патрулите всичко се прави чрез дейности, които акцентират на откривателството чрез спазване на принципа учене чрез практика. Дейностите осигуряват на младите хора личен опит, който стъпка по стъпка съдейства за постигането на техните цели с помощта на Лидери и приятели. Обещанието е доброволна и лична отговорност за живот в съзвучие със Скаутския закон, който представлява набор от правила, полага принципите, които ни ръководят, на език, вече овладян от младите хора.



Фигура 2. Постоянна колаборация на елементите в скаутския метод

Какво се случи в началото на пандемията? Реакция на Организацията на българските скаути и идеята за дигитални онлайн дейности

В отговор на необходимостта, породена от COVID за наличие на повече дигитални ресурси за младежка работа, чрез които да компенсираме

невъзможността да извършваме традиционните си присъствени групови дейности в областта на неформалното образование за деца и младежи, ние започнахме с тридесетдневно онлайн предизвикателство, което се разпространяваше из социалните медии. Много водачи, деца и младежи част от Организацията на българските скаути бяха ангажирани във въпросната дейност. След приключването ѝ екипът, който реализира дейността, взе решение да изготви интерактивен и автоматизиран метод/приложение за онлайн обучение на младежите и децата.

### **Предимства на образователните игри в електронен вариант. Дигиталното средство за помощ на водачите доброволци и младежки работници**

1. „Учене чрез практика“ – това е най-важното мото на скаутското движение. Чрез практикуване на знанията си по интерактивен начин човек, а още повече и младежите успяват да запаметят повече, а също така и да видят къде имат пропуски, свързани с общата им култура, наблюдателността и знанията им за историята на скаутското движение по света и в България.

2. „Учене чрез игра“ – на този принцип съзателят на скаутското движение събира деца и младежи през 1907 г. в Англия на първия скаутски лагер. В наши дни при наличието на толкова разнообразни дейности, които всяко дете или младеж може да практикува, учението в някои случаи остава на заден план. Чрез онлайн интерактивните игри ангажираността на младежите, наблюдателността на децата и техните знания биха могли да се подобрят.

3. Подкрепя за лидерите в организацията – в скаутското движение, дейностите за младежи и деца се осъществяват благодарение на пълнолетни доброволци. Във всяка възрастова група има определена програма, по която се работи за развитието на определени качества в членовете на организацията. При определени случаи скаутите получават баджове, или т.нар. нашивки, които удостоверяват успешното придобиване на умение. В игрите те могат да покажат тези умения и според месечно класиране да спечелят баджовете си, дори и онлайн.

Дигиталната разработка на Организацията на българските скаути цели да бъде удобен инструмент за всеки член в организацията. Разработена е онлайн платформа с игра „Скаут куиз“, където потребителят може да избира един верен отговор измежду 4 опции. Чрез навигационни бутони играчът може да мине на следващия въпрос, като след това има възможност да се върне на предишен въпрос. Вижда се също така и времето до края на опита и на кой въпрос се намира потребителят. Въпросите и отговорите могат да се обновяват периодично. На случаен принцип се задават въпросите в играта.

Функционалностите, с които ще разполагат потребителите, зависят от нивото им на достъп. В приложението има три вида потребители – **администратори**, **лидери** (това са членове на организацията над 18 години) и **млади хора** под 18-годишна възраст. Според потребителя се определят и функционалностите, до които той има достъп.

**Администратор** – това ниво на достъп предоставя на потребителя всички набори от функционалности, достъпни в платформата, освен да играе на игрите:

- преглеждане на всички потребители;
- преглеждане и търсене по критерий в базата от данни на въпросите, които се задават на участниците в игрите;
- добавяне на въпроси и отговори за тестовете;
- редактиране на въпроси и отговори за игрите;
- промяна на статута (нивото на достъп за всички потребители);
- блокиране на потребители или изтриване на профили;
- преглед на класациите.

**Лидери** – в Организацията на българските скаути тези, които са над 18 години, имат възможност да станат лидери и да помагат на по-малките в тяхното развитие или да станат водачи на скаутски клубове. В игровата система това ще им позволява достъп до следните функционалности:

- преглеждане на потребителите от неговия скаутски клуб;
- получаване на месечен бюлетин с победителите от играта;
- преглед на класациите.

**Членове/скаути** – това са всички млади хора под 18-годишна възраст, основната маса от членове в Организация на българските скаути:

- участие в платформата и възможност да играе;
- преглед на личния профил;
- получаване на мейл/известие при спечелване на награда за добро класиране;
- възможност за споделяне на играта и резултатите си в социалните мрежи.

### **Важен ли е изборът на програмни средства за реализиране на дигиталния инструмент?**

В резултат на пандемията се появиха нови предизвикателства пред доставчиците на образователни услуги – как да се осигури социално справедлив достъп до възможностите на дигиталното обучение; как се провежда ефективно онлайн обучение.

Защо обаче уебприложение, а не например C++, Java (mobile application) приложение? В днешно време уебприложенията са достъпни от всякъде, с помощта на CSS 3 и responsive уебдизайна те могат да бъдат зареждани на

всички мобилни устройства независимо от тяхната операционна система, без да трябва допълнително прекомпилиране, както например е с мобилните приложения. Единствено е необходимо устройството да има инсталиран браузър, който поддържа CSS 3, но това в днешно време не е проблем, защото всеки ден излиза ново устройство с по-добър хардуер и по-добри софтуерни възможности.

За разработването на уебприложението са използвани най-разпространените езици за реализиране на уебсайтове и приложения и техните последни версии. Символично ще ги разделим на две: тези, с чиято помощ се реализира front-end частта, или това което се визуализира пред потребителите, и back-end частта – това, което остава скрито от потребителя, цялостната функционалност и връзката между front-end и back-end. В първата част попадат HTML 5, CSS 3, Bootstrap, UIKit, JavaScript, JQuery а във втората част са PHP, MySQL база данни и Laravel фреймуърк.

За да вникнем и разберем какви са връзките в базата от данни, която е важен елемент и съдържа в себе си цялата необходима информация за функционирането на уебприложението, трябва да уточним понятието релационна база от данни – тип база данни, която съхранява множество данни във вид на релации, съставени от записи и атрибути (полета) и възприемани от потребителите като таблици. Релационните бази данни понастоящем преобладават при избора на модел за съхранение на финансови, производствени, лични и други видове данни.

В реализацията на базата данни имаме следните релации между таблиците:

- Users – Local\_groups – всеки потребител може да е част само от една скаутска група;
- Users – Users\_roles – всеки потребител може да има само една отредена роля в платформата;
- Quiz\_questions – Quiz\_answers – всеки отговор принадлежи на определен въпрос;
- Quiz\_questions – Quiz\_categories – всеки въпрос може да е част само от една категория;
- Quiz\_ranking – Users – ранкинг таблицата пази позицията на потребителя в класирането;

### **Реализация на логиката на приложението**

Функция quizTest се използва при започване на нова игра, проверява дали потребителят вече няма започната. Ако играчът преди това е започнал игра, взема вече записаните въпроси от таблицата за временните въпроси, а ако това е нов опит, прави запис в нея, като взема 20 въпроса на случаен принцип от таблицата с всички въпроси.

Функция markUnmarkQuizAnswers работи и приема/върща параметри посредством AJAX технология и отговаря за маркирането на верните отговори според потребителя. Веднага при избор на отговор от потребителя се сравнява неговият отговор с верния и при съответствие се добавят точки.

Функция finishQuiz може да се изпълнява след две различни действия на потребителя. В първия случай тя започва изпълнението си, когато играчът иска да сложи край на съответния опит. Във втория случай функцията започва изпълнението си след изтичане на 10 минути от началото на теста посредством скрипт, който измерва времето и след изтичане на времето задейства AJAX технологията, за да приключи автоматично теста. Функцията взема времето в момента и го сравнява с времето, записано като начало в базата данни, за да продължи изпълнението си. Записва финалните спечелени точки от потребителя и зачиства таблицата с временните въпроси.

Използвани са и други функции, на които задачата е да правят прости заявки до базата от данни. Поради тяхната аналогия с вече описаните по-горе функции смятам за ненужно добавянето им. Функциите, описани в горните редове, са уникални и специфични за нуждите на системата.

Разработен е уникален потребителски интерфейс за нуждите на приложението, които отговарят с поставените цели от Организация на българските скаути:

- начална страница – началната страница е достъпна за всички потребители – регистрирани и нерегистрирани; от нея може да се пристъпи към страницата за влизане или регистрация в платформата;

- страници за вход и регистрация – всеки има достъп до тях; успешното влизане или регистриране в системата се случва след коректно въведени данни от потребителя;

- начална страница за потребители – при успешен вход в системата пред скаута се разкрива възможността да избере кога да играе; в горния десен ъгъл може да видим и меню за лесна ориентация в системата;

- страница за стартиране на „Скаут куиз“ играта – в тази страница пред потребителя се разкрива възможността да прочете за правилата на играта и да види подробности, като категории с въпроси и награди за месеца; на същата страница при натискане на бутона „Класиране“ може да види класацията и неговото място в нея;

- в „Скаут куиз“ играта потребителят може да избира един верен отговор измежду 4 опции; чрез бутона „Напред“ играчът може да мине на следващия въпрос, като след това има възможност да се върне на предишен въпрос; вижда се също така и времето до края на опита и на кой въпрос се намира потребителят;

- начална страница за администратори – след успешен вход в системата от администратор пред него се появява възможност да види всички

регистрирани потребители – лидери и скаути; може да променя роли на регистрираните потребители;

– преглед на всички въпроси за „Скаут куиз“ играта и добавяне на нови в системата – чрез избиране на категория и определяне на правилния отговор администраторът може да добави нов въпрос в базата данни;

– опция за редакция на вече добавен въпрос – при избиране на въпрос, който желае да редактира администраторът от предната страница, му се зарежда избраният въпрос с информацията за него; той може да променя категорията му, правилния отговор, въпроса, отговорите и да сменя картинката, ако има такава за дадения въпрос.

Като резултат от всичко казано до тук може да се направят следните **изводи**.

За всички хора, участващи директно или косвено в неформалното образование – деца, младежи, младежки работници, доброволци и техните семейства, пандемията създаде напрежение и стрес. В началото всички се надяваха, че заразата ще отмине бързо. Макар и вече отшумяваща, COVID кризата не ни притиска така осезаемо и знаем, че трябва да се адаптираме към лесно изпълними дейности в епидемичен свят. В който срещите стават онлайн, мерките се променят много скоростно и дългосрочните планове трябва да бъдат изключително гъвкави.

Анализирайки състоянието на дигитална подготовка в провеждането на дейности в младежкия сектор и в частност в Организацията на български-те скаути, се наблюдават някои ключови проблеми.

Проблем 1. Недостатъчният капацитет на организациите да преминат бързо и безпрепятствено към онлайн дейности. Да, част от организациите започнаха бързо и масирано да структурират част от дейностите си в социалните мрежи, но след като младежите прекарват голяма част от свободното си време в тях, дойде момент, в който беше все по-трудно да се ангажира тяхното внимание. Част от организациите преминаха на вече готови платформи за онлайн комуникация, които предоставят и различен набор от функционалности, за да се ангажира вниманието на участниците.

Проблем 2. По-сложна подготовка за реализиране на дейности от младежките работници в онлайн среда, отколкото при срещи очи в очи. Необходимо за правилното използване на онлайн среда са дигиталните умения. Не само специфичните такива, но и общата дигитална и компютърна грамотност; грамотност за боравене с данни; етични норми и правила за поведение в дигитална среда.

Проблем 3. Изграждането на собствени алтернативни дигитални форми за образование от младежките организации е много трудоемък процес. Осигуряването на качество на дигиталните платформи за образование се

оказа предизвикателство дори пред големи международни компании, организации, училища и университети.

### **Заключение**

За много кратък период се създадоха успешни практики от различни младежки организации в дигиталното неформално образование. Те доказаха как подготвените, гъвкави и устойчиви на промяна организации могат да се опитат да извлекът позитиви дори и от неблагоприятна обстановка.

Наблюдава се смяна на традициите в провеждането на младежки дейности. Все повече организации се опитват да включват в своите програми дейности и събития от смесен тип – в дигитална среда, присъствени или комбинация от двете.

Развитието и осъществяването на дейности в онлайн среда е динамичен процес, в който двете страни трябва да са активно ангажирани. Евентуалният успех в развитието на дигиталните дейности може да бъде подпомогнат от правителства и големи международни компании, работещи и притежаващи капацитет в дигитализацията и цифровите продукти.

Трябва да приемем, че вече живеем във време на новото нормално. Да не се отказваме от придобития опит в условия на пандемия и да не се страхуваме да прилагаме наученото. Нека се поучим от успехите и грешките си и да бъдем подготвени за бъдещи предизвикателства.

### **БЛАГОДАРНОСТИ**

Авторите изказват благодарност на Фонд „Научни изследвания“ на Софийския университет „Св. Климент Охридски“ за финансовата подкрепа на проект 80-10-29/2022 г. на тема „Концептуални и приложни измерения на свързаността между формалното и неформалното образование“, част от който е и представеното в статията изследване.

### **БЕЛЕЖКИ**

1. Уебпортал на Организацията на българските скаути, Движението, [online], Налично на: [https://scout.bg/index.php?option=com\\_content&view=article&id=101&Itemid=966](https://scout.bg/index.php?option=com_content&view=article&id=101&Itemid=966)
2. Българско национално радио „Хоризонт“ (2020). ЮНЕСКО създава Коалиция по въпросите на образованието в условията на пандемията, [online], Налично на: <https://bnr.bg/horizont/post/101247577?forceFullVersion=1>
3. Уебпортал на Организацията на българските скаути, Скаутският метод, [online], Налично на: [https://scout.bg/index.php?option=com\\_content&view=article&id=106&Itemid=974](https://scout.bg/index.php?option=com_content&view=article&id=106&Itemid=974)

## **DIGITAL ALTERNATIVES TO ENRICH NON-FORMAL EDUCATION ACTIVITIES FOR CHILDREN AND YOUTH BY CREATING AN INTERACTIVE ONLINE PLATFORM**

**Abstract.** The report looks at the benefits and possible solutions to the problems posed by the global epidemic crisis through an online tool developed to provide a quality programme for members of the Organization of Bulgarian Scouts. Digital technologies are an integral part of our daily lives, evolving at a very rapid pace. The advancement of information technology allows its integration and making it a tool to deal with the consequences of the COVID crisis, which affected all youth organizations and prevented the normal implementation of planned activities.

*Keywords:* non-formal education; digital education; youth participation; youth programme; support; pandemic

✉ **Mr. Vasil Stavrev**

Onsites Corporation LTD

Varna, Bulgaria

E-mail: scout.nyf@scout.bg

✉ **Mr. Yordan Dyankov**

Municipality of Varna

Varna, Bulgaria

E-mail: commissioner@scout.bg