



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

Иновативни инструменти и подходи за повишаване на мотивацията на обучаемите чрез дигитална педагогика

МОДУЛ 5



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



Добре дошли в модул 5

Иновативни инструменти и
подходи за повишаване на
мотивацията на обучаемите
чрез дигитално разказване
на истории (story telling)

В този модул ще научите повече за значението и ролята на мотивацията за успешното лично и професионално представяне.

Ще разберете как историите на успеха на хората, които са извървели определен път и са постигнали своите цели, могат да бъдат мощен вдъхновяващ фактор и как чрез дигиталното разказване на историите им техните уроци достигат до други хора, за да ги вдъхновяват да случват живота си автентично и успешно.

СЪДЪРЖАНИЕ

Раздел.1

Мотивацията в образованието

Раздел.2

Дигитално разказване на истории (story telling)

Раздел.3

Архетипите на Юнг и дигиталното разказване на истории

Раздел.4

7те елемента на дигиталното разказване на истории


Раздел.5

Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

Раздел.6

Създаване на дигитална история – сценарий за оценка





“Бъдещето принадлежи на хората с различен ум и нагласи.
Това са хората с водеща дясна половина на мозъка:
художници, изобретатели, разказвачи на истории - креативни и
холистични мислители, чиито способности ще определят
разликата между успеха и посредствеността, между лидерите
и следващите.”

Даниел Х. Пинк





Раздел.1

Мотивацията в образованието





Мотивация в образованието


Световноизвестният мотивационен говорител Зиг Зиглар споделя: „Хората често казват, че мотивацията не продължава дълго. Е, къпането също не продължава дълго – затова се препоръчва да се прави ежедневно!”

В литературата ще срещнете голямо разнообразие от дефиниции за това какво е мотивация.

В обобщение на различните гледни точки, можем да определим мотивацията като:

- психологически процес, който генерира набор от движещи сили за решенията, желанията, действията и изборите на индивида;
- специфичен за всеки човек процес, който е комбинация от вътрешни и външни фактори и стимули, и трябва да се подхранва през целия живот.






Мотивацията на младите хора, свързана с продължаващото професионално обучение и образование (ППОО)

Съществуват много проучвания и доклади, които разглеждат мотивацията на младите хора да учат, да придобиват знания, умения и компетенции, да отделят време и усилия за своето личностно и професионално развитие и реализация, да работят упорито и с постоянство, за да отговарят на динамичните изисквания на пазара на труда и на живота като цяло.

Младите хора често се описват чрез общите и цялостни характеристики на поколението, към което принадлежат – поколение Y, поколение Z и др. Те често се описват като хора, които искат незабавно въздействие и резултат от всичко, което правят, като в същото време лесно се обезкуражават и демотивират, ако това не се случва гладко, лесно и бързо.



Мотивацията на младите хора, свързана с ППОО



Да се поставят етикети и да се правят такива генерализирани обобщения, обаче, не е коректно. Истински професионалният подход изисква внимателно разпознаване на основните движещи сили и характеристики на поведението и мотивацията на тези млади хора.

Сред лекторите и обучителите, които се ангажират с работата си да вдъхновяват и мотивират хората, в частност младите, е Саймън Синек. Той пише, има подкасти, изнася беседи и онлайн уроци и може да бъде изключителна подкрепа за професионалисти, работещи с млади хора.

SIMON SINEK
ON MILLENNIALS IN
THE WORKPLACE

Гледайте видеоклиповете му и се възползвайте от всичко, което споделя.

Предлагаме това видео като добра отправна точка:

<https://www.youtube.com/watch?v=hEROQp6QJNU>

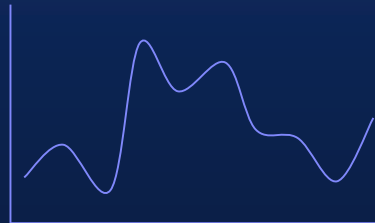


Мотивацията на младите хора, свързана с ППОО

Напоследък броят на хората, които включват ППОО в кариерните си решения, в цяла Европа намалява - тенденция, която допринася за нарастващите несъответствия в уменията на хората и изискванията на европейските пазари на труда. Политици и преподаватели в ПОО вече се борят с последствията, наложени от погрешни схващания относно професионалните пътеки, за да помогнат на младите хора да се ориентират и направят адекватни избори в посока ППОО.

В същото време, според Евростат, младежката безработица в Европейския съюз през септември 2021 г. е 15,90%, което представлява 2 815 милиона млади хора под 25 години. Цифрите за страните партньори, участващи в проекти Leaders In Teach, са следните (с 3 държави над средното за ЕС):

- Испания – 30.60%
- Италия – 29.80%
- Полша – 11.80 %
- България – 17.10%



https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Unemployment_statistics

Мотивацията на младите хора, свързана с ППОО



В раздела „Умения, квалификации и работни места в ЕС: създаване на идеално съвпадение“ на CEDEFOP, раздел „Преодоляване на несъответствията в уменията сред младите с висококачествено ПОО“, се подчертава ситуацията с млади заети хора в повечето страни партньори:

„След финансовата криза в няколко държави-членки (включително България, Италия, Испания) се отбелязаха значително по-високи нива на младежка безработица и на млади хора, които не са били нито на работа, нито включени в образование или обучение (NEETs).“

Сред решенията, предложени в този и други документи, ПОО се разглежда като система с висок потенциал за намаляване на младежката безработица.

<https://www.cedefop.europa.eu/en/publications/3072>



Мотивацията на младите хора, свързана с ППОО

Необходимо е обаче да се положат значителни усилия, за да стане ПОО привлекателно като кариерна пътека, водеща до по-добра пригодност за заетост и по-добра професионална реализация на младите хора.

CEDEFOP, в своите интервенционни подходи за подобряване на имиджа и привлекателността на ПОО посочват, че: „Професионалното образование и обучение (ПОО)... страда от лоша репутация“. И още повече „необходими са целенасочени мерки за подобряване на имиджа на ПОО: чрез предоставяне на информация, промоционални дейности и създаване на модели за подражание.

Тези дейности имат за цел да достигнат до младите хора и техните семейства, както и до училищния персонал, работодателите и широката общественост, за да създадат по-добра репутация на ПОО като носещ добавена стойност и предпочитан избор за обучение, наравно с общото образование.”



Мотивацията на младите хора, свързана с ППОО


За да мотивираме младите хора да разглеждат ППОО като привлекателна и смислена кариерна пътека, трябва да вземем предвид и съответната мотивация на преподавателите и обучителите. Те трябва да бъдат сред основните посланици за такава промяна на мисленето. Една от основните стъпки към възлагането на такава роля и такава отговорност, е възможността да предоставят иновативен висококачествен учебен процес, както и да го популяризират в обществото.

Обучителите и преподавателите могат да направят тази промяна и са нейни носители.

Въпросът е как да ги подкрепим в създаването и прилагането на образователен процес с висока ефективност.

Според WBL - 12 политически указания, предложени от работната група ET 2020 за ПОО (01/2016 – 06/2018):

„Освен предоставянето на висококачествено образование и обучение, учителите и обучителите се очаква да изпълняват много сложни задачи, включително проектиране на учебно съдържание, оценка на резултатите от обучението, подкрепа на иновациите и дигитализацията, подкрепа на обучаващите се в неравностойно положение, както и за надарени ученици и осигуряване на кариерно ориентиране.



Мотивацията на младите хора, свързана с ППОО

В “Дигиталните умения на CEDEFOP: предизвикателства и възможности по време на пандемията” ясно се посочва: “Необходимо е да се развиват дигиталните умения на преподавателите и обучителите, така че те да могат ефективно да подкрепят обучаемите.

За съжаление често това не е достатъчно добре засегнато в националните планове за обучение и квалификация на обучителите. Технологичните иновации и дигитализацията имат потенциала да трансформират фундаментално образователния процес не само чрез развитието на дигитални умения сред населението, за да могат да работят и да участват активно в обществения живот, но и чрез подобряване на достъпа до обучение, както стана очевидно от пандемията.



Раздел.2

Дигитално
разказване на
истории (story
telling)





Разказването на истории

Човечеството разказва истории от самото си начало. Историите дават възможност на хората да споделят и интерпретират опита, знанията, мислите си. Те са били инструментът за събиране, съхраняване, обогатяване на мъдростта и смисъла на живота, както и за предаването им от поколение на поколение.

Хората разказват приказки около огъня, превръщат ги в песни, танцуват, рисуват, а по-късно и да пишат думи в пещери и върху камъни, върху папируси, върху хартия... Безброй думи. Някои от тях избледняват. Някои от тях променят личния живот. Някои от тях променят обществата. Някои от тях правят историята.





Разказването на истории

Историята играят важна роля в живота ни, която произтича от различни психологически причини, сред които следните, очертани от Памела Рътлидж, д-р, МВА, директор на [Изследователския център по медийна психология](#) и преподавател в програмата по медийна психология в Университет на Филдинг:

„Историята са пътят към ангажиране на дясното ни полукълбо и задействане на въображението ни. Включвайки въображението си, ние ставаме участници в разказа. Можем да излезем от собствените си обувки, да видим по различен начин и да увеличим съпричастността си към другите. Чрез въображението ние се докосваме до креативността, която е в основата на иновациите, самооткриването и промяната.“

Повече информация за връзката между психологията и разказването на истории можете да намерите в “Психологическата сила на историята”. Историята надскачат технология, като ни отвеждат до автентично преживяване.

<https://www.psychologytoday.com/us/blog/positively-media/201101/the-psychological-power-storytelling>



Разказването на истории

Имайки предвид ролята на историите като стимулатор на въображението и желанието за самооткриване и промяна, можем да приемем, че споделянето на вдъхновяващи истории може да е полезно в процеса на мотивиране на младите хора да изберат ППОО като част от кариерния си път, оставайки мотивирани и вдъхновени в образователния процес.

Какво е необходимо за това?

- добра история и харизматичен разказвач...
- знания и умения, за да я превърнем в история, която младите хора ще имат желание да слушат;
- истории създадени „около желанието да правим неща, защото са важни, защото ни харесват, интересни са или са част от нещо важно.“ (Дан Пинк, Пъзелът на мотивацията)





Разказването на истории

Дан Пинк в разказа си в TED Talk - “Пъзелът на мотивацията”, ни отвежда на пътешествие към едно наистина интересно познание, базирано на експерименти, свързани с вътрешната мотивация – това, към което основно ще се обърнете чрез разказването на истории.

Можете да видите тази история в TEDGlobal 2009 Talk, който препоръчваме (с превод на 44 езика), като помислите върху важноста на вътрешната мотивация:

https://www.ted.com/talks/dan_pink_the_puzzle_of_motivation





Разказването на истории - в дигитален вариант

TED Talks (<https://www.ted.com/>) е съкровищница от вдъхновяващи и въздействащи видеоклипове от брилянтни професионалисти от различни области и на различни теми. Те са сред най-известните разказвачи и могат да ви подкрепят изключително в работата ви. Сред предимствата им е фактът, че видеоклиповете се предлагат с превод на 30-40, а някои от тях дори на 100 езика.

И в нашия случай те са мостът, който правим между разказването на истории и **дигиталното** разказване на истории. Дигиталното разказване на истории вече е навлязло в живота ни по много начини и е крайно време да го използваме в преподаването.

Нека започнем от факта, че младите хора, с които работите, го практикуват ежедневно и без да се замислят, създавайки съдържание за социалните медии, които предпочитат и използват активно. И това е отлична възможност да се научите да „говорите техния език“.





Разказването на истории - в дигитален вариант

И така, какво е дигитално разказване на истории? Има много дефиниции, статии, ресурси по темата. Един от най-сбитите и ясни сред тях е предоставена от библиотеката на Университета в Гюлф Маклафлин <https://www.youtube.com/user/UoGLibrary/about>, в която се казва:

„Дигиталното разказване на истории използва мултимедийни инструменти, за да вдъхне живот на разказите.

Дигиталните истории могат да се използват за обяснение на концепция, за размисъл върху личен опит, за преразказване на историческо събитие или за аргументиране.

Дигиталните истории обикновено са видеоклипове, които комбинират аудио, изображения и видеоклипове, за да разкажат история.”



Разказването на истории - в дигитален вариант

Гледайте видеоклипа на библиотеката на Университета на Гуелф Маклафлин. В описанието му можете да намерите други полезни връзки и ресурси:

<https://www.youtube.com/watch?v=Jlix-yVzheM>



Раздел.3

Архетипите на Юнг и
дигиталното
разказване на
истории





Карл Густав Юнг

Швейцарският психолог и психиатър Карл Густав Юнг е един от най-влиятелните професионалисти в областта на аналитичната психология. Той е един от онези велики умове, които предизвикват значителни противоречия сред своите професионални общности - някои го смятат за един от най-великите мислители на своето време, други отхвърлят него и работата му.

Професионалният му живот за определен период от време го свързва с Фройд и въпреки че Фройд е впечатлен от идеите и работата му и дори го признава като свой наследник в психоанализата, пътищата им се разделят.

Карл Густав Юнг е признат за основател на аналитичната психология и оставя изключително и богато наследство от концепции и произведения, влияещи върху области далеч отвъд границите на психологията.





Карл Густав Юнг

Както д-р Саул Маклеод обобщава в статията си за Юнг:

“Юнгианските архетипове се определят като образи и теми, които произлизат от колективното несъзнавано, както предлага Карл Юнг. Архетипите имат универсални значения в различните култури и могат да се проявят в сънища, литература, изкуство или религия”..

Юнг (1947) вярва, че символите от различни култури често са много сходни, защото са възникнали от архетипите, споделяни от цялата човешка раса, които са част от нашето колективно несъзнавано. За Юнг нашето примитивно минало се превръща в основа на човешката психика, насочвайки и оказвайки влияние върху настоящето поведение. Юнг твърди, че идентифицира голям брой архетипи, но обръща специално внимание на четири.

Юнг нарече тези архетипи Аз-а, Персоната (маската), Сянката и Анима/Анимус.

<https://www.simplypsychology.org/carl-jung.html>

Вижте още: Теория за архетипите на Карл Юнг, <https://poznanie.net/teoria-za-arhitipite-na-karl-ung/>





Др. Карол С. Пиърсън

Въз основа на работата на Юнг върху архетипите, д-р Карол С. Пиърсън (<https://www.carolspearson.com/>) създава система от 12-те модела, които се повтарят най-често: Невинният (Идеалист), Сиракът (Реалист), Воин, Грижовникът, Търсачът, Любовникът, Разрушителят, Създателят, Владетелят, Магьосникът, Мъдрец и Глупакът (Шутът).


След това тя си сътрудничи с др. Хю Мар, за да създаде надежден, валидиран инструмент, който да помогне на хората да използват нейните теории в живота си - [Pearson-Marr Archetype Indicator® \(PMAI®\)](#). Ако искате да задълбочите знанията си по тази тема, можете да се възползвате от информацията в следния източник:

<https://www.carolspearson.com/about/archetypal-assessment-pearson-marr-archetype-indicator-r>





**Системата от 12 архетипа
на д-р Карол С. Пиърсътн**





ИДЕАЛИСТ



РЕАЛИСТ



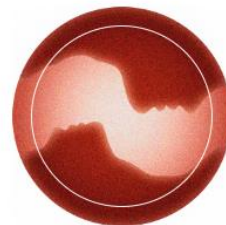
ВОИН



ГРИЖЕЩИЯТ



ТЪРСЕЩИЯТ



ЛЮБОВНИКЪТ



РАЗРУШИТЕЛЯТ



ТВОРЕЦЪТ



МЪДРЕЦЪТ



ШУТЪТ



МАГЪОСНИКЪТ



ВЛАДЕТЕЛЯТ

<https://www.carolspearson.com/about/the-pearson-12-archetype-system-human-development-and-evolution#12-Archetypes>



Връзката между архетипите и дигиталното разказване на истории

Дълбоката връзка между концепцията за архетипите и въздействието на дигиталните истории е подчертана от Connected-UK.Com LLP <https://www.connected-uk.com/5-common-archetypes-in-the-age-of-digital-storytelling/>:

„От филми и игри до книги и пиеси, хората не могат да се наситят на истории. Но не всички са еднакви. И така, каква е магията, която ни кара да губим всякаква представа за времето в някои истории, а други да гледаме отново и отново в Twitter?

За първи път това явление е изследвано сериозно от известния психиатър и психоаналитик Карл Юнг. Юнг забелязва, че определени истории се появяват отново и отново в цялата история на човечеството – в изкуството, сънищата, митовете и религиите – което го кара да направи заключението, че те трябва да са проява на присъщи елементи на колективното несъзнавано.





Връзката между архетипите и дигиталното разказване на истории

Въз основа на концепцията на Юнг и системата от 12 архетипа на д-р Карол С. Пиърсън, Connected анализират допълнително как успешните разказвачи предизвикват емоционалния отговор и въздействие върху своите слушатели.

Идентифицираните и проучени са пет архетипа, „които се проявяват в цялата си сила и блясък в дигиталната ера на разказването на истории. Независимо дали става дума за желанието за унищожение или за импулса за спасяване на света, всички те казват нещо за хората днес и следователно са безценни инструменти за достигане до слушателите“.

(„5 често срещани архетипа в ерата на дигиталното разказване на истории“).





Връзката между архетипите и дигиталното разказване на истории

За нуждите на нашето обучение ви каним да се съсредоточите върху първите два типа – **Героят и Мъдрецът**. Това са двата типа, които ще ви помогнат най-добре, когато се опитвате да увеличите интереса и мотивацията на младите хора да изберат ППОО като свой професионален път. Тези два архетипа ще ви помогнат да идентифицирате най-подходящите герои от вашите дигитални истории.

Повече информация за тях и останалите три - **Реалистът (Сиракът), Идеалистът (Невинният) и Разрушителят**, можете да прегледате на:

<https://www.connected-uk.com/5-common-archetypes-in-the-age-of-digital-storytelling/>





Връзката между архетипите и дигиталното разказване на истории

#1. Героят

Героят е най-често срещаният архетипен образ в съвременното разказване на истории. Вижте най-успешните филми от последните десетилетия: Междузвездни войни, Властелинът на пръстените, Хари Потър, Роки, Боен клуб. Всички те следват морално добър герой, който е призван да действа, да преодолява огромни препятствия и се връща у дома с наградата.

Ключът към изграждането на пътешествието на славния и могъщ герой е в начина, по който то ни завладява, както е показано в Хари Потър и Фродо Бегинс, изисквайки героя да запази моралното си достойнство и да остане верен на себе си, въпреки изпитанията и трудностите, пред които се изправя. Именно това превръща образите в герои.

<https://www.connected-uk.com/5-common-archetypes-in-the-age-of-digital-storytelling/>





Връзката между архетипите и дигиталното разказване на истории

#2. Мъдрецът

Образът на героя не би бил пълен без своя наставник. И така, също толкова често срещан архетип в литературата и киното е обикновено стария и винаги много опитен мъдрец.

Мъдрецът помага на героя по време на пътуването му по начин, който не само е най-добър за успеха му и за постигането на целта, но и за това да израсне по-силен и по-независим човек. Гандалф помага на Фродо, като му показва как най-добре може да си помогне сам. Хагрид напомня на Хари за правилното нещо, което трябва да направи, като се разкрие като несъвършен човек и даде глас на разума.

Героят знае, че някога мъдрецът е бил в ситуации като неговите и се доверява на силата на опита и мъдростта.

<https://www.connected-uk.com/5-common-archetypes-in-the-age-of-digital-storytelling/>





Раздел.4

7-те елемента на
дигиталното
разказване на
истории





7-те елемента на дигиталното разказване на истории

Центърът за дигитално разказване на истории (CDS) в Бъркли, Калифорния (<https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/index.cfm>) е известен с разработването и разпространението на 7-те елемента на дигиталното разказване на истории, които често се цитират като полезна отправна точка, когато започнете да създавате и използвате дигитални истории.

Неговият съосновател, Джо Ламбърт, е признат дигитален разказващ-пътеводител и обучител в този метод. Той ще ви насочи как да създавате смислени и докосващи дигитални истории.

1. Гледна точка

Каква е основната идея на историята и каква е гледната точка на автора?

2. Драматичният въпрос

Ключовият въпрос, който грабва вниманието на аудиторията и който ще намери своя отговор до края на историята.

3. Емоционалното съдържание

Сериозните и важни проблеми, които оживяват по личен и докосващ начин, за да свърже публиката с разказваната история.





7-те елемента на дигиталното разказване на истории

4. Гласът - магията в разказването на истории

Начин за персонализиране на историята чрез паравербални средства..

5. Музикалният фон

Музика или други звуци, които подкрепят и украсяват историята.

6. Икономичност (минималната достатъчност)

Използване на достатъчен обем съдържание, за да се разкаже историята, без да се претоварва зрителя.

7. Ритъмът на историята

Ритъмът на историята и колко бавно или бързо се развива.

<https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27&sublinkid=31>





Стъпка 1: Гледната точка





7-те елемента на дигиталното разказване на истории

Гледната точка

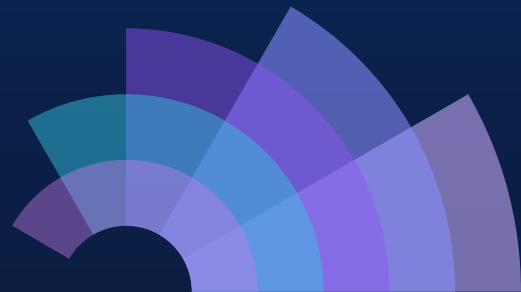
„ ... целта на дигиталното разказване на истории е да позволи на автора да използва силата на автентичното изразяване. Следователно дигиталните истории за обучаемите трябва да бъдат изградени от техния собствен опит и разбиране. Използването на местоимението от първо лице "аз", а не по-отдалечената гледна точка на трето лице е от съществено значение.”

https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/sevenelementsdigitalstory.htm





Стъпка 2: Драматичният въпрос





7-те елемента на дигиталното разказване на истории

Драматичният въпрос:

„История, която привлича вниманието на публиката, има в основата си драматичен (важен) въпрос, който получава отговор до края на историята. Такава структура кара читателя да се “закачи”, воден от любопитството си и да преследва историята в търсене на отговори до край.”

https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/sevenelementsdigitalstory.htm





Стъпка 3: Емоционалното съдържание





7-те елемента на дигиталното разказване на истории

Емоционалното съдържание:

„Най-ефективните дигитални истории предизвикват емоция в аудиторията. Често виждаме смях, сълзи и израз на удоволствие от публиката, когато дигиталните истории се представят. Това може да бъде изключително възнаграждаващо за създателите на истории, възнаграждавайки усилията и инвестициите, които са направили в историите си.“

https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/sevenelementsdigitalstory.htm





Стъпка 4: Гласът - магията в разказването на истории



7-те елемента на дигиталното разказване на истории

Гласът - магията в разказването на истории:

„Височината, интонацията и тембърът на гласа на разказвача предават значението и намерението по много личен начин. Това се оказва един от най-важните елементи, които допринасят за ефективността на дигиталната история. Няма заместител на гласа, за да разкажете вашата история по най-вдъхновяващ и автентичен начин.“

https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/sevenelementsdigitalstory.htm





Стъпка 5: Музикалният фон




7-те елемента на дигиталното разказване на истории

Силата на музиката

„Правилно използваната музика може да подобри и подчертае историята, добавяйки сложност и дълбочина към разказа.“

https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/sevenelementsdigitalstory.htm





**Стъпка 6: Икономичност
(минималната
достатъчност)**





7-те елемента на дигиталното разказване на истории

Икономичността (минималната достатъчност)

„Съвременните дигитални редактори предлагат множество специални ефекти и преходи между визуалните и аудио елементи. Може да бъде изкушаващо да направим нещо толкова силно и завладяващо, като клип от MTV.

Открихме, обаче, че ефективната дигитална история използва само няколко изображения, няколко думи и дори по-малко специални ефекти за ясно и мощно предаване на целта.”

https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/sevenelementsdigitalstory.htm



Стъпка 7: Ритъмът на историята





7-те елемента на дигиталното разказване на истории

Ритъмът на историята

„Монотонността се отнася до непроменливата интонация и темп на говорене. Думата се превърна в синоним на скучно, защото непроменливото темпо няма да задържи вниманието на публиката. За тези, които тепърва се учат да създават истории, е важно да могат да боравят с ритъма на историята - да я забързват или забавят, когато историята го изисква, а не само когато времето изтича и краят приближава.“

https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/sevenelementsdigitalstory.htm





Раздел.5

Свободно достъпни
инструменти за НПО
и преподаватели



& other stories



Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

Споделяме с вас списък с интересни и полезни ресурси и софтуери:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/>, достъпни свободно или срещу отстъпки за НПО.

Благодарение на Георги Тодоров от [ThriveMyWay.com](https://thrivemyway.com), който го компилира и сподели за ползване, всеки може да се възползва от тази информация.

„Днес имаме инструменти, с които можем да си помагаме в работата или да се забавляваме с тях, те продължават да се развиват и стават все повече и по-богати. Толкова са много, че човек лесно може да пропусне полезен инструмент, който също е безплатен. Имаме селекция от 100+ безплатни приложения за вас (или с отстъпки за организации с нестопанска цел), които си струва да опитате.”





Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

- Hemingway - <https://hemingwayapp.com/>

Хемингвей е идеален за идентифициране на дълги и сложни изречения и граматически грешки. Проблемите са подчертани в различни цветове и можете бързо да подобрите писането си. Просто поставете работата си в сайта или започнете да пишете от нулата.

Условия за използване: бесплатно онлайн използване. Използване на приложението - \$19.99.

Можете да прочетете повече тук:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

- **CANVA** - <https://www.canva.com>

Използвайте CANVA, за да създадете красиви дизайни. Всичко - от визитни картички до лого и презентации - може да бъде създадено с помощта на просто плъзгане и наместване на изображенията.

Условия за ползване: Canva Pro е безплатен за организации с нестопанска цел. С безплатната версия можете да проектирате, да си сътрудничите с членове на екипа по проекти и да получите достъп до 5GB облачно пространство за съхранение. За други потребители платените планове започват от \$30,00.

Можете да прочетете повече тук:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

- **Visme** - <https://www.visme.co/>

Създаване и взаимна работа по визуално съдържание. От презентации до видеоклипове и други, Visme помага да осъществите идеите си и да обедините данните, с които вашата организация използва.

Условия за използване: Имат специални планове за организации с нестопанска цел и преподаватели, просто се свържете с тях, за да получите оферта. Безплатните потребители имат ограничен достъп, но могат да създават до 5 проекта и да изтеглят активи като JPG изображения. За други потребители платените планове започват от \$15/месец.

Можете да прочетете повече тук:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

- Pixlr - <https://pixlr.com>

Pixlr е безплатен онлайн редактор на снимки с подобна настройка на Photoshop. Редактирайте снимки и графики директно във вашия уеб браузър. Не се изисква изтегляне.

Условия за ползване: Безплатно използване на Pixlr за образователни нужди и за училища, преподаватели, студенти и организации с нестопанска цел. Премиум потребителите могат да се възползват от хиляди опции и допълнителни инструменти, както и ексклузивни видео уроци за \$4,90/месец.

Можете да прочетете повече тук:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

- Gimp - <https://krita.org/en>

С Gimp фотографи, илюстратори или учени могат да създават или обработват съдържание. Безплатният софтуер с отворен код е достъпен за всеки и предлага сложни инструменти, които да ви помогнат да свършите работата си.

Условия за ползване: Изисква изтегляне. Безплатно за използване.

Можете да прочетете повече тук:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

- Krita - <https://krita.org/en/>

Направено от художници, за художници. Този софтуер с отворен код позволява на професионалисти и начинаещи да имат достъп до света на дигиталното рисуване.

Условия за ползване: Изисква изтегляне. Безплатно за използване.

Можете да прочетете повече тук:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

- DaVinci - <https://www.blackmagicdesign.com/ua/products/davinciresolve/fusion>

Комбиниране на визуални ефекти, редактиране на снимки, графика с движение и аудио продукция, DaVinci е инструмент, който обединява всичко в себе си и е създаден за творци.

Условия за ползване: Безплатна за изтегляне. Версия на Studio 17 е достъпна за \$295.

Можете да прочетете повече тук:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

- **Shortcut** - <https://shotcut.org/download/>

Shotcut е друг софтуер за редактиране на изображения, видео, аудио, и проектиране. Това е безплатен инструмент, но е отворен за дарения.

Условия за ползване: Безплатно за изтегляне.

Можете да прочетете повече тук:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

- **Blender** - <https://www.blender.org>

Безплатен софтуер за създаване на 3D. Всичко - от моделиране, анимация и симулация до изобразяване, проследяване на движението и редактиране на видео - може да се направи с Blender.

Условия за ползване: Безплатно за изтегляне.

Можете да прочетете повече тук:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

- **Photoshop Express**

От семейството на Adobe, Photoshop Express е по-опростена версия на пълния пакет на Adobe за изрязване, преоразмеряване и лесни корекции.

Условия за ползване: Предлага се безплатно във вашия браузър. Adobe предлага отстъпки за нестопански цели в програмите VIP (план за стимулиране на стойността) и TLP (програма за транзакционно лицензиране) в световен мащаб. Пълният фотошоп се предлага за \$20,99/месец със 7-дневен безплатен пробен период.

Можете да прочетете повече тук:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

- **Be Funky** - <https://www.befunky.com>

Фоторедакторът на BeFunky ви позволява да редактирате снимки с прости инструменти като изрязване, преоразмеряване и експозиция, както и уникални ефекти като Cartoonizer, цифрово изкуство и DLX подобрител.

Условия за ползване: Безплатно за използване онлайн.

Можете да прочетете повече тук:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

- HitFilm Express - <https://fxhome.com/product/hitfilm-express>

Безплатен инструмент за редактиране на видео с VFX инструменти от професионален клас. Ако обичате да правите филми или видеоклипове за игри, това е идеалният софтуер за вас.

Условия за ползване: Безплатно за изтегляне.

Можете да прочетете повече тук:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

- **Krisp.Ai** - <https://krisp.ai/>

Krisp.Ai е идеален както за начинаещи, така и за професионални потребители на аудио. Инструментът позволява на редакторите да премахват фоновия шум както от записано, така и от аудио на живо.

Условия за ползване: Безплатно изтегляне.

Можете да прочетете повече тук:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Свободно достъпни инструменти за НПО и преподаватели

- Pexels - <https://www.pexels.com/>

Pexels твърди, че разполага с „най-добрите безплатни снимки на едно място“. Идеален за тези, които искат да създават маркетингови материали без собствена фотография.

Условия за ползване: Безплатна употреба.

Можете да прочетете повече тук:

<https://thrivemyway.com/tools-nonprofits/?fbclid=IwAR2yWfeMUUtms6Le7ZK6uvVj94PsneF8e2v2GsTsH95MxuhfwyYEoeuZFFY>





Раздел.6

Създаване на
дигитална история –
сценарий за оценка





Създаване на дигиталната история

Задача: създайте мотивираща дигитална история от личния си опит, свързана предимствата на професионалното образование и обучение.

Вашата задача е да разработите дигитална история. Историята трябва да бъде вдъхновяваща и мотивираща за младите хора. Това трябва да ги накара да желаят да обмислят ППОО като следваща стъпка в живота си или да останат мотивирани, след като са се записали в подобен формат на обучение.

Има различни подходи. Вашата задача е да използвате историята на успеха на човек с опит в професионално образование, който се е възползвал от това, което е научил.

Спомнете си какво говорихме за мотивацията на обучаемите и учителите, за психологията зад мотивацията и архетипите, за инструментите, с които разполагат обучаващите и т.н.





Създаване на дигиталната история

Ето няколко допълнителни съвета, за да планирате своята собствена дигитална история и да я направите вдъхновяващо преживяване!

- Идентифицирайте **най-важните цели** на историята и нейните **основни бенефициенти**.
- Идентифицирайте **най-подходящите лица** във вашата история. Може да намерите тези хора сред възпитаниците на вашата организация или курс, сред, вашите колеги, да обявите, че търсите такива хора чрез вашите канали в социалните медии и т.н.





Създаване на дигиталната история

- Избройте основните **етапи** от вашата история и подгответе списък с **въпроси**, върху които да работите по време на нейното създаване.
- Не забравяйте да останете **фокусирани върху основната си цел** и да поддържате сценария и историята ясни и конкретни.
- Запишете своя сценарий възможно най-подробно и **планирайте детайли** като: основното съобщение, продължителност, визуализация, разпределение на задачите, график и т.н.
- Потърсете **вдъхновяващи примери** за дигитални истории и се опитайте да разберете техния сценарий.
- **Актуализирайте** своя, ако е необходимо.





Създаване на дигиталната история

- Планирайте как ще визуализирате идеята си – видео, снимки, изображения и т.н. Изследвайте инструментите, предложени в *Раздел.5, Модул 4 – Дигитални инструменти и стратегии, подкрепящи нови подходи за насърчаване на отворено образование и иновативни практики в дигиталната ера.* Можете да включете и някои от вашите обучаеми. Ще се изненадате колко много ще научите от тях и колко добре ще бъде да привлечете сред тях посланици на вашите дигитални истории.
- **Планирайте как ще популяризирате историята си**, след като сте готови – чрез кои социални медии – тези на вашето работно място, вашите собствени, каналите на вашите обучаеми и т.н.





Създаване на дигиталната история

- Обърнете внимание на **ВСИЧКИ ОТЗИВИ**, които ще получите чрез промоционалните канали. Освен това обсъдете с вашите колеги и обучаеми и поискайте конструктивна обратна връзка от тях за това какво можете да подобрите и промените, да включите допълнително или да използвате различен подход и инструменти.
- Насладете се на момента и планирайте как ще направите следващата си история още по-добра въз основа на обратната връзка.

Следвайки плана си, започнете да правите първата си дигитална история с истинско вдъхновение!





БЛАГОДАРИМ ВИ ЗА УЧАСТИЕТО!



CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, infographics & images by **Freepik**