

Добри практики от Франция

LA FABULERIE
Tiers lieu culturel & fabrique numérique



→ Download full
DIGITateLier's
Comparative
Report
[tinyurl.com/
comparative-
report-BUL](https://tinyurl.com/comparative-report-BUL)



DIGITateLier
– Иновативни
педагогически
модели за
насърчаване
на дигиталното
благосъстояние 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

Уведомление за правата върху изображенията

Всички фотографии, изобразяващи
разпознаваеми трети лица, включително
лица под 18-годишна възраст, включени
в настоящата публикация, са събрани,
възпроизвеждат се и се разпространяват
публично с предварителното и информирано
съгласие на участниците и, когато е
приложимо, на техните родители или законни
представители, в съответствие с ОРЗД.
Всички права запазени. За въпроси, свързани
със защитата на данните, или искания за
премахване на изображения, моля, свържете
се с координатора на проекта или със
съответната партньорска организация.

Vivant·e·s! – La Fabulerie



КОНТЕКСТ на ПРИЛАГАНЕ

Инициативата Vivant·e·s! („Живини!“) е внимателно разработена и реализирана в различни образователни и обществени пространства – библиотеки, класни стаи и културни центрове – с целева група деца на възраст между 5 и 12 години. Благодарение на своя приобщаващ подход, тя е особено подходяща за разнообразни и уязвими общности, включително извънградски райони с ограничени ресурси. Пътващата изложба създава спокойна и поетична среда, наситена със сензорни стимули, която насърчава свободното изследване и творческото откриване чрез среща с природата, превърната в разказ от образи.

ОБРАЗОВАТЕЛНА ВИЗИЯ

и ЦЕЛИ

В основата на „Живини!“ стои стремежът да се развие емоционалната чувствителност и сетивната осъзнатост към биоразнообразието и екологичните системи. Проектът цели да възпита любопитство и емпатия към природата, като създава емоционално ангажираща среда за съвместно учене между деца и учители. Чрез внимателно подбрани дейности проектът стимулира разказвателните умения на децата и ги насърчава да изразяват мисли и чувства по креативен начин – чрез практически и рефлексивни дейности.



ДЕЙНОСТИ и МЕТОДОЛОГИЯ

Участниците преминават през потапящо, интерактивно преживяване, наподобяващо escape game, което съчетава тактилно изследване и сетивна ангажираност. Меки подложки, стратегически поставени звукови бутони и скрити визуални елементи приканват децата да откриват богатството на природата чрез игра и въображение. Допълнителните „Ludobox“ комплекти разширяват преживяването, предлагайки тактилни и разказвателни игри, които позволяват на малки групи да изследват екологични концепции съвместно. Този мултисензорен подход изгражда дълбока и осъзната връзка между децата и тяхната среда.

ИЗМЕРЕНИЯ на ДИГИТАЛНОТО БЛАГОСЪСТОЯНИЕ

- **Когнитивно:** насърчава се разпознаването и интерпретацията на природни елементи и разказвателни структури.
- **Физическо:** дейностите включват движение, тактилно взаимодействие и пространствена ориентация, подпомагащи



цялостното моторно развитие.

- **Социално:** проектът стимулира сътрудничество, диалог и споделено откриване.
- **Психологическо:** създава спокойна, приобщаваща и вдъхновяваща атмосфера, която насърчава емоционално равновесие, любопитство и съпричастност към природата.

ДОСТЪПНОСТ и АДАПТИВНОСТ

„Живини!“ използва нискотехнологични, безекранни и свободно достъпни материали, проектирани за лесно възпроизвеждане и адаптация. Простотата на ресурсите и техният инклузивен дизайн осигуряват широко участие, независимо от дигиталната грамотност или техническите възможности на участниците, като по този начин въплъщава принципите на равнопоставено и приобщаващо образование.

- **Видео презентация:** youtu.be/UM8wgq_hsA4?si=7GwVfDoO4fEVOt4P
- **Презентация PDF:** https://lafabulerie.com/wp-content/uploads/2025/02/FM_VIVANT.E.S-1.pdf



Unplugged („Изключени от мрежата“) – La Fabulerie



КОНТЕКСТ на ПРИЛАГАНЕ

„Изключени от мрежата“ е иновативна инициатива по програма Erasmus+, реализирана в няколко европейски държави – сред които Франция, Италия, Португалия и Белгия. Първоначално създаден за деца на възраст от 6 до 12 години, проектът се оказва успешно приложим и в ранното детство, благодарение на гъвкавия си разказвателен подход и практически дейности без екрани. Инструментариумът на „Изключени от мрежата“ е интегриран в училища, библиотеки и културни институции, предоставяйки на педагозите адаптивни ресурси за въвеждане на сложни дигитални концепции по интерактивен и игрови начин, без използване на технологии.

ОБРАЗОВАТЕЛНА ВИЗИЯ и ЦЕЛИ

Основната цел на проекта е да развие основите на дигиталната грамотност у децата чрез въображаеми, разказвателни и телесно ангажиращи методи. „Изключени от мрежата“ приканва учениците да изследват абстрактни

дигитални понятия – като алгоритми, потоци от данни и мрежови връзки – посредством символични истории и ролеви игри. Като елиминира екраните, проектът насочва детското любопитство към осмислено и рефлексивно разбиране на дигиталната логика, вместо към пасивно потребление.

ДЕЙНОСТИ и МЕТОДОЛОГИЯ

Всяка сесия на „Изключени от мрежата“ потапя децата в метафорично изградени истории, в които абстрактни дигитални елементи се превръщат в герои и предмети от реалния свят. Децата поемат активни роли – например „пътешественици на данните“ или „пазители на защитната стена“, като чрез движение, игра и сътрудничество пресъздават сложни дигитални процеси. Този подход превежда абстрактното в осезаемо, създавайки приобщаваща учебна среда, в която всеки участник допринася активно, развивайки умения за колаборация и колективно мислене.

ИЗМЕРЕНИЯ на ДИГИТАЛНОТО БЛАГОСЪСТОЯНИЕ

- **Когнитивно:** насърчава абстрактното мислене, логическото разсъждение и разбирането на дигиталните принципи чрез метафори и игра.
- **Физическо:** акцентира върху движението и телесното участие, като помага на децата да „въплътят“ дигиталните процеси.
- **Социално:** развива кооперативно решаване на проблеми и споделено учене.
- **Психологическо:** намалява дигиталната тревожност, като създава среда на увереност, любопитство и удоволствие от ученето без натиск от технологиите.

ДОСТЪПНОСТ и АДАПТИВНОСТ

„Изключени от мрежата“ предлага отворени, многоезични и нискотехнологични ресурси, проектирани за максимално приобщаване и адаптивност. Дейностите са лесни за възпроизвеждане, превод и разпространение, което ги прави подходящи за разнообразни образователни контексти, включително общности с ограничен достъп до технологии.

-
- **Страница на проекта:**
lafabulerie.com/projet/unplugged



Usine de Films Amateurs („Фабрика за любителски филми“) – La Fabulerie



КОНТЕКСТ на ПРИЛАГАНЕ

„Фабрика за любителски филми“ адаптира по креативен начин известния кинематографичен модел на Мишел Гондри, така че да отговаря на нуждите на малки деца (5 – 6 години). Проектът е успешно реализиран в различни среди – училища, културни институции и библиотеки – често с участието на смесени групи деца, включително такива с различни способности или в уязвимо социално положение. Практиката дава възможност на децата да създадат колективно кратки, спонтанни филми, изградени изцяло от тяхното въображение, използвайки прости материали и интуитивни кинематографични техники.

ОБРАЗОВАТЕЛНА ВИЗИЯ и ЦЕЛИ

Проектът има за цел да развие увереност, сътрудничество и творческо мислене у децата, като въвежда основите на разказа и дигиталната креативност в безекранна, практическа и игрова среда. Процесът на съвместно създаване и изиграване на истории не само развива разбирането за повествователна структура, но и позволява на децата да изживеят „магията“ и радостта от създаването на филм.

ДЕЙНОСТИ и МЕТОДОЛОГИЯ

Децата работят в групи, измислят сюжет, изработват костюми и декори от рециклирани материали, след което заедно изиграват историята си, заснета в един непрекъснат кадър – без последващ монтаж. Този прост, но дълбоко творчески процес завършва с обща прожекция, на която децата гледат и празнуват своето колективно постижение.



ИЗМЕРЕНИЯ на ДИГИТАЛНОТО БЛАГОСЪСТОЯНИЕ

- **Когнитивно:** развива разказвателна логика, креативно мислене и умения за последователност.
- **Физическо:** включва активно участие – от изработка на декори до актьорска игра, подпомагайки както фината, така и грубата моторика.
- **Социално:** насърчава активно слушане, редуване и колективно вземане на решения, изграждайки силна групова свързаност.
- **Психологическо:** засилва увереността, радостта и емоционалното разпознаване, когато децата виждат реализирани собствените си идеи.



ДОСТЪПНОСТ и АДАПТИВНОСТ

Проектът използва нискобюджетни, достъпни материали и избягва използването на екрани, което го прави изключително приобщаващ и достъпен. Под ръководството на фасилитатори деца с различни езикови и когнитивни нива могат пълноценно да участват, което прави модела лесно възпроизводим и адаптируем в различни образователни и културни контексти.

- **Видеопрезентация:** youtu.be/Q76BgEdzpU8?si=1SjoJPMneNRNOyMi

