



# Information Behavior of Humanities Students in Bulgaria, Italy and Sweden: Planning a Game-based Learning Approach for Avoiding Fake Content



# Информационна грамотност и дигитални компетентности

- Тенденциите в технологичното развитие налагат необходимостта всички европейски граждани да притежават информационни компетенции.
- В новата информационна среда студентите често надценяват информационните си умения и се опитват да изпълнят задачите си, като използват неподходящи ресурси.
- Целта на проекта е да се приложи подход, базиран на игри, за да се подобри обучението на студентите, за да се избегне фалшивото съдържание, както и да се стимулира участието на обучаващите се в образователния процес.

## Нашите главни цели ...

- Да разберем какви са техническите средства и източниците, които студентите използват в хода на своето обучение при изпълнение на поставените им задачи и какви са мястото и ролята на библиотеката за формиране на информационна им култура.
- Да се разработи стратегия за обучение по информационна грамотност (Competency Tree) въз основа на резултатите от проучване и самооценката на студентите по Europass в областта на цифровите умения.
- Един от най-ефективните начини да се гарантира, че студентите ще придобият умения да боравят с необходимата информация, е да се включи в обучението и учебния план игрова стратегия със засилено участие на библиотеката.

Началото...

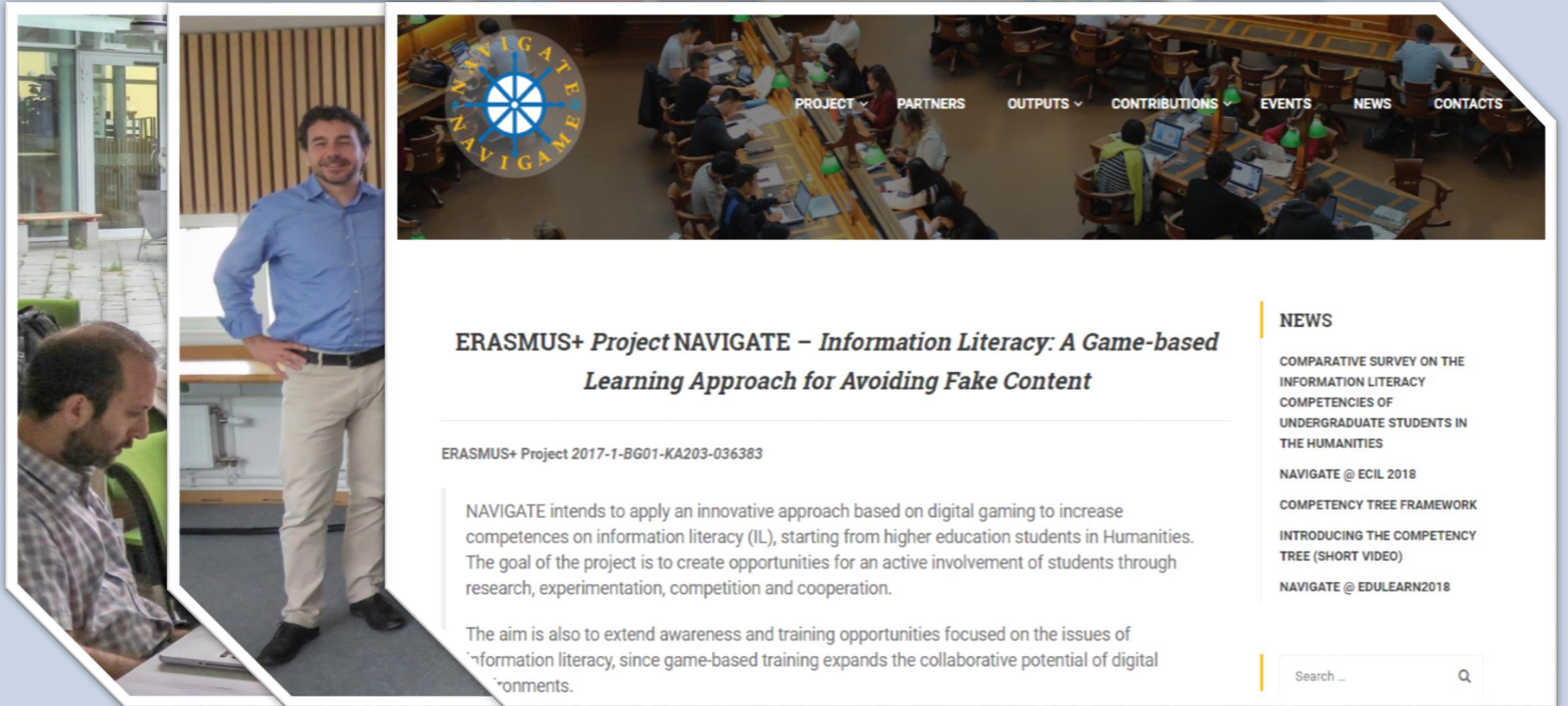


NAVIGATE 2017-1-BG01-KA203-036383

# Деятности по Етапи 1 и 2

- Разработване на план, превод и провеждане на социологическо изследване за степента на информационна грамотност на студентите, обобщаване на резултатите.
- Проучване и подбор на съществуващите рамки, модели и стандарти за информационна грамотност.
- Разработване на стратегия за обучение по информационна грамотност (Competency Tree), включваща основните компетенции, свързани с информационната грамотност и проектирането на учебен план с игрови компоненти.
- Систематизиране на съществуващите игри по информационна грамотност в следните групи: организация на информационни източници; онлайн игри за търсене (методика и техника на търсенето); оценяване на качеството и надеждността на информационните ресурси; библиографски игри (например начини на цитиране); игри, свързани с плагиатство и превенцията му и др.
- Планиране на работните модули (въз основа на резултатите от О1 и съществуващите добри практики) със специфични задачи за игри за синхронно и асинхронно обучение.

# В пространството ...



**NAVIGATE**

PROJECT ▾ PARTNERS OUTPUTS ▾ CONTRIBUTIONS ▾ EVENTS NEWS CONTACTS

## ERASMUS+ Project NAVIGATE – Information Literacy: A Game-based Learning Approach for Avoiding Fake Content

ERASMUS+ Project 2017-1-BG01-KA203-036383

NAVIGATE intends to apply an innovative approach based on digital gaming to increase competences on information literacy (IL), starting from higher education students in Humanities. The goal of the project is to create opportunities for an active involvement of students through research, experimentation, competition and cooperation.

The aim is also to extend awareness and training opportunities focused on the issues of information literacy, since game-based training expands the collaborative potential of digital environments.

### NEWS

- COMPARATIVE SURVEY ON THE INFORMATION LITERACY COMPETENCIES OF UNDERGRADUATE STUDENTS IN THE HUMANITIES
- NAVIGATE @ ECIL 2018
- COMPETENCY TREE FRAMEWORK
- INTRODUCING THE COMPETENCY TREE (SHORT VIDEO)
- NAVIGATE @ EDULEARN2018

Search ...



COMPENTENCY  
TREE  
FRAMEWORK: A  
PLATFORM FOR  
LEARNING  
ABOUT  
INFORMATION  
LITERACY  
FRAMEWORK

# Разпространение на резултатите ...



PROJECT ▾ PARTNERS OUTPUTS ▾ CONTRIBUTIONS ▾ **EVENTS** NEWS CONTACTS



**On 12 October 2018 Navigate project will have a presentation  
at Human Resource Development Centre – the Bulgarian Erasmus Agency**

The European Commission organizes the ErasmusDays initiative on 12 and 13 October 2018 to highlight the enormous positive impact of the Erasmus+ Program simultaneously in all the countries of the world that are eligible to participate in the Program.

The purpose of the event is to present the European values, the benefits of the educational mobility, the positive impact of the project results and the importance of the Erasmus+ Program within these predefined days so as to be visible and accessible to citizens, businesses, the media and the responsible for the shaping of policies in the sphere.

The initiative is under the auspices of the President of the European Parliament, Antonio Tajani, and the European Commissioner for Education, Culture, Youth and Sport, Tibor Navracsics.

The program of the event at the Human Resource Development Centre in Sofia, Bulgaria is available [here](#).

UNDERGRADUATE STUDENTS IN  
THE HUMANITIES  
NAVIGATE @ ECIL 2018  
COMPETENCY TREE FRAMEWORK  
INTRODUCING THE COMPETENCY  
TREE (SHORT VIDEO)  
NAVIGATE @ EDULEARN2018

Search ...

## NEWS ARCHIVE

OCTOBER 2018  
AUGUST 2018  
MAY 2018  
FEBRUARY 2018





Васил Загоров, доц. д-р  
v.zagorov@unibit.bg

Пламена Златкова, гл. ас. д-р  
p.zlatkova@unibit.bg



Благодарим Ви за вниманието!