# Анализ на ученическите есета: „Дигитален ад“ и „Дигитален рай“

Настоящият анализ е изготвен на база две извадки от есета, написани от ученици в рамките на фокус групи по проект TechWell. Общо 17 ученици бяха поканени да опишат своята лична представа за дигитален ад и дигитален рай, като инструмент за по-дълбоко разбиране на емоционалните, поведенчески и когнитивни измерения на дигиталното благополучие от тяхна гледна точка.

1. **Изследователски цели**

* Да се картографират ключови елементи, с които учениците асоциират дигиталната среда – положителни и отрицателни.
* Да се идентифицират повторяеми теми и емоционални нагласи.
* Да се осмисли как тези представи могат да се използват за създаване на персони и образователни ресурси.

1. **Представата за дигиталния ад**

**• Информационен хаос, дезинформация и объркване (2 споменавания)**

*– „Ад е да не можеш да намериш това, което търсиш, всичко е объркващо.“*

*– „Когато търсиш точно нещо и получаваш хиляди неподходящи резултати.“*

**• Психическо напрежение, тревожност, онлайн тормоз (2 споменавания)**

*– „Онлайн тормозът е това, което превръща интернет в дигитален ад.“*

*– „Когато някой те осъжда онлайн без причина.“*

**• Зависимост, загуба на време и фокус (2 споменавания)**

*– „В дигиталния ад не можеш да спреш да скролваш.“*

*– „Излизаш от училище и прекарваш часове в ТикТок без да разбереш.“*

**• Злоупотреба с данни и нарушаване на личното пространство (1 споменавания)**

*– „Когато платформите те следят и използват личните ти данни.“*

1. **Представата за дигиталния рай**

**• Подредена, ясна и функционална среда (2 споменавания)**

*– „Когато всичко е лесно за намиране и добре организирано.“*

*– „Auto-save, без paywalls и ясно меню.“*

**• Баланс между онлайн и офлайн живот (1 споменавания)**

*– „Когато не си зависим от телефона и имаш време за спорт и срещи.“*

**• Креативност, вдъхновение и интерактивност (2 споменавания)**

*– „Моят дигитален рай е място за споделяне на идеи и творчество.“*

*– „Да има интерактивни уроци и да се чувствам част от процеса.“*

**• Позитивна, подкрепяща общност (1 споменавания)**

*– „Когато има място за съмишленици и разбиране.“*

1. **Връзка с типологията на персоните**

## Допълване на концепцията за образователни сценарии и ресурси

На база анализа се предлагат следните насоки за създаване на подходящи образователни ресурси:

1. Да се създават ресурси, които предоставят ясно структурирана и достъпна информация.
2. Да се включват елементи на интерактивност и участие – учениците ценят диалогичността.
3. Да се предоставят възможности за саморефлексия и избор, което дава усещане за контрол.
4. Да се насърчава здравословен дигитален ритъм чрез геймификация, паузи и офлайн дейности.

## Съответствие между есета и типология на персони

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Тип персона | Ключови белези в есетата | Примери от есетата |
| Фокусираният практик (Мария) | Търси яснота, ред, избягва разсейване, харесва добре структурирана дигитална среда | „Лесно намираш това, което търсиш… няма прекъсване, няма хаос“ |
| Независимият изследовател (Асен) | Предпочита да изследва, да се движи сам, интересува се от различни гледни точки | „Да има синтезирана информация, да е подредено, но и да можеш да задълбаеш в темата“ |
| Интерактивният ученик (Калоян) | Цени визуални и практически елементи, не обича суха теория | „Рай е когато уча чрез видео, игри и интерактивни неща“ |
| Колективният участник (Ели) | Иска да споделя, да обменя идеи, да не бъде изолиран | „Може да се споделя с други хора от сферата… да има общност“ |
| Пасивният наблюдател (Слави) | Чувства се изгубен, претоварен, не знае откъде да започне | „Ад е когато не знаеш откъде да почнеш и всичко е безполезно“ |

## Препоръки за създаване на обучителни сценарии спрямо типологиите

1. Фокусираният практик (Мария):  
   Създавайте сценарии със структуриран път, ясен прогрес и логическа последователност. Добавете инструкции, цели и обобщения.
2. Независимият изследовател (Асен):  
   Предложете сценарии с опции за избор, навигация към допълнителна информация, елементи за самостоятелно изследване.
3. Интерактивният ученик (Калоян):  
   Включвайте визуални материали, симулации, игри, интерактивни видеа и работа по казуси.
4. Колективният участник (Ели):  
   Изграждайте сценарии с екипни задачи, форуми, възможност за коментари и съвместна работа по проект.
5. Пасивният наблюдател (Слави):  
   Използвайте кратки етапи, положително подсилване, подкани за обратна връзка, лична подкрепа от учител.