

СРАВНИТЕЛЕН ДОКЛАД за европейските **РАМКИ,** националните **ПОЛИТИКИ** и образователните **ПРАКТИКИ,** свързани с **ДИГИТАЛНОТО БЛАГОПОЛУЧИЕ**

**МЕЖДУДЪРЖАВЕН
АНАЛИЗ** на Италия,
Франция, Португалия и
България (възраст 3 – 10
години)



DIGITateLier – Иновативни педагогически модели за подобряване на дигиталното благополучие в ранното детство и началното образование

Проект № 101195793



Co-funded by
the European Union

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.



Съдържание

РЕЗЮМЕ

- I. Цел и обхват
- II. Методология
 - II.I Сравнителна перспектива: инструменти и критерии
- III. Какво картографирахме
- IV. Основни изводи
- V. Последици от прилагането и моделирането на дигиталните ателиета
- VI. Препоръки към държавните и образователните институции

1 ВЪВЕДЕНИЕ

- 1.1 Контекст и цели
- 1.2 Как да четем този доклад
- 1.3 Ключови определения
- 1.4 Граници на изследването
- 1.5 Целева аудитория

2 МЕТОДОЛОГИЯ

- 2.1 Подход и координация
- 2.2 Картографиране на политиките: инструменти и критерии
- 2.3 Събиране на добри практики: процес и ключови моменти при подбора
- 2.4 Консолидиране на данните и сравнителен анализ
- 2.5 От данни към изводи

3 КАРТОГРАФИРАНЕ НА ПОЛИТИКИТЕ

- 3.1 Преглед на релевантните политики на Европейския съюз в областта на дигиталното образование
 - 3.1.1 План за действие в областта на дигиталното образование (2021 – 2027)
 - 3.1.2 Заключение на Съвета относно подкрепата на благополучието в дигиталното образование (2022) и изследването „Благополучие в дигиталното образование“ (2023)

- 3.1.3 Общи принципи и споделени насоки
- 3.1.4 Други свързани европейски политики и инициативи
- 3.1.5 Значение на DIGITAteliers
- 3.2 Национални контексти
- 3.3 Междудържавни наблюдения
- 3.4 Обобщение: съответствие с рамките на ЕС и основни пропуски

4. СЪБИРАНЕ НА ДОБРИ ПРАКТИКИ

- 4.1 Преглед по държави
 - 4.1.1 Италия
 - 4.1.2 Франция
 - 4.1.3 Португалия
 - 4.1.4 България

5. СРАВНИТЕЛЕН АНАЛИЗ

- 5.1 Общи елементи между държавите
- 5.2 Иновативни характеристики на практиките по държави
- 5.3 Пропуски, предизвикателства и възможности
- 5.4 Потенциал за адаптация и мащаб

6. ИЗВОДИ и ПРЕПОРЪКИ

- 6.1 За учители и училищни общности
- 6.2 За политици
- 6.3 За бъдещо развитие и прилагане на проекта

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- 7.1 Основни заключения
- 7.2 Изводи за моделирането на ателието и обучението на учителите
- 7.3 Финални разсъждения

БИБЛИОГРАФИЯ, ФОКУСИРАНА ВЪРХУ ДИГИТАЛНОТО БЛАГОПОЛУЧИЕ

Резюме

I.

ЦЕЛ и ОБХВАТ

Проектът DIGITAtelier – Иновативни педагогически модели за подобряване на дигиталното благополучие в ранното детство и началното образование има за цел да допринесе за изграждането на споделена европейска стратегия за дигитално образование, със специален фокус върху насърчаването на физическото, когнитивното, емоционалното и социалното благополучие на децата в системите за ранно детско образование и грижа (ECEC) и в началното училище.

Настоящият сравнителен аналитичен доклад изследва как дигиталното образование може активно да подкрепя благополучието на децата на възраст от 3 до 6 години и в началните класове. Докладът предлага на учителите, училищните ръководители и отговорните институции/законодатели цялостна представа за това как политиките и реалните практики в различни европейски държави могат да вдъхновят приобщаващи и креативни подходи, които насърчават дигиталното благополучие при най-малките ученици.

II.

МЕТОДОЛОГИЯТА НАКРАТКО

Партньорите от **Италия, Франция, Португалия и България** анализираха **над двадесет европейски и национални политики и събраха дванадесет подробно описани добри практики.**

- Анализирани политики: 4 държави, 12 основни национални политики
- Събрани практики: 12 добри практики (по 3 от всяка държава)
- Източници: официални национални документи, архиви на партньорските организации, публикувани оценки и интервюта с местни преподаватели
- Критерии за включване: практики, насочени към деца на възраст 3 – 6 години (до 10, когато липсват данни за по-малките); ясно установена връзка между дигиталните инструменти и благополучието; доказателства за реално прилагане
- Критерии за изключване: проекти без конкретен образователен компонент или без връзка с ранното детство.

II.I

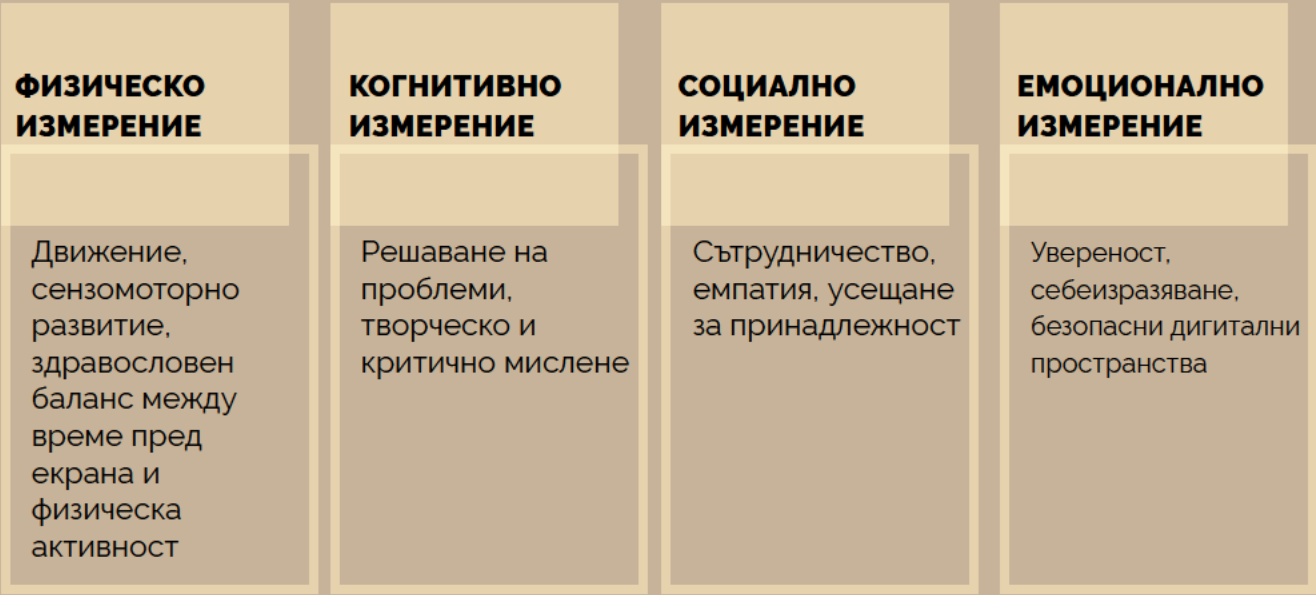
СРАВНИТЕЛНА ПЕРСПЕКТИВА: ИНСТРУМЕНТИ И КРИТЕРИИ

За да бъде възможно междудържавното сравнение, всяка политика и практика беше анализирана през следните призми:

Картографиране на политиките: шест тематични области



Ключови акценти и критерии за подбор на добри практики: четири измерения на дигиталното благополучие



Източниците включват официални текстове на политики, национални и местни стратегии, както и интервюта и документация от училища и обществени проекти.

III.

КАКВО КАРТОГРАФИРАХМЕ

- **Европейски рамки като:** План за действие в областта на дигиталното образование (2021 – 2027), Заключениета на Съвета относно подкрепата на благополучието в дигиталното образование (2022), Изследването **Благополучие в дигиталното образование (2023)**, Инициативата **Better Internet for Kids+ (BIK+)**, Закон за цифровите услуги (Digital Services Act), Директива за аудиовизуалните медийни услуги (AVMSD) и Акта за изкуствения интелект (AI Act).
- **Национални политики**, които очертават дигиталните стратегии, програмите за обучение на учители и мерките, свързани с ранното детско образование.
- **Добри практики от партньорските държави**, които интегрират технологиите в ранното образование по креативен и приобщаващ начин – от обществени пространства „за създаване“ до училищни проекти, съчетаващи изкуство, аналогови материали и дигитални инструменти.

IV.

ОСНОВНИ ИЗВОДИ

- **Пропуск в политиките за възрастовата група 3 – 6 г.** – повечето национални политики продължават да се фокусират върху началното и средното образование; конкретни насоки за ранното детство са рядкост.
- **Слаб мониторинг** – малко рамки измерват благополучието на децата по четирите измерения (физическо, когнитивно, социално и емоционално).
- **Иновациите идват от местно ниво** – най-вдъхновяващите примери са резултат от инициативи „отдолу нагоре“, като само в изолирани случаи включват и детски градини.
- **Балансът между дигитално и аналогово е ключов** – най-успешните инициативи комбинират дигитални и физически дейности, стимулират творческото мислене и сътрудничеството, като същевременно зачитат развитието и потребностите на децата.

V. ИЗВОДИ и НАСОКИ ЗА ПРИЛАГАНЕТО и МОДЕЛИРАНЕТО на ДИГИТАЛНИТЕ АТЛИЕТА

Изследването подчертава значението на практическите, творчески дигитални пространства, в които децата създават, изследват и си сътрудничат. Успешните подходи:

- комбинират **дигитални и физически преживявания**, за да подкрепят здравословното развитие;
- включват **семействата и общностите**, които насочват децата към безопасна и осъзната употреба на технологиите;
- развиват различните измерения на благополучието чрез **игра, разказване на истории и решаване на проблеми**.

Обучението на учителите трябва да бъде насочено към практическа и игрова педагогика, осъзнаване на рисковете и приобщаващ модел. Целта е преподавателите да развият умения да създават учебни преживявания, които отговарят на нуждите и темпото на развитие на техните ученици.

VI. НАСОКИ за ИЗРАБОТВАНЕ на ПОЛИТИКИ

- **Включване на целите за дигитално благополучие** във всички стратегии за ранно детство и начално образование, като се разработят **показатели за проследяване на напредъка**.
- **Инвестиция в развитието на учителите**, така че те уверено да съчетават креативността с безопасното използване на технологиите.
- **Разширяване на доказано успешните местни практики**, за да се гарантира, че всяко дете, особено във възрастта 3 – 6 години, има достъп до **балансиран дигитални образователни възможности**.
- **Въвеждане на системите за оценяване**, които измерват влиянието на дигиталното образование върху общото благополучие на децата.

→ Ключови изводи по измерения

- Когнитивно: Всички практики развиват критическо мислене, умения за разказване на истории и дигитална/медийна грамотност.
- Физическо: Движението, работата с ръце и фината моторика гарантират активно, а не пасивно дигитално участие.
- Социално: Всяка инициатива включва сътрудничество – както в класната стая (екипна работа), така и извън нея – със семействата и общността.
- Психологическо/емоционално: Гордостта, увереността и емоционалното изразяване са неразделна част, често подчертавани чрез публично споделяне (прожекции, паради, изложби).

1 Въведение

1.1 КОНТЕКСТ and ЦЕЛИ

DIGITAtelier е европейски проект, който изследва как дигиталното образование може активно да подпомага благополучието на малките деца в ранното детско образование и грижи (ECEC) и в началното училище. Настоящият доклад обобщава наученото от анализа на национални и европейски политики, както и от наблюдението на вдъхновяващи практики в Италия, Франция, Португалия и България.

- Нашите цели са:
- Да картографираме и сравним съществуващите политики и добри практики, които свързват дигиталното обучение с цялостното благополучие на децата.
 - Да създадем основа за разработването на креативни, детско-центрирани дигитални ателиета – практически, изследователски работилници с използване на дигитални инструменти – така че учителите да могат да създават балансирани и смислени дигитални преживявания.
 - Да предложим препоръки, които да помогнат на учители, училищни ръководители и политици да изграждат позитивни дигитални среди за деца на възраст от 3 до 6 години (и до 10, когато е уместно).

Този доклад представлява първия градивен елемент от по-широкия път на **DIGITAtelier**. Той служи като основа за разработването на бъдещите дигитални ателиета и обучителните ресурси, които ще помогнат на педагозите да превърнат тези идеи в реалност.

1.2 Как да се ЧЕТЕ ТОЗИ ДОКЛАД

- За по-лесна ориентация:
- Основният текст представя ключовите изводи.
 - Приложенията и справките съдържат допълнителни подробности – пълни описания

на политики, таблици с данни и допълнителни ресурси, които можете да разгледате или адаптирате.

1.3 Ключови ПОНЯТИЯ

Дигитално ателие – креативна, игрово-базирана работилница, в която децата изследват и създават чрез дигитални медии (напр. стоп кадър, звук, роботизирани играчки за програмиране) наред с традиционни материали.

ЕСЕС (Ранно детско образование и грижи) – формални и неформални образователни среди за деца приблизително на възраст между 3 и 6 години.

Благополучие – холистично състояние, при което физическото здраве, когнитивното развитие, социалните отношения и емоционалната устойчивост на децата се подкрепят в хармония. В образователен контекст благополучието означава създаване на безопасна, приобщаваща и стимулираща среда, в която децата се чувстват здрави, уверени, свързани и готови да учат – независимо дали дейностите са дигитални, аналогови или комбинирани.

Дигитално благополучие – баланс между физическите, когнитивните, социалните и емоционалните потребности на децата при използването на дигитални и недигитални дейности. Измерения: **Физическо**: насърчава здравословно движение, развитие на фина и груба моторика и балансирано време пред екрана. **Когнитивно**: развива мислене, решаване на проблеми и дигитална грамотност. **Социално**: подпомага сътрудничеството, емпатията и позитивните взаимоотношения. **Емоционално** – изгражда увереност, креативност и себеизразяване.

Достъпност – адаптиране на инструменти и задачи така, че деца с различни способности да могат да участват (напр. тактилни материали, опростени приложения или гласови инструменти).

Сътрудничество: организация на групова работа, при която децата споделят идеи, роли и отговорности, за да постигнат обща цел.

Когнитивно развитие: насърчаване на мисленето, решаването на проблеми и дигиталната грамотност чрез експериментиране, изследване и рефлексия.

Креативност: поощряване на свободното изследване и „създаване“ – независимо дали чрез дигитално рисуване, стоп кадър или проекти с аналогови техники.

Дигитална грамотност: практически умения за безопасно и креативно използване на дигитални инструменти – от роботизирани играчки за програмиране до създаване на кратки видеа.

Емоционално развитие: подпомагане на децата да изградят увереност, да изразяват чувствата си и да откриват радост в създаването, представянето или споделянето на своята работа.

Практически подход: стил на преподаване, който набляга на практическо, осезаемо и активно участие – децата боравят с материали, експериментират и създават, вместо пасивно да усвояват информация.

Хибридно обучение: съчетаване на практически аналогови дейности (рисуване, строене, ролеви игри) с дигитални инструменти за постигане на баланс и по-дълбока ангажираност.

Приобщаване: проектиране на дейности така, че всяко дете да може да участва (например чрез разнообразни роли в проектите: оператор, разказвач, сценограф и др.).

Учене чрез правене: активен метод на учене, при който децата придобиват знания чрез директен опит – например като създадат стоп кадър филм, вместо просто да гледат такъв.

Педагогика: изборият от учителя подход за насочване на процеса на учене – при ателиетата това означава съчетаване на игра, творчество и дигитално изследване по осмислен начин.

Физическо развитие: подпомагане на здравословното движение и фината моторика чрез практически задачи, като същевременно се поддържа баланс в екранното време.

Обучение чрез игра: насърчаване на децата да

изследват, конструират и експериментират чрез игрови дейности, водени от любопитството им.

Социално развитие: изграждане на умения за работа в екип и емпатия чрез колективни и споделени проекти (например създаване на групова анимация или история).

Разказване на истории (сторителинг): практика за споделяне на идеи, преживявания и знания чрез наратив, който ангажира вниманието и въображението. В образованието сторителингът помага на децата да осмислят света, да развиват езиковите си умения, паметта и емоционалната връзка с ученето. Може да бъде устен, писмен, визуален или дигитален и често служи като мост между абстрактни понятия и конкретни, практически преживявания.

1.4 ОБХВАТ на това изследване

- **Възрастов фокус**: основният ни поглед е насочен към децата на възраст между 3 и 6 години, като същевременно отбелязваме практики, които могат да бъдат приложими и за деца от 7 до 10 години, когато липсват специфични данни за ранната възраст.
- **Обхват**: в основния текст представяме резюмиран анализ и предлагаме индикатори за бъдеща оценка на дигиталните ателиета.
- **Следващи стъпки**: този изследователско-приложен проект има за цел концептуално и методологически да дефинира благополучието в дигиталното образование, използвайки гъвкавата рамка на дигиталното ателие. Стратегията интегрира технологиите по холистичен начин, за да насърчава креативността и критическото мислене в цялата училищна екосистема (ученици, учители, семейства и общност), като гарантира преносима методология и стимулира ключово сътрудничество между публичния и частния сектор

1.5 АУДИТОРИЯ

Докладът е предназначен за широка група заинтересовани страни, включително:

- педагози и практики, работещи в сферата на ранното детско образование и грижите (ECEC) и в началното училище;
- политици в областта на образованието и иновациите на местно, национално и европейско ниво;
- изследователи и организации, занимаващи се с дигитална педагогика и детско развитие, с фокус върху възрастовата група 3 – 6 години (приложима до 3 – 10 години при липса на специфични политики за по-малките деца);

2

Методология

2.1 ПОДХОД и КООРДИНАЦИЯ

Това изследване е съвместно усилие на четирите партньорски екипа от Италия, Франция, Португалия и България, координирано от ArtedelContatto ETS (Италия). То изгражда стабилна основа от знания за проекта чрез картографиране на релевантни политики и идентифициране на добри практики, които свързват дигиталното образование с благополучието на децата в контекста на ранното детско образование и грижи (ECEC) и началното училище.

Методологическият подход е разработен така, че да бъде съвместен, сравнителен и базиран на споделени инструменти, с цел да се осигурят последователност и прозрачност във всички партньорски държави: Италия (Zaffiria, ArtedelContatto), Франция (La Fabulerie), Португалия (Cine Clube Viseu) и България (Arte Urbana Collectif). Приносът на всеки партньор

- партньори по проекта и бъдещи изпълнители на рамката DIGITAtelier.

Чрез предоставянето на ясен и критичен преглед на настоящата ситуация, този доклад цели не само да подпомогне прилагането на проекта, но и да насърчи по-широки размисли за това как дигиталното образование може да се превърне в смислено, приобщаващо и ориентирано към благополучието преживяване за малките деца в цяла Европа.

е бил от решаващо значение на този етап:

те са отговаряли за идентифицирането и документирането както на политики, така и на добри практики, прилагани в техния национален контекст.

Нашата цел беше да разберем как националните политики и ежедневните практики свързват дигиталното учене с благополучието на децата, особено в ранна възраст.

Работихме като единен екип – използвайки общи шаблони, провеждайки редовни срещи и прилагайки споделени стъпки за преглед, за да гарантираме, че резултатите от различните страни могат да бъдат сравнени и обединени.

2.2 КАРТОГРАФИРАНЕ НА ПОЛИТИКИТЕ: инструменти и критерии

За да се осигури цялостен и последователен анализ във всички партньорски държави, Насоките за събиране и анализ на най-релевантните национални политики бяха структурирани около шест тематични области. Тези области отразяват основните приоритети на проекта DIGITAtelier и служат като рамка, чрез която партньорите могат критично да изследват националните подходи към дигиталното благополучие и медийното образование в ранна детска възраст. Вместо да предлага строга контролна листа, документът съдържа въпроси, насочени към рефлексивни и контекстуално чувствителни отговори, които позволяват смислено сравнение и взаимно учене.

Ръководните въпроси обхващат следните тематични области:

- регулаторни и стратегически рамки;
- иновации в педагогическите модели;
- достъпност и приобщаване;
- системен подход към дигиталното благополучие (включително физическо, когнитивно, социално и емоционално измерение);
- участие на учители, семейства и общности;
- мониторинг, оценка и документирано въздействие.

Заедно, тези шест тематични области подпомагат холистично и сравнително разбиране за това как всяка страна подхожда към пресечната точка между дигиталното образование и благополучието на децата в ранна възраст. Те оформят аналитичната рамка на процеса на картографиране и насочват бъдещите препоръки на проекта.

2.3 ДОБРИ ПРАКТИКИ: процес и КЛЮЧОВИ КРИТЕРИИ за ПОДБОР

Рамката насърчи партньорите да разсъждават върху това как всяка инициатива допринася за когнитивното, физическото, социалното и емоционалното благополучие на децата и да формулират по какъв начин практиката подпомага ученето чрез преживяване, креативността, сътрудничеството и автономността. Специфичен набор от критерии – разработен съвместно в рамките на консорциума – служеше като отправна точка за оценка на релевантността и възможността за прилагане на всяка практика. Тези критерии функционираха като качествени индикатори за подбор, които подпомагаха партньорите да направят критична оценка на идентифицираните практики.

Всяка практика трябваше да отговаря поне на едно от четирите измерения на дигиталното благополучие:

- **Социално благополучие** - включва колективно учене и взаимодействие, ясно определени роли на учениците и учителите, междупоколенческа ангажираност, изграждане на общност и чувство за принадлежност.
- **Когнитивно благополучие** - включва учене, водено от любопитство, въображение и креативност; мултидисциплинарни и изследователски подходи, които подкрепят дивергентното мислене и изследването
- **Емоционално благополучие** – гарантира безопасни и приобщаващи дигитални пространства, дейности за осъзнаване на емоциите, позитивно дигитално участие и подкрепа за себеизразяване и самооценка.
- **Физическо благополучие** – обхваща интеграцията на движение, работа с осезаеми материали, връзка с околната среда и комбинирани дигитално-аналогови преживявания, подпомагащи сензомоторното развитие.

Допълнителните хоризонтални критерии включваха:

- културна и езикова релевантност;
- приобщаване и достъпност

- (нискотехнологични, инструменти със свободен достъп, без платени бариери);
- лесни за адаптация;
 - методи за учене чрез правене и съвместно учене;
 - дигитално майсторство и решения, насърчаващи критическо мислене;
 - документираните резултати и подкрепа за учене през целия живот.

Партньорите бяха насърчавани да контекстуализират практиките, когато някои критерии не могат да бъдат напълно приложени, за да се гарантира реалистична и обоснована оценка.

2.4 ОБЕДИНЯВАНЕ НА ДАННИТЕ И СРАВНИТЕЛЕН АНАЛИЗ

След събирането на политиките и добрите практики беше извършен сравнителен анализ между четирите държави, използвайки матрица, базирана на следните критерии:

- тип и обхват на инициативите;
- дигитални и педагогически подходи;
- стратегии за приобщаване и достъпност;
- отчетено въздействие и потенциал за иновации;
- релевантност към разработването на дигиталните ателиета.

Докладът не цели да бъде изчерпателен – той подчертава тенденции, модели и вдъхновяващи практики, които могат да послужат като насока за следващите фази на проекта и да насърчат транснационален диалог.

2.5 От ДАННИ към ИЗВОДИ

След като всички партньори попълниха своите аналитични матрици, ArtedelContatto сравни резултатите между отделните страни.

- Търсехме:
- **Модели** (напр. обучение на учители, присъстващо във всички държави);
 - **Пропуски** (напр. малко политики, насочени конкретно към възрастта 3 – 6 години);
 - **Иновации**, които могат да вдъхновят създаването на дигитални ателиета в следващата фаза на проекта.

Този съвместен и насочен към учителите подход направи анализа прозрачен и гарантира, че крайните препоръки са насочени пряко към педагозите и вземащите решения, които искат да изграждат балансиран, креативен и приобщаващ дигитален учебен пространств за малките деца.

3

Картографиране на политиките

3.1 ПРЕГЛЕД на РЕЛЕВАНТНИТЕ ПОЛИТИКИ на Европейския съюз в областта на ДИГИТАЛНОТО ОБРАЗОВАНИЕ

ЕС поставя дигиталното благополучие в основата на своята образователна стратегия, като го разглежда като ключов елемент от цялостното развитие на децата в една все по-дигитална среда. Основните политически инструменти създават рамка за това „какво трябва да бъде“ — сигурно, приобщаващо и ориентирано към благополучието дигитално образование:

- План за действие в областта на дигиталното образование (DEAP, 2021 – 2027): определя дългосрочни приоритети за висококачествено дигитално обучение, включително инфраструктура, обучение на учители и приобщаващо съдържание.
- Заключение на Съвета относно подкрепата на благополучието в дигиталното образование (2022): предлагат рамка за защита на физическото, когнитивното, социалното и емоционалното здраве на децата в дигитален контекст.
- Изследване „Благополучие в дигиталното образование“ (2023): подчертава значението на балансираните, креативни и съвместни дигитални среди за насърчаване на благополучието и подкрепя интеграцията между аналогови и дигитални преживявания при малките деца.

Резултатите от това изследване съответстват с практиките на партньорите по DIGITaLier, които съчетават аналогови и дигитални дейности, за да стимулират креативността, социалното взаимодействие и здравословното физическо развитие при децата на възраст 3 – 6 години — възрастова група, в която настоящите политики на ЕС все още са ограничени.

В съвкупност тези инициативи на ЕС изграждат основата на акцента, който DIGITaLier поставя върху сигурното, етично и ориентирано към благополучието дигитално образование за малките деца.

3.1.1 План за действие в областта на дигиталното образование (2021 – 2027)

Приет от Европейската комисия през 2020 г., Планът за действие в областта на дигиталното образование (DEAP) представлява основната политическа рамка на ЕС за дигиталното образование за седемгодишен период. Той определя две стратегически приоритетни направления:

- **Високоэффективна екосистема за дигитално образование:** фокусира се върху стабилна инфраструктура, обучение на учители, лидерство в дигиталната педагогика, достъп до качествено дигитално съдържание и многостранно сътрудничество (включително с неправителствени организации и партньори от EdTech сектора).
- **Дигитални умения и компетентности за всички:** насърчава ученето през целия живот, основната и напреднала дигитална грамотност (включително програмиране, изкуствен интелект и умения за работа с данни), равенство между половете и включване на по-слабо представените групи.

Сред ключовите инициативи са инструментите SELFIE за самооценка, Европейският център за дигитално образование (European Digital Education Hub), Европейският сертификат за дигитални умения (EDSC), микроквалификациите, приобщаващите STEM програми и насоките за дигитална педагогика. DEAP поставя акцент върху устойчивостта, адаптивността и приобщаването, особено в отговор на предизвикателства като пандемията от COVID-19.

3.1.2

Заклучения на Съвета относно подкрепата на благосъстоянието в дигиталното образование (2022) и изследването „Благосъстояние в дигиталното образование“ (2023)

Публикувани от Съвета на Европейския съюз, заключенията от 2022 г. въвеждат допълнително измерение към Плана за действие за дигитално образование (DEAP): подкрепа на благосъстоянието на учащите. Те признават, че дигиталната трансформация в образованието трябва да отчита физическите, емоционалните, когнитивните и социалните нужди на децата. Документът насърчава междусекторен подход, който обединява здравни, образователни, технологични и младежки политики, и популяризира безопасната, етична и приобщаваща употреба на дигиталните технологии в образователната среда.

Заключенията на Съвета определят четири взаимосвързани измерения на благосъстоянието в дигиталното образование: когнитивно благосъстояние (компетентности и знания за участие в ученето и обществото), физическо благосъстояние (здраве, ергономия и физическа активност), социално благосъстояние (позитивни взаимодействия, сътрудничество и безопасна онлайн среда), емоционално благосъстояние (самооценка, устойчивост, мотивация и психично здраве). Последващото изследване „Благосъстояние в дигиталното образование“ (2023) подчертава овластяващия потенциал на технологиите да подобряват благосъстоянието на учащи, учители и семейства, като разглежда теми като приобщаване, кибертормоз, удовлетвореност, самоувереност и дигитално гражданство. Тази многопластова перспектива е основополагаща за DIGITAtelier, който насърчава балансирана, креативна и участническа дигитална култура в ранното детство и началното образование.

3.1.3

Общи принципи и споделени насоки

Въпреки различните си акценти, Планът за действие за дигитално образование (DEAP) и Заключенията на Съвета споделят обща визия

за приобщаващо, ориентирано към учащия и устойчиво дигитално образование, основано на етични и педагогически принципи. Основните елементи включват:

- приобщаващо, ориентирано към учащия образование, изградено върху етични практики;
- дигитално приобщаване и достъпност като основни ценности;
- многостранно сътрудничество между училища, семейства, местни власти и гражданското общество;
- обучение през целия живот и професионално развитие на учителите;
- практики, основани на доказателства, които могат да се прилагат в по-широк мащаб, с надеждно наблюдение и оценка.

3.1.4

Други релевантни европейски политики и инициативи

Допълнителни инструменти на ЕС, които подкрепят дигиталното благосъстояние, включват:

- **Better Internet for Kids (BIK+, 2022)** – насърчава безопасна и приобщаваща дигитална среда и предоставя ресурси за учители, семейства и младежи.
- **Препоръки на Съвета относно дигиталното образование и дигиталните компетентности (2023)** – насочват държавите членки към разработване на национални стратегии за качествено и приобщаващо дигитално образование.
- **Медийна грамотност и Директивата за аудио-визуални медийни услуги (AVMSD)** – подпомагат медийната грамотност, борбата с дезинформацията и инициативи като Европейската обсерватория за дигитални медии (EDMO).
- **Акт за цифровите услуги (DSA) и AVMSD** – установяват стандарти за онлайн безопасност, родителски контрол и инициативи за медийна грамотност.
- **Акт за изкуствения интелект (AI Act)** – регулира използването на високорискови системи с изкуствен интелект в образованието, включително изисквания за прозрачност.
- **Национални инициативи** – примери включват

приложението „Kids Wallet“ в Гърция за проверка на възраст, **забраната за мобилни телефони** в училище за ученици под 15 години във Франция, както и усилията на **България и Испания** за дигитална грамотност чрез програмата Erasmus+ и национални законодателни мерки.

3.1.5

Значимост за DIGITAtelier

Политиките на ЕС в областта на дигиталното образование предоставят еталона за това „какво трябва да бъде“ в проекта DIGITAtelier, като определят основните принципи на дигиталното благосъстояние и приобщаващото учене. Ключовите рамки – включително BIK+, Плана за действие за дигитално образование, Акта за цифровите услуги (DSA), Директивата за аудио-визуални медийни услуги (AVMSD) и Акта за изкуствения интелект (AI Act) – се обединяват около няколко фундаментални идеи::

- безопасна и етична дигитална среда за децата;
- балансирано използване на технологиите, което подпомага физическото, когнитивното, социалното и емоционалното благосъстояние;
- приобщаване и достъпност като принципи, с които не се правят компромиси;
- креативност и активно участие като двигатели на смислено дигитално учене.

Основаването на практиките на DIGITAtelier върху тези споделени приоритети гарантира, че проектът създава ориентирани към децата, съобразени с развитието им дигитални ателиета, като същевременно остава в съзвучие с визията на ЕС за хуманен и справедлив дигитален преход в образованието.

3.2
НАЦИОНАЛНИ КОНТЕКСТИ

Тази глава представя обзор на националните политически рамки в Италия, Франция, Португалия и България, избрани от партньорите в съответните държави. Тя очертава техните подходи към дигиталното образование и насърчаването на благосъстоянието на децата.

Фиг. 1 – ПОЛИТИЧЕСКА МАТРИЦА

		Регулаторни и стратегически рамки	Педагогически иновации	Достъпност и приобщаване	Системен подход към дигиталното благополучие	Ангажираност на учители/семейства/общности	Мониторинг и оценяване
ИТАЛИЯ	<i>Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)</i>	Закон 107/2015 – стратегически план за дигитална трансформация; многогодишна национална стратегия.	Преминава от модел на „предаване на знания“ към модел на „учене“; насърчава дигиталните ателиета и иновативните лаборатории.	Осигурява финансиране за устройства и дигитална инфраструктура във всички начални училища.	Подчертава значението на човешкото взаимодействие и отговорната употреба на технологиите, но липсва изричен фокус върху различните аспекти на благополучие на децата във възрастта 3 – 6 години.	Партньорства чрез инициативата „ Stakeholder Club “; ролята на Animatore Digitale ; обучение на учители и ангажиране на семействата.	Извършва се общ мониторинг на прилагането , но без конкретни показатели , свързани с благополучието в ранното детство.
	<i>Patti digitali</i>	Не е правителствена политика, а инициатива, която допълва и укрепва съществуващите насоки за дигитално образование и дигитално благополучие. Основава се на общностно съвместно регулиране – семейства, училища и ученици определят споделени местни правила, съгласувани с националните стратегии.	Въвежда т.нар. „общностни споразумения“ като иновативна образователна практика, която насърчава участието и съвместната отговорност между възрастни и млади хора.	Прости и ясни правила правят подхода широко достъпен и приобщаващ по замисъл, въпреки че активното участие може да варира в различните общности.	Насърчава баланс между онлайн и офлайн живота, като засяга теми като възрастта на въвеждане на смартфони, тяхната употреба в училище и ежедневни навици (например вечерни правила).	Активно включва училища, родители и ученици, подкрепена е от академични среди и експерти, като местните общности са в центъра на вземането на решения.	Няма национална структура за мониторинг; оценяването се базира на обратна връзка на местно ниво. Има потенциал за разработване на споделени показатели и измерване на въздействието..
ФРАНЦИЯ	<i>Marseille en Grand</i>	Национална програма с право на „експериментиране“ и бюджет от 1,5 милиарда евро, обхващаща детските градини и началните училища.	Прилага контекстно чувствителна дигитална педагогика, включваща интерактивни бели дъски и мобилни дигитални класни стаи.	Насочена е към недостатъчно обезпечените училища и цели да преодолее дигиталното неравенство.	Дигиталното благополучие, разглеждайки го като „отговорна и осъзната употреба на технологиите“ и повишаване на осведомеността за рисковете.	Силен акцент върху ангажираността на родителите и обучението на учителите.	Оценка на оборудването и степента на използване, без конкретни показатели за благополучие.
	<i>Cités Éducatives</i>	Национална политика (2019 г.) за възрастовия диапазон 0 – 25 години, с тристранна система на управление (държава, училище, местна власт) и значително финансиране.	Подкрепя свързани класни стаи и експерименти в образователната среда на локално ниво.	Фокусирана е върху неравнопоставените общности.	Насърчава балансирано използване на дигиталните технологии в подкрепа на когнитивното и социалното развитие на децата.	Характеризира се с висока ангажираност на родителите и широко междуинституционално сътрудничество.	Оценяването се извършва на местно ниво, но благополучието не се измерва систематично.
	<i>Classe Dehors</i>	Нова национална законодателна инициатива (очаквана през 2025 г.) за интегриране на обучението на открито.	Прилага педагогика, основана на природата и движение, като противотежест на дигиталната среда.	Осигурява финансиране за общините с цел създаване на външни учебни пространства.	Подобрява физическото, социалното и емоционалното благополучие, като ограничава времето пред екрана.	Създава мрежа от фасилитатори за обучение на открито, които обучават учители.	Инициативата е в ранен етап на развитие и все още няма официални показатели за дигитално благополучие.

		Регулаторни и стратегически рамки	Педагогически иновации		Достъпност и приобщаване	Системен подход към дигиталното благополучие	Ангажираност на учители/семејства/общности	Мониторинг и оценяване
ПОРТУГАЛИЯ	Digitalisation Programme for Schools (PTDE)	Програмата „Цифрово училище“ и стратегията ENED (2000 – 2015) насърчават дигиталното образование чрез пилотни проекти. През 2020г. бе стартирана програмата PTDE като основна национална политика за дигитализация на училищата.	LED (Laboratórios de Educação Digital) – прилага обучение, основано на изследване и проектна работа в предучилищна и начална степен.		Осигурява на училищата устройства и свързаност – лаптопи, слушалки, мобилни точки за достъп и SIM карти – с приоритетна подкрепа за деца с увреждания и от уязвими социални среди.	Съдържа препоръки за балансирано и безопасно използване на устройствата и прилага инструменти като платформата SeguraNet и национални кампании срещу тормоз и кибернасилие.	Включването на преподаватели и семейства е основен аспект на програмата. Инициативите включват „Дигитални посланици“, Центрове за обучение на учители и „Дигитална академия за родители“.	Използват се инструментите SELFIE/SELFIEforTEACHERS, както и национални проучвания за въздействието на времето пред екрана и емоционалното благополучие.
	Стратегия за дигитално образование 2014 – 2020	Национална рамка за дигитална грамотност и отговорно използване на технологиите.	Насърчава интерактивни учебни среди и обучение на учители.		Основната цел е намаляване на дигиталното неравенство, като фокусът е върху началното и средното образование.	Разглежда балансираното използване на технологиите и психичното/социалното здраве, но липсва методология за възрастовата група 3 – 6 години.	Включва програми за обучение на учители и повишаване на осведомеността на родителите.	Няма конкретни показатели за благополучието в ранното детство.
БЪЛГАРИЯ	Национална програма „Иновации в действие“	Инициатива на Министерството на образованието за разпространение на дигитални образователни практики.	Подкрепя интерактивни инструменти и експериментиране.		Насърчава отговорното дигитално участие.	Косвено стимулира обмена на добри практики между институциите, но няма стратегия за ранна възраст.	Включва по-широк кръг образователни заинтересовани страни.	Няма определени показатели за дигитално благополучие.
	Национална стратегия за детето 2019 – 2030	Рамков стратегически документ, който определя дългосрочни политики за детското благополучие, включващи здраве, образование, сигурност и семейна подкрепа. Включва визия за благополучието на детето в дигиталната епоха.	Признава необходимостта от медийна грамотност и дигитална безопасност.		Подчертава ролята на родителите и общността.	Отчита физическите, когнитивните, емоционалните и социалните измерения на дигиталното благополучие.	Акцентира върху ролята на родителите, учителите и националните организации (като Центъра за по-безопасен интернет).	Липсва структурирана система за оценка или конкретни мерки за ранна детска възраст.

→ Разширеният анализ за всяка партньорска държава е представен отделно в Приложение 1.

3.3

МЕЖДУДЪРЖАВНИ
НАБЛЮДЕНИЯ

Сравнителният анализ на националните политически рамки в Италия, Франция, Португалия и България разкрива както общи цели, така и различни подходи в усилията за интегриране на дигиталното образование и насърчаване на благосъстоянието на децата. Тези национални тенденции често отразяват, а понякога и се разминават с основните принципи, заложиени в Плана за действие за дигитално образование (DEAP) и Заключенията на Съвета относно подкрепата на благосъстоянието в дигиталното образование.

При сравнението на националните подходи става ясно, че структурата на управлението на дадена държава оказва значително влияние върху последователността и дълбочината на политиките за дигитално образование. Държави с по-централизирана система като Франция и Португалия и такива с регионално раздробени образователни системи като Италия се сблъскват с различни предизвикателства при постигането на единна национална реализация.

Въпреки че Националният план за дигитално училище на Италия представя обединена стратегическа визия, неговото прилагане зависи в голяма степен от регионалните власти и автономията на отделните училища, което може да доведе до неравномерно възприемане и тълкуване в различните райони.

От своя страна, България представлява пример за страна, в която законодателната и политическата рамка е силно хетерогенна. Съществуването на множество стратегически документи без ясно наложена национална директива води до фрагментирано прилагане на инициативите за дигитално образование и благосъстояние.

Сред общите характеристики, открити в националните политики, се открояват:

- **Обучение и подкрепа на учителите:** навсякъде се признава ключовата роля на педагогическите кадри в дигиталната трансформация.
- **Преодоляване на дигиталното неравенство:** всяка държава, пряко или косвено, цели да гарантира дигитална справедливост и достъпност.
- **Акцент върху отговорното използване и**

дигиталната безопасност: макар понятието „дигитално благосъстояние“ да не е винаги формално дефинирано, съществува споделено разбиране за необходимостта от безопасна и осъзната употреба на технологиите.

- **Многостранно участие на заинтересованите страни:** националните политики признават значението на сътрудничеството между различните участници в процеса.

Анализът открии и следните различни подходи и предизвикателства:

- **Ясен фокус върху благосъстоянието:** въпреки че всички държави разглеждат аспекти на дигиталното благосъстояние, степента на неговото ясно формулиране и системна интеграция като многопластово понятие (физическо, когнитивно, социално и емоционално) се различава.
- **Насоченост към ранната детска възраст (3 – 6 години):** макар повечето политики да обхващат началното образование, конкретните и целенасочени мерки за възрастовата група 3 – 6 години остават по-слабо развити в някои държави.
- **Дълбочина на мониторинга и оценяването:** всички политики признават необходимостта от наблюдение, но нивото на детайлност и публичната достъпност на оценките на въздействието варират значително.

3.4

ОБОБЩЕНИЕ: Съответствие с
ЕВРОПЕЙСКИТЕ РАМКИ
и ОСНОВНИ ПОЛИТИЧЕСКИ
ПРОПУСКИ

Анализът на националните политики в Италия, Франция, Португалия и България потвърждава широко съответствие с Плана за действие за дигитално образование (DEAP) и Заключенията на Съвета относно подкрепата на благосъстоянието в дигиталното образование. Основни приоритети като дигитална инфраструктура, обучение на учители и приобщаващ достъп се отразяват във всички национални стратегии. Освен това е налице широко признание за значението на повишаването на капацитета на преподавателите, дигиталното приобщаване и многостранното сътрудничество.

Въпреки тези стабилни основи, остават редица системни политически пропуски, особено в областта на ранното детско образование и грижи (ЕСЕС):

- **Многопластовото дигитално благосъстояние остава слабо развито.** Макар „отговорната употреба“ и онлайн безопасността да се насърчават широко, малко национални политики интегрират когнитивното, физическото, социалното и емоционалното измерение на дигиталното благосъстояние, както е дефинирано в Заключенията на Съвета (2022). Това ограничава обхвата и дълбочината на предприетите мерки, особено по отношение на най-малките деца.
- **Възрастовата група 3 – 6 години остава недостатъчно обхваната.** Стратегиите за дигитално образование обикновено се фокусират върху началното и средното образование. Когато ранната детска възраст се споменава, мерките са общи или ограничени до достъп и експозиция, без специфичен акцент върху практики за дигитално благосъстояние, съобразени с етапите на развитие.
- **Рамките за мониторинг и оценка са неясни и непълни.** Макар националните стратегии да предвиждат механизми за наблюдение, малко от тях съдържат конкретни индикатори или структури за отчитане на въздействието на дигиталното образование

върху благосъстоянието на малките деца. Португалия е положителен пример в това отношение, но остава изключение.

- **Ограничено политическо насочване към баланса между дигитално и недигитално учене.** Интегрирането на дигитални инструменти с практическо, игрово и обучение на открито обикновено се оставя на педагогическата преценка. На политическо ниво рядко се формулира подкрепа за поддържане на здравословен баланс между екранно и учене чрез правене.

Проектът DIGITAtelier идентифицира ключови приоритети като дигитално приобщаване, цялостен (холистичен) поглед върху благосъстоянието и многостранно сътрудничество, които могат да послужат като полезни ориентири при бъдещото развитие на национални политики. По-силното съответствие с тези принципи би позволило на държавите по-пълно да реализират визията на ЕС и по-ефективно да отговорят на специфичните нужди на малките деца в дигиталните учебни среди.

Сборник с добри практики

Тази секция представя подробно изследване на 12 конкретни добри практики от всяка партньорска държава в рамките на проекта DIGITaLier, като акцентира върху примерни образователни инициативи от Италия, Франция, Португалия и България.

		Възраст и етап	Категория	Приобщаващи характерис-тики	Ресурси	Отчетни документи
ИТАЛИЯ	В свят на музика	3-6 Детска градина	Музика и звук	Приобщаване на невзрачно-образни деца	Всекидневни предмети за създаване на звуци (бутилки, кутии, платове), импровизирани инструменти, дигитални инструменти за звуково изследване (уеббазирани приложения), голямо пространство за движение.	Доклади на педагозите, активно участие на децата
	Небеса на прозореца	3-6 Детска градина	Изкуство и наука	Смесени групи по способности, колаборация между връстници	Естествени материали (листа, платове, клони), материали за изработка и рисуване, прости инструменти за снимане и анимация (таблет с приложение като StopMotion или еквивалент), пространство с осветление и техника за прожекция.	Документирана инсталация, споделена с родителите; устни разсъждения на децата и визуални резултати от тяхната работа.
	Парадът на животните	3-8 Детска градина и общността	Сторителнг и анимация	Семейно участие и дистанционно включване	Художествени пособия и рециклирани материали, базови инструменти за дигитализация (скенер или телефон), софтуер за анимация/прожекция, оборудване за публична прожекция.	Дигитален парад, споделен в общинска/публична среда; обратна връзка от участието на общността.

Подбраните практики демонстрират иновативни начини за интегриране на дигитални инструменти и креативни педагогически подходи, съобразени със специфичния културен, социален и образователен контекст на всяка страна.

Чрез разнообразни методологии – включително дигитално разказване на истории, кинообразование, работилници по анимация и стоп кадър, както и интерактивни инсталации – тези практики илюстрират ефективното насърчаване на когнитивните, социалните, емоционалните и физическите измерения на дигиталното благосъстояние.

		Възраст и етап	Категория	Приобщаващи характерис-тики	Ресурси	Отчетни документи
ФРАНЦИЯ	Живини!	5-12 Библиотеки, класни стаи	Природа и сетивност	Работа с деца от извънградски населени места и социално уязвими общности	Меки постелки, стратегически разположени звукови бутони, скрити визуални елементи, комплекти „Ludobox“ (игри, базирани на тактилно и разказвателно преживяване). Използват се нискотехнологични, безекранни и свободно достъпни материали.	Наблюдателни отчети
	Исклучени от мрежата	6-12 Училища и библиотеки	Дигитална грамотност	Безекранен, нискотехно-логичен подход	Картончета с истории, реквизит за ролеви игри; метафорично изградени разкази с реални герои и предмети.	Обратна връзка от участниците в работилниците
	Фабрика за любителски филми	5-6 Училища и библиотеки	Създаване на филми	Смесени способности, нискобюджетен подход	Рециклирани материали (за костюми и декор), камера или устройство за заснемане (за еднократен, непрекъснат кадър).	Колективни прожекции на филмите

		Възраст и етап	Категория	Приобщаващи характеристики	Ресурси	Отчетни документи
ПОРТУГАЛИЯ	Малко кино	3-10 Училища и кина	Кинообразоване	Включване на деца със специални образователни потребности	Комплект за филмови прожекции, комплект за анимация, училищни материали и предмети, материали за рисуване, материали за създаване на филмови плакати и дневници, материали за кинетични играчки (тауматропи, сенков театър, зоетропи), оборудване за анимационно филмопроизводство (техники на стоп кадър и пикселация).	Ученически прожекции и кинодневници
	Един филм на месец	3-10 Училища	Кино и дигитална грамотност	Адаптивно за всички класни стаи	Ресурси за филми (с предложения за дейности), материали за рисуване, живопис и колаж (за творческа интерпретация), обща дигитална платформа „Grande Diário Cinéfilo“.	Междучилищно сътрудничество
	Пикселация	3-10 Училища и библиотеки	Анимация	Разнообразни групи, включително деца със специални образователни потребности	Комплект за анимация (камера или таблет с приложение за стоп кадър, статив, осветление, екран за прожекция); училищни материали, картонени елементи и предмети от ежедневието.	Прожекции и споделяне между връстници

		Възраст и етап	Категория	Приобщаващи характеристики	Ресурси	Отчетни документи
БЪЛГАРИЯ	Стоп кадър анимация за емоциите	5-7 Детска градина	Сторителинг и анимация	Включване на деца от маргинализирани общности	Материали за визуални изкуства (рисуване, разказване на истории), материали за създаване на музика и хартия за изработване на декори и герои, дигитални камери и стандартни дигитални инструменти (за стоп кадър анимация).	Създаване на късометражен филм и публична прожекция
	Синият тигър в моя град	7-10 Училище и местна общност	Кино и анимация	Приобщаване, свързано с местната общност	Материали за създаване на оригинални визуални елементи, материали за изграждане на декор с използване на местни архивни изображения, стандартни инструменти за анимация.	Публични прожекции
	Стоп кадър анимация с моментна фотография	6-9 Училища	Анимация, фотография, творчество	Маргинализирани групи	Карти с дейности, моментни фотоапарати, смартфони или планшети с лесни за използване приложения за анимация, реквизит и сцени, използващи училищната среда.	Създадена стоп кадър анимация

4.1
ОБЗОР по държави

Следващите страници представят кратък обзор на всяка практика и начина, по който националните инициативи насърчават четирите измерения на дигиталното благосъстояние.

Тези обобщения предлагат бърз ориентир за разбирането на обхвата и фокуса на всяка инициатива в рамките на четирите партньорски държави.

→ Пълните карти на практиките – с подробни описания, снимки, методология и външни препратки – могат да бъдат видени чрез предоставените QR кодове.





4.1.1
Италия

Изтеглете пълното описание на добрите практики от Италия: <https://shorturl.at/bCf4g>



В свят на музика
(оригинално заглавие: *In un mondo di musica*)

Този приобщаващ проект ангажира деца в предучилищна възраст с творческо изследване на звука, музиката и движението чрез дигитални и аналогови инструменти. Децата създават звукови пейзажи и символни визуални представяния, използвайки приложения като Chrome Music Lab, за да съчетават музиката с интерактивна игра. Дейностите насърчават сътрудничество, емоционално изразяване и мултисензорно участие. Проектът завършва с дигитална звукова инсталация, отразяваща съвместно създадените от децата звукови среди.

Когнитивно	Физическо	Социално	Психологическо/ Емоционално
Символно мислене, логическа последователност, абстрактно разсъждение чрез звук и дигитална композиция.	Фини двигателни задачи, двигателни игри, сензорна интеграция.	Сътрудничество между връстници, споделено лидерство.	Приобщаваща среда, която развива увереност и творческо себеизразяване.



Небеса на прозореца
(оригинално заглавие: *Cieli alla finestra*)

Децата изследват облаците и небето чрез наблюдение, дигитална документация и творческа интерпретация с помощта на таблети, рисуване и колаж. Практиката обединява научно любопитство и артистичен израз, завършвайки с мултисензорна инсталация, в която децата взаимодействат със своите дигитални творби. Приложения като StopMotion Studio и Paint with Music разширява учебното преживяване. Проектът насърчава творчеството, сътрудничеството и емоционалната връзка с природните явления.

Когнитивно	Физическо	Социално	Психологическо/ Емоционално
Наблюдение, научно изследване, символно представяне.	Развитие на двигателни умения чрез рисуване, живопис и стоп кадър.	Колективно вземане на решения, диалог между връстници.	Радостното, потапящо изкуство насърчава емоционално изразяване и утвърждаване.



Парадът на животните
(оригинално заглавие: *Zooparata*)

Реализиран в селски район, този проект кани децата и техните общности да сътворят и анимират въображаеми животни чрез стоп кадър техника. Инициативата развива творческо мислене, умения за разказване на истории и социална свързаност, завършвайки с публичен „дигитален парад“, при който анимациите са прожектирани върху сгради в селото. Процесът засилва междупоколенческите връзки и насърчи дигиталната грамотност чрез достъпни и игриви технологии. Финалните анимации превръщат класните стаи в потапящи разказвателни среди.

Когнитивно	Физическо	Социално	Психологическо/ Емоционално
Изграждане на разказ, дигитална грамотност, умения за сторителинг.	Активно участие, фини двигателни дейности при работа със стоп кадър.	Засилва връзките в общността в селски район.	Публичното представяне насърчава чувство на гордост и принадлежност.



4.1.2
Франция

Download full descriptions of France's good practices: <https://shorturl.at/tEfey>



Vivant-e-s!

(оригинално заглавие: **Живини!**)

Тази потапяща, безекранна изложба приканва децата да изследват биоразнообразието чрез сетивно разказване на истории и поетично взаимодействие. Използвайки тактилни елементи, звукови бутони и разказвателни комплекти (Ludobox), дейността развива емоционална чувствителност и екологично съзнание. Проектирана за приобщаващи и нискоресурсни среди, тя предлага спокойно, изследователско пространство, което насърчава емпатия и любопитство. Проектът е особено ефективен за селски и социално уязвими общности.

Когнитивно	Физическо	Социално	Психологическо/ Емоционално
Интерпретация на природни системи и разказване на истории.	Движение в интерактивна среда, тактилно изследване.	Съвместно откриване и диалог.	Спокойната, поетична атмосфера насърчава емпатия и чувство на удивление.



Unplugged

(оригинално заглавие:

Изключени от мрежата)

Програмата въвежда децата в основни понятия на дигиталната грамотност – като алгоритми и мрежи – чрез безекранни занимания и ролеви игри. Посредством разказване на истории и физическо движение, абстрактните дигитални идеи се превръщат в игрови, телесно преживени опити. Първоначално разработена за деца на възраст 6 – 12 години, методиката успешно е адаптирана и за ранна детска възраст. Тя е приобщаваща, многоезична и гъвкава за различни контексти.

Когнитивно	Физическо	Социално	Психологическо/ Емоционално
Абстрактни дигитални понятия (алгоритми, потоци от данни) чрез метафора..	Ролево превъплъщение, активно движение.	Сътрудничество и колективно решаване на задачи.	Безекранната игра намалява тревожността и изгражда увереност.



Amateur Film Factory

(оригинално заглавие:

Фабрика за любителски филми)

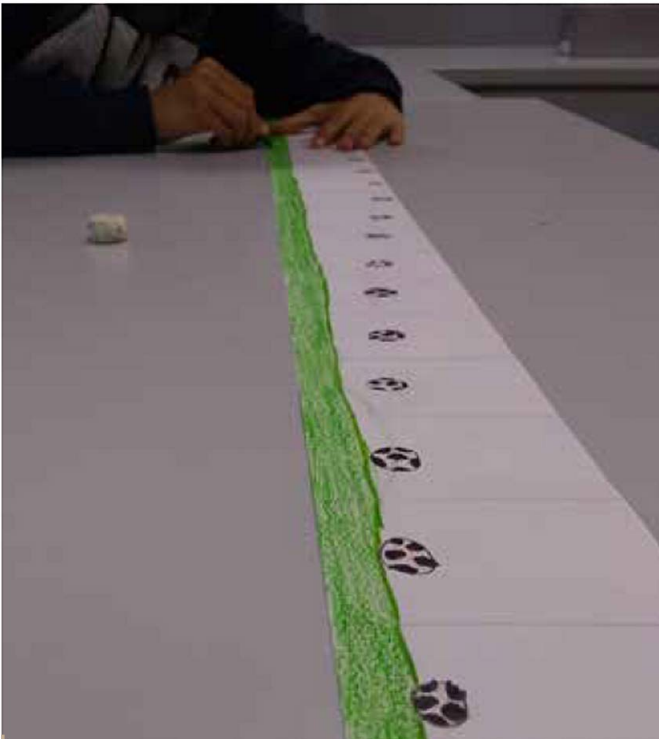
Вдъхновена от модела на Мишел Гондри, тази практика дава възможност на децата съвместно да напишат, изиграят и заснемат свои истории, използвайки прости и рециклирани материали. Целият филм се създава в един непрекъснат кадър, което насърчава спонтанността и творческата автономия. Процесът развива увереност, работа в екип и умения за изграждане на разказ в нискотехнологична и достъпна среда. Финалът е колективна прожекция, която празнува общите усилия на децата.

Когнитивно	Физическо	Социално	Психологическо/ Емоционално
Разказвателна логика, последователност и творческо филмово мислене.	Изработване на декори, актьорска игра, развитие на груба и фина моторика.	Групово вземане на решения, активно слушане.	Колективното създаване повишава самооценката и носи радост.



4.1.3
Португалия

Изтеглете пълното описание на добрите практики от Португалия:
<https://shorturl.at/hdhcl>



Малко кино
(оригинално заглавие: **Pequeno Cinema**)

Този утвърден проект по кинообразование запознава децата с историята на киното, визуалното разказване и творческото филмово създаване чрез практически дейности. Децата гледат, обсъждат и създават анимации, използвайки техники като стоп кадър и кинетични играчки. Програмата развива медийна грамотност, сътрудничество и емоционално изразяване в приобщаваща среда. Завършва с общностно кино събитие, представящо творбите на децата.

Когнитивно	Физическо	Социално	Психологическо/ Емоционално
Медийна грамотност, критично гледане, умения за разказване на истории.	Рисуване, изработка на оптични играчки, създаване на анимации чрез стоп кадър.	Емпатия и работа в екип при създаването на филм.	Общностните прожекции утвърждават идентичността и увереността на децата.



Един филм на месец
(оригинално заглавие: **1 Filme por Mês**)

Създадена по време на пандемията от COVID-19, тази инициатива приканва децата веднъж месечно да гледат избран късометражен филм, след което следват рефлексивни и творчески класни дейности. Децата изследват темите чрез рисуване, филмови дневници и сторителинг, а своите творби споделят в обща дигитална платформа. Проектът постига баланс между екранна и практическа работа, насърчавайки емоционална грамотност и межкултурен диалог. Подходът е лесен за прилагане в нискоресурсни среди и адаптивен към различни образователни нужди.

Когнитивно	Физическо	Социално	Психологическо/ Емоционално
Критическо мислене и межкултурно разбиране.	Балансирано използване на екрана с рисуване и колаж.	Междучилищно дигитално споделяне и културен диалог.	Кинодневниците за рефлексия подпомагат емоционалната грамотност.



Пикселяция
(оригинално заглавие: **Pixilação**)

Тази работилница запознава малките деца с анимация чрез стоп кадър, използвайки играчки, предмети и собствените им тела чрез техниката на пикселяция. Процесът комбинира физическо движение и дигитално заснемане, развивайки умения за последователност, креативност и сътрудничество. Дейностите са прости, нискобюджетни и гъвкави, подходящи за различни образователни контексти. Всяка сесия завършва с групов прожекция, която отбелязва постиженията на децата и засилва чувството им за успех.

Когнитивно	Физическо	Социално	Психологическо/ Емоционално
Логическа последователност и ранна дигитална грамотност.	Движение и манипулиране на предмети.	Работа в екип, договаряне и редуване.	Чувство за хумор и гордост от създадената колективна анимация.



4.1.4
България

Изтеглете пълното описание на добрите практики от България:
<https://shorturl.at/bozCb>



Стоп кадър: Създаване на филм за емоциите

Реализиран в детска градина, този проект съчетава филмов анализ, сторителинг и техника на стоп кадър, за да помогне на децата да изразяват емоции и развиват разказвателни умения. Децата създават собствени герои и декори, превръщайки историите си в късометражни анимационни филми. Процесът подобрява емоционалната интелигентност, фината моторика и уменията за работа в екип. Инициативата е особено ефективна в разнообразни и социално уязвими общности.

Когнитивно	Физическо	Социално	Психологическо/Емоционално
Визуална интерпретация на разказа и творческо пресъздаване.	Развитие на фината моторика и пространственото възприятие.	Работа в екип и комуникация.	Увереност и емоционално изследване чрез киното.



Синият тигър в моя град

Вдъхновен от филма „Синият тигър“, проектът приканва децата да изследват идентичността, мястото и въображението чрез анимация със стоп кадър и общностно разказване на истории. Използвайки архивни изображения и визуални интерпретации, децата създават свои „сини тигри“ и сцени, които отразяват местното културно наследство. Проектът засилва връзките между формалното образование и общността, насърчава творчеството и критическото мислене, а финалните анимации се споделят публично, утвърждавайки детските гласове и гледни точки.

Когнитивно	Физическо	Социално	Психологическо/Емоционално
Филмов анализ, творческа интерпретация	Моделиране и изграждане на сцени.	Приобщаване, взаимно уважение и участие на общността.	Самооценка и емоционална интелигентност.



Стоп кадър анимация с моментна фотография

Деца от село с преобладаващо ромско население използват моментна фотография, за да създадат анимации кадър по кадър в позната училищна среда. Дейността стимулира творческото мислене, груповото сътрудничество и символното изразяване чрез практически, нискотехнологични средства. Заснемайки и веднага преглеждайки сцените си, децата участват в повтарящ се процес на учене и визуално разказване. Подходът гарантира приобщаване и адаптивност, особено в ограничени и многоезични контексти.

Когнитивно	Физическо	Социално	Психологическо/Емоционално
Последователност, критическо мислене и дигитална грамотност.	Работа с камера и пространствена координация.	Сътрудничество, емпатия и споделено авторство.	Радост от незабавната обратна връзка и силно себеизразяване.

Сравнителен анализ

Тази глава предлага сравнителен, междудържавен синтез на добрите практики, представени в Глава 4. Обзорът откроява общите педагогически принципи, иновативните характеристики, предизвикателствата и потенциала за по-широко прилагане и интеграция в политиките. Целта е да се изгради аналитичен мост между местните практики и

европейските рамки за дигитално образование, медийна грамотност и правата на децата в дигиталната епоха.

5.1 ОБЩИ ЕЛЕМЕНТИ в практиките

При анализа на разнообразните образователни практики се открояват четири основни тематични направления, които едновременно подпомагат когнитивното, емоционалното, социалното и физическото развитие, като същевременно насърчават дигиталното благосъстояние:

Клъстер/ Тематична категория	Измерения на дигиталното благосъстояние				Примерни практики	Ключови характеристики
	КОГНИТИВНО	ФИЗИЧЕСКО	СОЦИАЛНО	ПСИХОЛОГИЧЕСКО		
Стоп кадър и анимация	✓	✓	✓	✓	• Парадът на животните (Италия) • Пикселация (Португалия) • Създаване на филм за емоциите (България) • Моментна фотография (България)	Силна ангажираност с дигитални инструменти и творческо медийно съдържание; акцент върху колективното разказване на истории; висока степен на приобщаване и адаптивност към различни възрастови групи и контексти; нискобюджетните инструменти допълнително гарантират достъпност и приобщеност.
Кино и кинобразоване	✓	✓	✓	✓	• Малко кино (Португалия) • Един филм на месец (Португалия) • Фабрика за любителски филми (Франция) • Синият тигър в моя град (България)	Фокус върху аудиовизуалната култура и медийната грамотност; многоетапна педагогика, която обединява анализ, обсъждане и продукция; регулярни общностни прожекции и събития, които засилват културното участие.

Клъстер/ Тематична категория	Измерения на дигиталното благосъстояние				Примерни практики	Ключови характеристики
	КОГНИТИВНО	ФИЗИЧЕСКО	СОЦИАЛНО	ПСИХОЛОГИЧЕСКО		
Интерактивни изложби и сетивни инсталации	✓	✓	✓	✓	• Живини! (Франция) • Небеса на прозореца (Италия) • В свят на музика (Италия)	Потапящи, с минимална употреба на екран, среди; използване на прожекции, звукови сензори и тактилно изследване; силна емоционална ангажираност и телесно учене; приобщаващ дизайн, подходящ за невроразнообразни деца.
Аналогово-цифрова грамотност	✓	✓	✓	✓	• Изключени от мрежата (Франция), • Сесии с кинетични играчки (Португалия)	Превръщане на дигитални концепции във физически метафори и игрово разказване на истории; намаляване на зависимостта от екрани при едновременно задълбочаване на разбирането за дигиталната логика; достъпност, нискобюджетност и лесна приложимост в различни контексти.

Споделени педагогически изводи от практиките

В основата на всички разгледани практики стои творческото и съвместно учене, при което децата са активни създатели, а не пасивни потребители на съдържание. Съчетавайки аналогови и дигитални методи, тези подходи насърчават телесно и мултисензорно участие, като същевременно ограничават прекомерното време пред екрана. Разказването на истории се използва като инструмент за изграждане на идентичност, емоционално изразяване и осмисляне на света. Практиките се характеризират с приобщаващ дизайн, който гарантира участие на деца с различен образователен, социален и културен произход, включително и на деца със специални образователни потребности. Включването на общността – семейства, учители и местни участници – разширява ученето извън класната стая, а подкрепата от педагози и родители осигурява безопасна, осъзната и съобразена с развитието употреба на дигитални инструменти. Използването на нискобюджетни, отворени

ресурси и модулни формати прави тези практики лесно адаптируеми към различни среди, възрастови групи и учебни цели, като допринася за балансирано дигитално благосъстояние във всичките му измерения – когнитивно, физическо, социално и емоционално.

5.2 ИНОВАТИВНИ ХАРАКТЕРИСТИКИ на ПРАКТИКИТЕ по държави

- **Италия:** Мултисензорни инсталации („Небеса на прозореца“, „В свят на музика“) и общностно разказване на истории („Парадът на животните“), които обединяват артистични езици, наука и дигитална креативност както в селски, така и в градски контексти.
- **Франция:** Безекранно дигитално образование („Изключени от мрежата“, „Фабрика за любителски филми“), което измества фокуса от потребление към съпреживяване и

- изследване на медиите и дигиталните концепции.
- **Португалия:** Кинообразование („Малко кино“, „1 филм на месец“, „Пикселяция“,) като средство за медийна грамотност, културно участие и междупоколенчески обмен.
 - **България:** Използване на киното и анимацията за изграждане на идентичност и социално приобщаване, особено в маргинализирани и селски общности. Акцентът е върху децата като активни създатели, които комбинират аналогови и дигитални инструменти за създаване на смислено и лично съдържание (**създаване на филм за емоциите, „Синият тигър“, работилници с моментна фотография**).

5.3
ПРОПУСКИ, ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА, И ВЪЗМОЖНОСТИ

- Въпреки богатството и разнообразието на практиките, се открояват няколко **обща пропуски и предизвикателства**:
- **Устойчивост и финансиране:** много инициативи разчитат на проектно финансиране (Erasmus+, национални програми), което поставя въпроси за дългосрочната им устойчивост и институционална интеграция.
 - **Обучение и професионално развитие на учителите:** макар педагогическите специалисти да са централни медиатори в процеса, тяхната дигитална увереност и методическа подготовка са неравномерни. Налице е необходимост от непрекъснато професионално обучение, съобразено с европейските рамки като DigCompEdu и ET 2030.
 - **Равен достъп:** селските, маргинализираните и уязвимите общности имат значителна полза от подобни практики, но структурните неравенства (инфраструктура, ресурси, недостиг на учители) продължават да бъдат сериозна пречка.
 - **Оценка на въздействието:** макар творческите и приобщаващите измерения да са добре документирани, липсва системно проследяване на резултатите от ученето,

- психосоциалните ефекти и дългосрочното влияние върху дигиталното благосъстояние.
- **Дигитално благосъстояние и прекомерна употреба:** нарастващото използване на дигитални инструменти още от най-ранна възраст поражда опасения относно свръхекспозицията към екрани, свръхстимулацията и ранното изграждане на зависимост.
 - **Родителско участие и насоки:** родителите често са първите посредници между децата и дигиталните технологии и играят ключова роля във формирането на ранните дигитални навици. Необходима е по-ефективна колаборация със семействата, за да се подкрепи здравословно и балансирано взаимодействие с технологиите.

Възможности:

- Силен потенциал за съгласуване с приоритетите на ЕС в областта на **приобщаването, дигиталната грамотност и образованието** чрез културно наследство.
- Разширяване на сътрудничеството между училища, културни институции и местни общности може да спомогне за **преодоляване на пропуските в устойчивостта** и дългосрочното развитие на инициативите.
- Нарастващото осъзнаване на необходимостта от баланс между екранното и неекранното учене, както и популярността на **хибридните педагогики**, позиционират тези практики като **модели за здравословно дигитално образование в Европа**.

5.4
ПРИЛОЖИМОСТ И РАЗШИРЯВАНЕ

Практиките на DIGITaTeLier целят да изградят модел за преносимост и разширяване на приложението в различни контексти, благодарение на своята културна адаптивност, модулен дизайн и използване на достъпни инструменти.

Сред разгледаните проекти вече се открояват примери с висок потенциал за преносимост, включително **Исклучени от мрежата** (Франция/ ЕС) – вече разпространен на транснационално

- ниво и адаптивен към различни езици; **Малко кино** (Португалия) – с модулни дейности, интегрирани в учебната програма; както и Pixilação (Португалия) и La Zooparata (Италия) – които комбинират участие на общността със семпли нискобюджетни инструменти.
- Факторите, които подпомагат разширяването на обхвата, включват:
- използването на **отворени и безплатни дигитални инструменти** като Stop Motion Studio, Chrome Music Lab и Patatap;
 - **разказването на истории и символичната игра**, които могат лесно да се адаптират към различни възрасти и културни контексти;
 - **интеграцията с общностни събития и публични представления**, които засилват участието и видимостта.

Фиг. 9 – Приложимост и разширяване на обхвата

Фактор	Подпомагащ елемент	Предизвикателство	Примери
Модулност	Поетапни дейности, които се адаптират към различни контексти.	Необходимост от ясни насоки за прилагане.	Малко кино, Пикселяция
Достъпност на инструментите	Безплатни или нискобюджетни дигитални и аналогови ресурси.	Ограничена инфраструктура в някои училища.	Stop Motion Studio, Chrome Music Lab, Patatap
Разказване на истории и игри	Приобщаващ потенциал; насърчава личностна идентификация и емоционална свързаност.	Необходимост от адаптиране към културния контекст.	Парадът на животните, Живини!
Интеграция в общността	Публични представления, включване на семействата.	Координация с външни партньори.	Синият тигър и моят град, Парадът на животните
Обучение на учители	Структурирани модули за изграждане на дигитална увереност.	Необходимост от продължителна подкрепа и развитие на уменията.	Исклучени от мрежата, Пикселяция
Съгласуваност с политиките	Подкрепя устойчивостта и дългосрочното въздействие.	Необходима е институционална подкрепа.	Възможности за интеграция в националната учебна програма.

Предизвикателствата включват необходимостта от **системно обучение и менторска подкрепа на учителите**, политическа координация за осигуряване на устойчивост отвъд пилотните проекти и **междусекторно сътрудничество**, за да се избегне фрагментирано прилагане. В цялост тези практики оформят **мозайка от европейски иновации в дигиталното образование**, предлагайки **възпроизводими модели**, които насърчават **дигиталното благосъстояние, творческото учене и участието на общността**. Те поставят **основа за разработване на обучителни модули за учители, рамки за дигитални ателиета и потенциални индикатори за оценка на въздействието**.

→ Главни изводи

- Практиките на DIGITAtelier са модулни, нискобюджетни и адаптивни, което ги прави приложими в различни европейски контексти.
- Разказването на истории, сътрудничеството и игровото дигитално изследване осигуряват смислено и ангажиращо участие.
- Включването на общността и семействата подобрява резултатите от ученето и засилва дигиталното гражданство.
- Обучителните модули за учители следва да се фокусират върху дигиталната грамотност, приобщаващата педагогика, творческото фасилитиране и управлението на благосъстоянието.
- Възможни индикатори за проследяване на въздействието включват: нива на сътрудничество, креативност, ангажираност, емоционално изразяване, баланс в използването на екрана и достъпност.



6

Изводи и препоръки

Следните изводи и препоръки обобщават сравнителния анализ на националните политики (Италия, Франция, Португалия, България) и добрите практики, с особен фокус върху децата на възраст 3 – 10 години (и по-специално групата 3 – 6 години). Целта е да се подкрепят учителите, училищните общности и лицата, формиращи политики в усилията им да насърчават дигиталното благосъстояние, в съответствие с европейските приоритети.

6.1

За ПЕДАГОЗИТЕ и УЧИЛИЩНИТЕ ОБЩНОСТИ

Прилагане на цялостен подход – към детето и към училището

Дигиталните ателиета трябва да бъдат проектирани така, че целенасочено да развиват когнитивното, физическото, социалното и емоционалното измерение, а не само дигиталните умения или „безопасното

използване“. Използвайте инструменти за планиране, които поставят въпроси като: Какви движения се включват? Какви емоции се провокират и изразяват? Как се насърчават взаимодействията между връстници? Какви мисловни умения се развиват?

Отидете отвъд понятието „време пред екрана“

За да се насърчи истинско дигитално благосъстояние, учителите трябва да прилагат цялостен подход, който балансира дигиталното взаимодействие с аналогови, телесни и природно базирани преживявания. Това означава да се приоритизират хибридни форми на учене като анимация със стоп кадър с физически декори, кинетични играчки, изследване на музика чрез движение, които предотвратяват пасивното потребление и активно подпомагат сензомоторната интеграция. Освен това дигиталните дейности трябва да се основават на реални контексти, като насърчават децата да свързват технологиите със своя непосредствен свят, културна среда и

личен опит. Така технологиите се превръщат в смислено продължение на детското изследване на света, подпомагащо емоционалното, физическото и когнитивното развитие.

Използвайте разказването на истории като основа на процеса

Много от успешните практики поставят сторителинга в центъра – било то чрез кинообразование, общностни представяния или безекранни ролеви игри. Изграждайте всяко ателие около споделена история, която насърчава идентичността, инициативността и сътрудничеството.

Съвместно образование с участието на семействата и общността

Поканете родителите да участват в прожекции, етапи на съвместно създаване или открити инсталации, и им предоставяйте кратки идеи за дейности вкъщи, които пренасят практиките от ателието – наблюдение, движение, разказване на истории – в семейната среда.

Приобщаващи подходи с минимално използване на технологии

Ателиетата трябва да бъдат достъпни и приобщаващи, така че всяко дете да може да участва независимо от своя произход или способности. Това означава да се приоритизират нискобюджетни, отворени инструменти и да се планират адаптивни роли – като работа с камера, изграждане на декор, звук или актьорска игра – които позволяват различни нива на участие и могат да бъдат съобразени с индивидуалните способности на децата. За да се осигурят устойчивост и възможност за прилагане в по-широк мащаб, учителите могат да създадат „минимален технологичен“ комплект с прости и лесно възпроизводими решения, придружен от ясен план за поддръжка, включващ зареждане, съхранение и ротация на оборудването.

Свързвайте се с общността и културната среда

Обвързвайте учебните дейности с по-широк контекст на общността. Сътрудничеството с културни центрове, библиотеки или местни събития прави ученето видимо, смислено и споделено.

Въведете експериментирането

Ателиетата са „практически лаборатории“, в които учителите трябва да възприемат нагласата за „проба и грешка“ – да изследват, тестват и адаптират, без страх от несъвършенство, като част от процеса на учене и откриване.

Поставете обучението и менторството на учителите като приоритет

За да бъдат тези иновативни подходи устойчиви във времето, училищните общности трябва да инвестират в постоянно обучение и подкрепа на педагогическите екипи. Това помага на учителите да се чувстват уверени и подготвени при прилагането на нови педагогически модели.

Направете ученето видимо и споделено

Включвайте елементи като изложба, парад или прожекция в рамките на училището или местната общност – не само за да се покажат творческите резултати, но и за да се отбележат креативността, сътрудничеството и инициативността на децата. Когато ученето стане осезаемо и споделено, училището засилва чувството за принадлежност, насърчава диалога с родителите и общността и утвърждава културната и образователната стойност на преживяването в ателието.

6.2

За **СЪЗДАТЕЛИТЕ НА ПОЛИТИКИ**

Кодифицирани рамки за дигитално благосъстояние

Макар повечето национални стратегии за дигитално образование да споменават дигиталното учене, те рядко разглеждат дигиталното благосъстояние в неговата многопластовост, особено при малките деца на възраст 3 – 6 години. Необходимо е превеждане на общоевропейската визия в ясни национални и местни насоки, с конкретни примери за баланс между екранно и аналогово учене, телесно преживяване и силна връзка с общността. Прилагането на възрастово специфични насоки може да запълни съществуващите пропуски и да гарантира, че дигиталните инструменти допринасят за цялостното развитие на децата, вместо да заменят техните реални преживявания.

Инвестиция в хората, не само в устройствата

Приоритетите във финансирането трябва да се насочат към постоянно и практическо обучение на учителите – чрез коучинг, обменни лаборатории и менторство, вместо единствено към дигитална инфраструктура. Изграждането на капацитета на педагогическите екипи е основа за безопасно и ефективно дигитално образование. Освен това в графика на учителите трябва да се предвиди време за професионално развитие, за да бъде то устойчиво и с реално въздействие.

Насърчаване на ателиета с ниска технологичност и висока креативност

Моделите за осигуряване на средства трябва да надхвърлят простото разпределяне на дигитални устройства и да включват реални, практически материали като арт пособия, природни елементи или музикални инструменти, които подпомагат разнообразното учене. Насърчаването на учебни среди (ателиета), които развиват дигитална грамотност, но запазват умерен, безекранен подход, гарантира, че развитието на децата остава свързано с креативността, играта и телесното преживяване.

Намаляване на неравенствата, насърчаване на равнопоставеността

Приоритет трябва да се даде на маргинализираните общности чрез интегрирани модели за подкрепа, които комбинират достъп до свързаност и базови технологии, обучение на учители и достъп до културни ресурси. Така ще се гарантират равни възможности за прилагане на иновативни ателиета във всички региони, независимо от социално-икономическите различия.

Развиване на системи за мониторинг и оценка

Оценяването трябва да отиде отвъд показателите за достъп и дигитални умения, като включва индикатори за благосъстояние – радост, внимание, ангажираност, сътрудничество, движение, себеизразяване и чувство за принадлежност. Тези данни могат да бъдат обединени в прозрачни доклади за оценка, които да подпомагат актуализирането на политиките и да изграждат надеждна база от доказателства за по-широко прилагане и развитие на практиките.

Насърчаване на междусекторни партньорства

Най-ефективните образователни практики произлизат от формализирани и подкрепени партньорства между училища, културни институции и общини. Необходимо е разработването на дългосрочни управленски модели и рамки, които да гарантират устойчивостта на тези инициативи отвъд краткосрочните проекти..

Гарантиране на етика, безопасност и защита на данните

Необходимо е разработването на ясни насоки за заснемане на изображения и звук, както и за защита на личните данни в образователен контекст. Всички дигитални инструменти и работни процеси трябва да спазват най-високите етични стандарти и изисквания за поверителност, за да се гарантират правата и безопасността на децата.

Стабилизиране и диверсифициране на финансирането

За да се гарантира устойчивост, дългосрочното финансиране трябва да обхваща както национални програми, така и инициативи

на местно ниво. Разнообразните източници на финансиране подпомагат развитието на локални иновации и предотвратяват унифицираните, твърди подходи от типа „един модел за всички“.

Насърчаване на балансираното използване на технологиите

Следва да се популяризира философията „по-малкото е повече“, която поставя акцент върху баланса между дигиталното и аналоговото, заниманията на закрито и открито, както и между екранните и природно базираните дейности. Този подход подобрява както резултатите от ученето, така и благосъстоянието на децата.

6.3

За бъдещото **РАЗВИТИЕ и ПРИЛАГАНЕ НА ПРОЕКТИ**

Започване с подход, основан на изследване

Проектът трябва да започне със задълбочен анализ на местния контекст, предизвикателствата и вече съществуващите добри практики. Така се гарантира, че интервенциите са културно адекватни и съобразени с нуждите на децата, учителите и семействата, като се избягва прилагането „отгоре надолу“.

Поставяне на съвместното създаване като приоритет

Дейностите трябва да се създават съвместно с учителите, децата, семействата и партньорите от общността още от самото начало. Колаборативното прототипиране и обратната връзка в реално време спомагат за по-добро съответствие с нуждите на общността, а всички адаптации за разнообразни групи учащи трябва да бъдат подробно документирани.

Приемане на хибриден модел

Интегрирането на дигитални инструменти с физически и игрови методи позволява технологиите да подкрепят креативността, като същевременно осигуряват смислени, практически преживявания, съобразени с етапите на развитие и насърчаващи уменията за

решаване на проблеми.

Развиване на модулни и разширяеми ресурси

Създаването на модулна библиотека от ателиета с ясни, отворени и многоезични насоки за прилагане трябва да включва връзки между различни учебни предмети и стратегии за адаптиране на дейностите към разнообразните нужди на учащите. Всеки модул следва да съдържа поетапна структура, ясно разпределени роли и необходими материали, както и въпроси за размисъл и сесии за наблюдение на измеренията на благосъстоянието. Постепенните нива на развитие (например за възрастови групи 3 – 6 и 6 – 10 години) трябва да осигуряват приемственост между образователните нива и да подпомагат дългосрочното прилагане и разширяване на практиките.

Вграждане на непрекъснато оценяване

Използването на комбинирани методи за оценка, които включват наблюдения, създадени материали и обратна връзка, позволява по-дълбоко разбиране на процеса на учене. Необходимо е съпоставяне на прости и сравними индикатори – като ангажираност, сътрудничество, движение – с институционалните цикли на самооценка (например SELFIE), така че работата в ателието да се разглежда като практическа лаборатория, подкрепяща постоянното, основано на доказателства усъвършенстване.

Инвестиране в обучение и менторство

Осигуряването на постоянно професионално развитие чрез съчетаване на традиционни обучения с подкрепа в реална училищна среда и обмен между колеги (например вдвояване на начинаещи и опитни учители) спомага за изграждането на увереност и капацитет за прилагане на иновации.

Планиране на устойчивост и интеграция в политиките

Необходимо е съгласуване на резултатите с националните приоритети и съответните европейски рамки, за да се улесни приемането на политики и осигуряването на дългосрочна устойчивост. Разработването на кратки политически анализи (policy briefs), които

включват финансови модели, кадрови нужди и доказателствена база, заедно с насърчаване на силно междуведомствено сътрудничество, е от съществено значение за доказване на стойността на инициативите и гарантиране на широка, дълготрайна подкрепа..

Създаване на общо отворено знание
За да се осигурят достъпност и възможност

7 Заклучения

7.1 Основни **ЗАКЛЮЧЕНИЯ**

В Италия, Франция, Португалия и България се наблюдава общ ангажимент към интегриране на дигиталното образование и благосъстоянието на децата, като постепенно се засилва съответствието с европейските стратегии. Въпреки това системното включване на многопластовото разбиране за благосъстояние, особено при децата на възраст 3 – 6 години, остава неравномерно. Франция и Португалия предлагат по-развити примери в областта на дигиталните политики за ранна детска възраст.

Събраните практики споделят общо ядро – те комбинират хибридни (дигитално-аналогови) методи, телесно преживяно учене, разказване на истории, приобщаване и нискобюджетни инструменти. Сред тях са анимации със стоп кадър, кинообразование, безекранно дигитално обучение и общностни изложби, които насърчават креативността, движението, сътрудничеството и емоционалното развитие.

Сред постоянните предизвикателства се открояват:

- краткосрочните цикли на финансиране;
- неравномерната подготовка и подкрепа на учителите;
- териториалните неравенства;
- ограничената оценка на резултатите, свързани с благосъстоянието.

Добре разработените, разказвателно ориентирани ателиета имат висок потенциал за преносимост и разширяване особено когато са съчетани с менторска подкрепа и прости ресурсни комплекти.

за прилагане в различни контексти, всички шаблони, планове и медийни материали по проектите трябва да бъдат публикувани под отворен лиценз и преведени на няколко езика. Това ще позволи тяхното ефективно възпроизвеждане и адаптиране в разнообразни образователни среди.

7.2 **НАСОКИ** за развитието на модела на **АТЕЛИЕТО** и **ПОДГОТОВКАТА НА УЧИТЕЛИТЕ**

Резултатите очертават пътна карта за развитието на рамката DIGiTAteLier, базирана на реални практики и отговаряща на ключовите предизвикателства. Основният модел на „ателие“ – практически, творчески работилници – се потвърждава като изключително ефективен инструмент за насърчаване на дигиталното благосъстояние. Този модел поставя акцент върху действието, създаването и експериментирането, вместо върху пасивното използване на екрани.

Подход „по-малкото е повече“ при използването на технологии

Рамката следва да поддържа баланс между дигитални и аналогови дейности, използвайки прости и достъпни дигитални инструменти наред с физически, безекранни преживявания на учене. Тази хибридна педагогика насърчава ангажираност, креативност и сътрудничество, като същевременно изгражда здравословна връзка на децата с технологиите.

Обучението на учители като приоритет
Необходимо е системно и дългосрочно професионално развитие – включващо обучителни работилници, менторство и подкрепа в реална класна среда – за да бъдат учителите подготвени с увереност и умения за прилагане на иновативни педагогически модели. Обучението трябва да бъде съгласувано с училищните цикли за подобрене като SELFIE и DigCompEdu, за да се засили институционалният капацитет и устойчивостта.

Адаптивни и модулни ресурси
Модулността следва да се разглежда като структурна стратегия за гъвкаво прилагане и разширяване. Необходимите „планове“ трябва да включват варианти по възраст (3 – 6, 6 – 10 години), адаптации за деца със специални образователни потребности, многоезични пакети, както и стъпки за включване на семействата и общността. Това предполага създаването на отделни, но взаимно свързани компоненти (ателиета), които училищата могат да интегрират постепенно и според собствения си контекст. Този подход прави иновацията по-постижима и позволява постоянно усъвършенстване на отделните модули с времето.

Мониторинг и оценяване
Акцентът трябва да бъде върху смислени индикатори като внимание, емоционална регулация, радост, ангажираност, сътрудничество, движение, самоизразяване и дигитална грамотност. Използваните инструменти за наблюдение и подкрепа на тези измерения следва да бъдат леки, сравними и практически приложими.

Политическо съгласуване и устойчивост
За да се превърне моделът на ателието в устойчива и стандартна част от образователната система (а не само пилотен проект), той трябва да постигне четири ключови цели:

- **Политическо и стратегическо съгласуване:** Моделът трябва да бъде вграден в съществуващите политически и институционални структури, а не да се разглежда като външно „добавено“ звено. Необходимо е ясно съответствие с националните стратегии и приоритетите на ЕС, за да се гарантира устойчивост и дългосрочно въздействие.
- **Стабилни партньорства:** Дългосрочната жизнеспособност на модела зависи от изграждането на стабилни местни партньорства – така наречените „териториални екосистеми на учене“ – между училища, културни организации и общини.
- **Предотвратяване на фрагментацията:** Тясното сътрудничество между местните участници е ключово за предотвратяване на разпокъсаността и за осигуряване на устойчиво и кохерентно въздействие.
- **Отворени ресурси:** Необходимо е създаването на многоезични и свободно

достъпни ресурси с отворен лиценз, които да подпомагат широкото прилагане и преносимост на модела.

По този начин ателието трябва да прерасне от изолирана практика във формално подкрепена местна инфраструктура, която е интегрирана в политиките и поддържана от колаборативна екосистема, споделяща отворено и достъпно знание.

7.3 **ЗАКЛЮЧЕНИЯ**

В Европа постепенно се оформя споделена визия, която насърчава любопитството, креативността и благосъстоянието на децата в дигиталната епоха. Проектът DIGiTAteLier показва как местните иновации могат да се съгласуват с по-широките стратегии на ЕС, преминавайки от пилотни инициативи към устойчиви и приложими в мащаб практики.

Моделът на ателието остава в центъра на този процес — практически, социално ангажиран, разказвателен и балансиран между дигиталното и аналоговото учене. Неговият успех зависи не само от методите и инструментите, но и от хората – учители, семейства и общности, които работят заедно, за да превърнат изследванията и практиките в устойчиви, приобщаващи образователни екосистеми за всички деца.

Основната политическа рамка на Италия за дигитално образование е Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD – Национален план за дигитално училище) – стратегически документ на Министерството на образованието, университетите ¹ и научните изследвания. Стартирал като основен стълб на Закон 107/2015, PNSD има за цел да въведе цялостна стратегия за иновации в италианската училищна система, като преосмисля образователния подход в дигиталната ера. Планът поставя акцент върху културна трансформация, която се простира от училищата до семействата в цялата страна. PNSD е многогодишен план, който насочва дейността на цялата образователна администрация и включва вече финансирани действия. Той цели да мобилизира ресурси, включително от европейските структурни фондове, и насърчава сътрудничество между Министерството, регионите и местните власти, като изгражда съюз за училищни иновации.

Планът подкрепя иновативни² дидактически подходи, като преминава от „трансмисивен“ модел към „обучаващ“ модел, в който дигиталните технологии подкрепят нови образователни парадигми. Целта е лабораториите и практическите дейности да станат стандартна, а не извънкласна част от обучението. Училищата се разглеждат като отворени пространства, свързани с местните общности, а образованието – като непрекъснат процес.

Планът включва инвестиции в дигитална среда в училищата, както и осигуряване на всички начални класове с електронни дневници и достъп до устройства, придружено от обучение на учителите. Той подчертава нуждата училищният персонал да бъде подготвен за съвременните промени и да приема иновациите активно, а не пасивно. Въпреки технологичния фокус PNSD изтъква, че дигиталното образование не се свежда само до въвеждането на технологии. В центъра му остава интензивното взаимодействие между учител и ученик и човешката връзка като основа на образованието. Планът цели да развие дигиталните компетентности на учениците, като ги обвърже с нови учебни среди и образователни парадигми.

Участието на учители, семейства и общности е от основно значение. Планът изисква колективно усилие от целия училищен персонал, а не само от учителите, за да се приеме и приложи методическа, дидактическа и организационна иновация. Той предвижда създаването на „Клуб на заинтересованите страни за дигиталното училище“, който да насърчава постоянно партньорство в подкрепа на промяната и иновациите. За новоназначените учители са предвидени специални обучителни програми, фокусирани върху професионалното развитие и онлайн взаимодействието.

Освен това ролята на „Дигиталния аниматор“ (Animatore Digitale) е стратегическа за насърчаване на дигиталните иновации в училищата – чрез подкрепа на учителите, ангажиране на учениците и семействата, и улесняване на интеграцията на технологиите в учебните програми, съгласно Националния план за дигитално училище (PNSD, 2015). Като допълнение към тази роля инструментариумът на проекта Keer in Touch предлага 42 поетапно описани дигитални ателиета за деца на възраст 3 – 6 години, обхващащи теми като емоции, природа, език, смятане и движение. Тези ателиета са създадени така, че да могат да се прилагат в училище, у дома или в хибриден формат, като поставят акцент върху достъпното и творческо използване на дигиталните медии.

¹ scuoladigitale.istruzione.it

² Тези политики се подкрепят от финансиране от министерства, което улеснява тяхното изпълнение, като например Националния план на CIPS за аудиовизуално образование в училище, проект cinemaperlascuola.istruzione.it и Националният фонд за цифровата република (Fondo Repubblica Digitale) www.fondorepubblicadigitale.it/fondo-per-la-repubblica-digitale

Marseille en Grand – Насърчаване на местните иновации чрез Правото на експериментирание:

Започнала през 2021 г., тази мащабна държавна програма има за цел намаляване на социалните и териториални неравенства в Марсилия чрез реновиране на училища и дигитална стратегия, обхващаща 470 детски и начални училища, подкрепена с инвестиция от 1,5 милиарда евро. Програмата предоставя на местните участници „право на експериментирание“, което насърчава иновативни културни и образователни методи в социално уязвимите райони. Сред основните мерки са въвеждане на дигитални класни стаи и подобряване на инфраструктурата с цел преодоляване на дигиталното разделение. Дигиталното благосъстояние се насърчава чрез отговорно използване на технологиите, обучение на учители и активно включване на семействата, като се съчетава достъпът до дигитални инструменти с емоционалното и социалното развитие на децата.

Cités Éducatives – Приобщаваща образователна екосистема:³

Създадена през 2019 г., тази национална политика подкрепя деца и младежи на възраст от 0 до 25 години в градските райони чрез засилване на сътрудничеството между държавата, местните власти, училищата, асоциациите и семействата. Всяка Cité Éducative получава около 1 милион евро за период от три години, за да подобри училищната среда, да осигури образователна приемственост и да създаде нови възможности за развитие. Програмата се бори с дигиталното неравенство чрез осигуряване на оборудване, подкрепя за учители и активно ангажиране на родителите. Дигиталното благосъстояние е вградено в балансираната ѝ визия за непрекъснато образование, където технологиите се използват за насърчаване на ученето, приобщаването и семейното участие. Чрез обучения и инициативи за повишаване на осведомеността програмата насърчава дигиталната грамотност и отговорното използване на технологиите в различните общности.

Classe Dehors – Учене чрез природата:⁴

Като част от нарастващото движение за обучение на открито, Classe Dehors се стреми към официално признаване чрез законопроект от 2025 г., който интегрира природно-базираната педагогика в публичното образование. Инициативата насърчава активно и сетивно учене, преосмисляйки класната стая като динамично открито пространство. Макар да няма дигитална насоченост, тя допринася за дигиталния баланс, като ограничава времето пред екрана и насърчава физическата активност, емоционалната регулация и социалното взаимодействие.⁵

³ Въпреки че планът не е признат като политика, той е включен в анализа поради своята значимост за цялостното благосъстояние.

⁴ www.bouches-du-rhone.gouv.fr/Actions-de-l-Etat/Marseille-en-Grand/Education

⁵ anct.gouv.fr/programmes-dispositifs/politique-de-la-ville/dispositifs/cites-educatives

⁶ classe-dehors.org/?PagePrincipale

Между 2000 и 2015 г. Португалия стартира пилотни и регионални технологични проекти в училищата, въведе програмата „Дигитално училище“, насочена към интегриране на технологиите в учебния процес.

През 2020 г., като част от по-широкия План за дигитален преход на Португалия, е въведена Програмата за дигитализация на училищата (Plano de Transição Digital da Educação – PTDE) – основната национална инициатива за интегриране на дигиталните технологии в образователната система. Тя надгражда поредицата национални стратегии, насочени към подобряване на училищните резултати, гъвкавостта на учебните програми и приобщаването, като се фокусира върху внедряване на дигитални инструменти както в инфраструктурата, така и в педагогическите практики, включително в предучилищното образование.

Програмата следва многостепенна стратегия за изпълнение, която включва мрежа от междинни участници като дигитални посланици (Digital Ambassadors), центрове за обучение на учители (CFAE) и центрове за компетентност в областта на ИКТ. Тези структури осигуряват непосредствена подкрепа на училищата и постоянно професионално развитие на учителите, особено чрез модулни обучения и целеви програми за ранно детско образование.

Иновацията е основен компонент на PTDE. Главната дирекция по образование активно насърчава дигитални ателиета, практическо и проектно базирано учене, чрез ресурси като LED модела (Laboratórios de Educação Digital), който стимулира изследователско дигитално учене в предучилищни и начални контексти.

По отношение на достъпността и приобщаването програмата осигурява на училищата устройства и свързаност – лаптопи, слушалки, интернет точки и SIM карти – и приоритизира подкрепата на деца с увреждания и от социално уязвими среди.

Програмата включва и системен подход към **дигиталното благосъстояние**, официално дефиниран от Главната дирекция по образование като балансирано, безопасно и здравословно използване на дигиталните технологии, обхващащо умствените, физическите, социалните и емоционалните измерения. През 2025 г. беше публикуван специален набор от Препоръки за насърчаване на дигиталното благосъстояние в училищата, които включват седем ключови мерки – от регулиране на времето пред екрана до осигуряване на онлайн безопасност и борба с дезинформацията. Тези насоки са адаптирани за различни целеви групи (учители, ученици, училищни ръководители и семейства) и се подпомагат от платформи като SeguraNet и национални кампании срещу тормоз и кибернасилие.

Включването на учителите и семействата е ключов аспект на програмата. Наред със структурирана система за обучение на учители, инициативата „Предучилищно образование: обогатяване на учебната среда“ подготвя педагозите да интегрират технологиите по смислен начин, с фокус върху благосъстоянието на децата. От своя страна, родителите се възползват от Академията за дигитални умения за родители (Academia Digital para Pais), която предлага практически обучения по дигитална грамотност чрез партньорство между публичния и частния сектор.

Мониторингът и оценяването са неразделна част от политиката. Инструменти като SELFIE и SELFIEforTEACHERS позволяват както училищна, така и индивидуална рефлексия върху дигиталната готовност и практики. Национални оценки предоставят емпирични данни за времето пред екрана, емоционалното благосъстояние и възприятията на учителите, които подпомагат актуализирането и усъвършенстването на политическата рамка.

Подходът на България към дигиталното образование и благосъстоянието на децата се оформя от няколко основни рамки: **Стратегията за дигитално образование (2014 – 2020)**, **Националната програма „Иновации в действие“** и **Националната стратегия за детето (2019 – 2030)**, която, макар и неофициално приета, остава ключов референтен документ в националния дискурс.

Стратегията за дигитално образование (2014 – 2020) поставя основите за интегриране на дигиталните технологии в образованието, предимно в началните и средните училища. Акцентът е върху подобряване на дигиталната грамотност, насърчаване на отговорното използване на дигитални инструменти и развиване на интерактивна и иновативна учебна среда. Въпреки че не разглежда пряко ранната детска възраст (3 – 6 г.), стратегията допринесе за по-широка култура на дигитална трансформация в училищата, включително чрез обучения на учители и насърчаване на безопасната употреба на дигитални платформи. В този контекст дигиталното благосъстояние се разглежда като балансирано и информирано използване на технологиите, особено във връзка с психичното и социалното здраве на учениците, макар че не са предложени конкретни методологии за по-малките деца. Обучения за учители и кампании за повишаване на осведомеността сред родителите са били част от стратегията, но предучилищното образование е разглеждано маргинално, липсват рамки за мониторинг и оценка, насочени към тази възрастова група.

Националната програма „Иновации в действие“, реализирана от Министерството на образованието и науката, има по-практически и експериментален подход. Тя подкрепя прилагането на дигитални образователни практики и медийна грамотност в училищата, като насърчава отговорното дигитално участие чрез използване на технологии като виртуална реалност и интерактивни платформи. Въпреки че дейностите ѝ са насочени основно към учениците в училищна възраст, програмата косвено стимулира иновации чрез обучения на учители и обмен на добри практики между институциите. В нея се включват и по-широки образователни заинтересовани страни и се признава важността на общностното сътрудничество, но липсват ясно дефинирани индикатори за оценка на въздействието върху дигиталното благосъстояние, особено при малките деца, както и специфични мерки за уязвими групи или предучилищни педагози.

Националната стратегия за детето (2019 – 2030), макар и без правно обвързващ характер, очертава визията на българската държава за подкрепа на детското благосъстояние в дигиталната епоха. Тя подчертава развиването на дигитални умения и медийна грамотност, както и значението на дигиталната безопасност от най-ранна възраст. Стратегията възприема системен подход към дигиталното благосъстояние, признавайки неговите физически, когнитивни, емоционални и социални измерения. Подчертава се ролята на родителите, учителите и национални организации като Българския център за безопасен интернет, особено в повишаването на осведомеността и превенцията на онлайн рискове. Въпреки заложените важни принципи, стратегията не предлага конкретни мерки за възрастовата група 3 – 6 години и не съдържа структурирана рамка за оценка на резултатите от прилагането ѝ.

В обобщение, политическата рамка на България осигурява основна ориентация към дигиталното образование и благосъстоянието, особено на училищно ниво, но показва явни липси по отношение на ранното детство и дигиталното благосъстояние.

БИБЛИОГРАФИЯ С ФОКУС ВЪРХУ ДИГИТАЛНОТО БЛАГОСЪСТОЯНИЕ

ДОКУМЕНТИ

- Aaltonen, V. A., Hiljanen, M., Layne, H., Lehtonen, A., Löyttyneimi, M., Mykrä, N., Virtanen, A., Heikkinen, H. (2023). *Education for planetary well-being*. In *Interdisciplinary Perspectives on Planetary Well-Being* (pp. 246-258). Routledge.
doi.org/10.4324/9781003334002-24
- Bora, S., Neelakandan, R. (2023). *Digital Well-Being*. *International Journal of Research in Education Humanities and Commerce*, 4(2), 63-75.
doi.org/10.37602/IJREHC.2023.4208
- Gui, M., Fasoli, M., Carradore, R. (2017). "Digital Well-Being". *Developing a New Theoretical Tool For Media Literacy Research*. *Italian Journal of Sociology of Education*, 9(1), 155-173.
doi.org/10.14658/pupj-ijse-2017-1-8
- Nansen, B., Chakraborty, K., Gibbs, L., MacDougall, C., Vetere, F. (2012). *Children and Digital Well-being in Australia: Online regulation, conduct and competence*. *Journal of Children and Media*, 6(2), 237-254.
doi.org/10.1080/17482798.2011.619548

САЙТОВЕ

education.ec.europa.eu/education-levels/early-childhood-education-and-care

scuoladigitale.istruzione.it

cinemaperlascuola.istruzione.it

fondorepubblicadigitale.it/fondo-per-la-repubblica-digitale

www.bouches-du-rhone.gouv.fr/Actions-de-l-Etat/Marseille-en-Grand/Education

anct.gouv.fr/programmes-dispositifs/politique-de-la-ville/dispositifs/cites-educatives

classe-dehors.org/?PagePrincipale

iris.who.int/handle/10665/311664

education.ec.europa.eu/about-eea/strategic-framework

www.cined.eu

www.zaffiria.it

www.artedelcontatto.it

www.lafabulerie.com

www.cineclubeviseu.pt

www.arteurbanacollectif.com



DIGITateLier – Иновативни педагогически модели за насърчаване на дигиталното благосъстояние в предучилищното и началното образование

ERASMUS-EDU-2024-POL-EXP

Проект № 101195793

Продължителност: **март 2025 – август 2027**



**Co-funded by
the European Union**

Финансиран от Европейския съюз.
Изразените възгледи и мнения са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно позицията на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA носят отговорност за тях.

ПАРТНЬОРИ



Доклад на ArtedelContatto в сътрудничество със Zaffiria (Италия), Arte Urbana Collectif (България), Cine Clube de Viseu (Португалия) и La Fabulerie (Франция).
Графичен дизайн: Чечилия Пиаца – Център Zaffiria
Адаптация дизайн българска версия: Христиана Инкова