**Характеристики на извадката и данните**

| **Показател** | **Данни** |
| --- | --- |
| Брой ученици | 17 |
| Брой фокус групи | 2 |
| Брой участници в първата фокус група | 11 |
| Брой участници във втората фокус група | 6 |
| Брой попълнени "бързи анкети" | 17 (анализирани в Excel файл „Бърза анкета и ключови думи“) |
| Брой попълнени групови проекти на тема: „Ако аз създавах дигитален ресурс бих го проектирал...“ | 4 групови проекта |
| Брой попълнени финални анкетни формуляри (TechWell) | 17 (на ръка, сканирани и анализирани по 5 въпроса) |
| Типове събрани данни | - Количествени: анкети с затворени въпроси (чекбокси)- Качествени: свободни отговори и ръкописни бележки- Визуални: ключови думи, асоциации, емоционални реакции |
| Времеви обхват на събирането | Юли 2025 |
| Възраст/клас | Ученици от 11 клас от София |

**Използвани методи**

* Бърза анкета – за установяване на първоначалното емоционално отношение към дигиталното учене;
* Дискусия във фокус група – за задълбочаване на разбирането за дигитално благополучие;
* Финална анкета – структурирана по 5 въпроса с възможност за количествена и качествена интерпретация;
* Анализ на ключови думи и ръкописни коментари – за идентифициране на нагласи и препоръки от учениците.

**АНАЛИЗ ПО ОСИ**

**Емоционално преживяване**

* От бързата анкета:
  + 15/17 отбелязват, че се чувстват **„добре“** в дигиталната среда.
  + Ключови думи: *спокойствие*, *пестене на време*, *по-добра концентрация*, *но липса на човешки контакт*, *непълноценност*.
  + Изразена **амбивалентност** – положителна нагласа, но с ясно съзнание за **липси и предизвикателства**.
* Въпрос 2 от финалната анкета:
  + **9 ученици** посочват, че се чувстват **„спокойни“** онлайн.
  + **7** отбелязват **„претоварване“**, **5** – **„отегчение“**, **3** – **„объркване“**.
  + Само **1 ученик** отбелязва **„мотивация и вдъхновение“**.

Онлайн средата създава усещане за **по-малък стрес**, **по-добро разпределение на времето**, но **не води до вдъхновение**. Част от учениците са **пасивни потребители**, а не активни участници. Макар че повечето ученици се чувстват спокойни, значителен дял се чувства претоварен, отегчен или объркан. Мотивацията е ниска. Това говори за нужда от подобряване на емоционалната среда и стимулиращия характер на онлайн уроците.

**Отношение към ресурсите – ползи и притеснения**

* Най-полезни според учениците:
  + **Интерактивни задачи и игри** (11/17)
  + **Добри обяснения** (9/17)
  + **Видео уроци** (6/17)
  + **Мотивиращ учител/помощ от приятел** (общо 5)
* Специални предложения за ресурси:
  + *Интерактивен урок през диалог, а не само слушане*;
  + *Четбот и помощник, но не такъв, който директно да дава отговорите*;
  + *Различни формати – текст, видео, упражнения*;
  + *Обратна връзка, персонализация, упражнения с проверка*;
  + *Групова работа и проекти*;
  + *Материали с ясна цел и разделени на части*.

Учениците предпочитат:

* **активни, включващи ги ресурси**;
* **адаптивни инструменти**, които *поддържат вниманието* и *не ги претоварват*;
* **мултиформатни подходи** (текст, видео, игра);
* **инструменти за самостоятелно упражнение и проверка** (чатбот, тест, рефлексия).

Накратко, учениците предпочитат **активни, визуални и интерактивни** ресурси пред пасивното слушане. Присъствието на добри обяснения и мотивация от страна на учителя също е ключово.

**Най-чести им притеснения:**

* **Да не разбера материала** – 6 ученици
* **Да не прекалявам с времето пред екрана** – 6 ученици
* **Не се притеснявам особено** – 6 ученици
* **Да не се изложа пред другите** – 4 ученици
* **Друго (разсейване, техника)** – 4 ученици
* **Обидни коментари** – 3 ученици

Основните бариери са свързани с **разбиране на съдържанието**, **управление на времето**, **разсейване** и **самочувствие**. Увереността не е трайна – нужни са структури за подкрепа и саморефлексия.

**Разбиране за дигиталното благополучие**

Повечето ученици **не използват термина** „дигитално благополучие“ пряко, но го описват **интуитивно** чрез:

* *„да не се претоварваш“, „да не се разсейваш от други устройства“, „да можеш да се концентрираш“, „по-спокойна среда“, „баланс“, „да се чувстваш добре онлайн“*.
* Препратки към *увереност*, *обратна връзка*, *тех. проблеми*, *свързаност*, *разбираемост на задачите*.

От отворените отговори се очертава следното:

* Учениците разбират дигиталното благополучие не само като липса на напрежение, но и като **яснота, мотивация и смисъл в процеса на учене**.
* Те ценят **структуриран, разбираем и адаптивен материал**, който ги включва като активни участници, а не само слушатели.
* Има силна нужда от **интерактивност**, **възможност за проверка на разбиране**, **визуализация**, **подкрепа (бот, обратна връзка)**.

**КАКВИ СА ИЗИСКВАНИЯТА НА УЧЕНИЦИТЕ КЪМ ОБРАЗОВАТЕЛНИЯ РЕСУРС СПОРЕД АНКЕТАТА**

| **Изискване** | **Характеристики на препоръчания ресурс** |
| --- | --- |
| **Разбираемост** | Ясни, кратки инструкции и примери. |
| **Интерактивност** | Вградени игри, тестове, елементи с обратна връзка. |
| **Мултимодалност** | Комбинация от видео, графика, текст и аудио. |
| **Персонализация** | Възможност за ученикът да избира темпо и форма. |
| **Подкрепа** | Чатбот или подсказки; възможност за обратна връзка. |
| **Мотивация** | Визуален напредък, награди, похвала, включване на ученик. |
| **Проектна работа** | Възможност за групови задачи и проекти. |

**КАК НА ПРАКТИКА ОПИСВАТ ПРЕДСТАВАТА СИ ПРИ ЗАДАДЕН ГРУПОВ ПРОЕКТ:** „АКО АЗ СЪЗДАВАХ ДИГИТАЛЕН РЕСУРС БИХ ГО ПРОЕКТИРАЛ ...“

| **Група** | **Име на ресурса** | **Основна цел** | **Тип съдържание** | **Как допринася за дигитално благополучие** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **А** | *Знаеш си* | Иновативни начини за учене | Видео, анимации, интерактивни истории, игри с точки | Поддържа интереса, намалява скуката, адаптира се към ученика |
| **B** | *Ловецът на знанието* | Подготовка за тестове | Игра с точки, интерактивни истории, видео, викторини | Учиш по-лесно, без излишно напрежение, насърчава увереността |
| **C** | *Креатори* | Развитие на творчески умения | Задачи с обратна връзка, викторини, споделяне на идеи, визуални елементи | Свобода, създаване, неформално учене с връзка с други по интереси |
| **D** | *EasyLearning* | Подготовка за изпит + достъпност и гъвкавост | AI помощник, викторини, кратки тестове, възможност за учене в удобно време, задаване на въпроси | Персонализация, автономност, усещане за контрол върху процеса |

**Какви са общите неща и идеи, които изразяват учениците от фокус-групата**

**1. Ясно структурирани и адаптивни ресурси**

* Всички групи залагат на **ясно поднесено съдържание** – с тестове, видеа, обяснения.
* Липсва усещане, че сегашните материали са достатъчно **разбираеми и достъпни**.
* Пример: *„ще представя един материал по много начина“*, *„да е достъпен“, „да е синтезиран“*.

**Потребност:** От **интуитивни, добре организирани ресурси**, които **не претоварват**.

**2. Персонализация и възможност за избор**

* В два проекта се появява идеята за **AI**, възможност за **задаване на въпроси** в удобно време, и **индивидуални пътища на учене**.
* Пример: *„Да си подбереш различни теми и начини на възприемане“*, *„да учиш в удобно за теб време“*.

**Потребност:** **Гъвкавост**, **индивидуално темпо**, **саморегулация** – компоненти на дигиталното благополучие.

**3. Визуално и емоционално ангажиране**

* Учениците обръщат внимание на **интерфейс**, **анимации**, **визуални елементи**.
* Пример: *„готин и хващащ окото интерфейс“*, *„да не е скучно“*.

**Потребност:** Средата трябва да е **естетически приятна**, **ангажираща**, без да е „стерилна“ или скучна.

**4. Социалност и свързване**

* В група C изрично се споменава **възможност за споделяне на идеи и съвместно творчество**.
* Пример: *„да обменям опит с други хора от тази сфера“*, *„няма приложение, където да създаваш и споделяш едновременно“*.

**Потребност:** **Социално учене**, **възможност за изява и обратна връзка от връстници**, не само еднопосочно преподаване.

**Кои теми липсват или са бегло засегнати от учениците във фокус-групата?**

1. **Темата за безопасност и дигитални рискове** почти не се споменава.  
   ➤ Това подсказва, че учениците **не асоциират дигиталното благополучие със сигурността**, освен ако тя не е пряко застрашена.
2. **Психичното здраве** е отбелязано само веднъж.  
   ➤ Темата остава **невербализирана**, въпреки че се усеща в мотиви като „да не се претовариш“, „да не е скучно“, „да има време за себе си“.
3. **Ролята на учителя** е спомената само в два случая, но не е водеща.  
   ➤ Това може да значи, че учениците **търсят автономия**, но и че не виждат учителя като активен участник в дигиталното съдържание.

**НАШИТЕ СЪВЕТИ И ПРЕПОРЪКИ ЗА РАЗРАБОТКА НА ОБРАЗОВАТЕЛНИ ПРОДУКТИ**

На базата на анализа от фокус групите и анкетите, могат да се очертаят пет основни **профила на дигитални потребители сред учениците**, които имат значение при създаването на дигитални образователни ресурси. Те са **прекрасна основа за създаване на т.нар. *персони* (personas)** – един от най-ефективните методи в дизайн мисленето

**1. Фокусираният практик**

* **Основна нужда:** яснота, структура, контрол
* **Предпочита:** кратки, добре обяснени уроци; възможност за преглеждане и повторение
* **Предизвикателство:** претоварване и липса на ясен план
* **Подходящ ресурс:** последователно структуриран курс с визуални маркери, цели и индикатори за напредък

**2. Независимият изследовател**

* **Основна нужда:** гъвкавост, автономия, избор
* **Предпочита:** работа със собствено темпо, откривателски подход, персонализирани траектории
* **Предизвикателство:** скука и фрустрация при ограничения
* **Подходящ ресурс:** адаптивни microlearning модули, които позволяват избор на ред и ниво

**3. Интерактивният ученик**

* **Основна нужда:** участие, визуализация, динамика
* **Предпочита:** игри, куизове, анимации, видео
* **Предизвикателство:** губи фокус при сухо съдържание
* **Подходящ ресурс:** интерактивна симулация, игровизирани модули, визуално ориентирани тестове

**4. Колективният участник**

* **Основна нужда:** сътрудничество, споделяне, дискусия
* **Предпочита:** работа по двойки или групи, проекти, съвместни дейности
* **Предизвикателство:** изолация в дигиталната среда
* **Подходящ ресурс:** колаборативни проекти, форуми, задачи с дискусионен компонент

**5. Пасивният наблюдател**

* **Основна нужда:** мотивация, увереност, подкрепа
* **Предпочита:** кратки инструкции, постепенен напредък, възможност за помощ
* **Предизвикателство:** лесно губи интерес, не се включва активно
* **Подходящ ресурс:** чатбот с подкрепяща роля, възможност за персонално темпо, поощрение при напредък

**Какво означава това за разработката на ресурси в Digital Suite**

* Всеки от профилите изисква **разнообразие от подходи** – няма универсален формат, който да удовлетвори всички.
* Най-добрите решения ще включват **модули, които съчетават**:
  + ясна структура (за фокусираните),
  + възможност за избор (за изследователите),
  + визуализация и динамика (за интерактивните),
  + колаборация (за социалните),
  + подкрепа и рефлексия (за наблюдателите).

**Защо са полезни?**

* Помагат на екипа да **мисли от гледна точка на ученика**;
* Насочват към **персонализиране на съдържание**;
* Подпомагат **тестове на прототипи** – „Ще разбере ли това Мария? Ще се ангажира ли Калоян?“;
* Улесняват комуникацията между разработчици, педагози и дизайнери на съдържание.

**Възможни профили и персони**

| **Профил** | **Възможна персона** |
| --- | --- |
| Фокусираният практик | *Мария, 15 г., 10. клас, организирана, обича структури и точни указания* |
| Независимият изследовател | *Асен, 17 г., 11. клас, самостоятелен, любопитен, мрази скука* |
| Интерактивният ученик | *Калоян, 14 г., 8. клас, визуален тип, учи чрез действие* |
| Колективният участник | *Ели, 16 г., 10. клас, обича да работи в екип и да споделя* |
| Пасивният наблюдател | *Слави, 13 г., 7. клас, несигурен, губи мотивация лесно* |