Съфинансирано от Европейския съюз

VIBE

YOUNG VOICES INSPIRING ACTIVE CITIZENSHIP
ERASMUS-YOUTH-2025-CB-101242150

НАРЪЧНИК С ИНСТРУМЕНТИ ЗА ОБУЧЕНИЕ ПО СТОРИТЕЛИНГ



Съфинансирано от Европейския съюз

НАРЪЧНИК С ИНСРУМЕНТИ ЗА ОБУЧЕНИЕ ПО СТОРИТЕЛИНГ

юли, 2026

Изготвено от: ФПКО, VisMed, YIC, MilleniuM

Отказ от отговорност

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.

Съфинансирано от Европейския съюз

СЪДЪРЖАНИЕ

1 Въведение

2 Критично мислене и медийна грамотност

3 Ангажиране на общността и сторителинг

4 Заключение

Въведение

Този наръчник с инструменти предоставя на младежките работници достъпни методи за запознаване на младите хора с медийната грамотност и критичното мислене чрез сторителинг и ангажиране на общността. Чрез интерактивни ролеви игри и методи, които стимулират критичното мислене и решаването на проблеми, обучаващите развиват по-задълбочено разбиране за медийната грамотност, запознават се със социалните и политическите аспекти и се научават как да прилагат тези умения в практически ситуации.

Основната цел е да се изградят умения за водене на дискусии, насърчаване на диалог и критично мислене. Това подкрепя социалното сближаване, мира и ценностите на ЕС, а също така предоставя на младежките работници умения и компетенции за активно участие в обществените дела. Наръчникът се фокусира върху развиването на лидерски умения и насърчаването на етични нагласи към обществените проблеми.

Защо е разработен този наръчник?

Младите хора носят със себе си специфични гледни точки, житейски опит и потребности, които трябва да бъдат признати и уважавани, когато се вземат решения, засягащи ги пряко. Ефективната подкрепа за младите хора изисква създаването на безопасна и приобщаваща среда, която ги овластява и в която те се чувстват чути, ценени и способни да допринесат за промяна. Също толкова важно е да се подкрепят младите хора в изразяването на мнението им, укрепването на лидерските им умения и развиването на компетенциите, необходими за активно участие в живота на общността. Насърчаването на младежите да споделят идеите си повишава увереността им, изостря критичното им мислене и стимулира активното им участие. Това също така им дава възможност да се превърнат в отговорни граждани и защитници на демократичните и европейските ценности. Възрастните, учителите и лидерите в общността играят ключова роля, като изслушват внимателно, дават насоки и гарантират, че гледните точки на младите хора не само се чуват, но и водят до реални действия.

Този наръчник разглежда разказването на истории, медийната грамотност, критичното мислене и активното участие като основни инструменти за овластяване на младите хора в днешното информационно общество. Чрез разказването на истории, младежите могат да споделят своите гледни точки и да оформят разкази, които отразяват техните реалности. Укрепването на медийната грамотност им дава възможност критично да оценяват информацията, да разпознават пристрастията и да се ориентират отговорно в дигиталните пространства. В комбинация с умения за критично мислене, тези компетенции подпомагат информираното вземане на решения и смисленото ангажиране.

Насърчаването на активното участие помага на младите хора да изградят критично мислене, работа в екип и комуникационни умения. Чрез тези подходи младежите се насърчават да изразяват мнението си, да разбират правата и отговорностите си и да поемат активна роля като участници и лидери на общественото мнение в своите общности.

Целта на този наръчник е да насочи младите хора към това да станат лидери на общественото мнение и участници в демократичните процеси. Включените инструменти са пряко свързани с техниките за сторителинг и подобряват знанията и уменията, необходими за обучението на младите хора в тази насока. По този начин, като предлагат идеи и методи за развиване на тези качества и умения, младежките работници и обучителите ще организират работата си в цялостен процес на придобиване на професионални умения.

Този наръчник се основава на опита на партньорски организации от четири държави, за да предостави ръководство стъпка-по-стъпка за това как да бъдете информиран, отговорен и ангажиран член на общността на местно, национално или глобално ниво.

Как е организиран този наръчник?

Наръчникът е разделен на четири основни теми, всяка от които съответства на темите на проекта VIBE. Тези теми са критично мислене, медийна и информационна грамотност, сторителинг и ангажиране на общността.

Всяка тема включва няколко инструмента за обучение, разработени под формата на ролеви игри с акцент върху екипната работа, които изграждат знания и умения, свързани със съответната тема. Всеки инструмент е придружен от подробни инструкции за обучителите, описващи подготовката, необходимите материали и начина на провеждане. За всеки от инструментите са представени следните елементи:

- Умения и концепции за усвояване;
- Задачи;
- Необходими материали;
- Инструменти, източници;
- Продължителност;
- Брой участници;
- Описание;
- Въпроси за дискусия;
- Материали за раздаване.

Критично мислене и медийна грамотност

В тази тема е представена теоретичната рамка и са посочени основните понятия, свързани с критичното мислене и медийната грамотност. Чрез ролеви игри и интерактивни методи, участниците в обучението овладяват ключови термини и техните приложения. Избраните инструменти предоставят практически насоки относно ключовите елементи за изграждане на приобщаващи, демократични и основани на правата общности.

Различните инструменти предлагат стратегии и упражнения за насърчаване на смислено и уважително участие в групови и общностни решения. Разделът представя инструменти и дигитални платформи за засилване на гражданската ангажираност, задълбочаване на познанията за демократичните процеси и насърчаване на равни възможности и по-силни обществени връзки.



1. Медийна грамотност в действие: от осъзнатост към контекст

Умения и компетенции за усвояване	• Критично мислене; • Медийна грамотност; • Гражданска журналистика; • Комуникация и работа в екип; • Сторителинг и формулиране на послания.
Задачи	• Да се запознаят участниците с ключови моменти от историята на журналистиката и еволюцията на медиите до наши дни. • Да се представят основни модели за сторителинг. • Да се провокира критично мислене относно значението на контекста и пълната картина при възприемането на новините. • Да се развият умения за разпознаване на емоционална манипулация и сензационните подходи в заглавията. • Да се стимулира обоснована дискусия за това как медийното рамкиране влияе върху обществените нагласи.
Необходими материали	Листи формат А4, цветни маркери, химикалки, малка чанта, таймер/телефон за отчитане на времето, ножици.
Инструменти, източници	Въпроси и отговори на Бинго за фасилитатора.
Продължителност	85-90 минути
Брой участници	10-20 младежи
Материали за раздаване	Карти за бинго „Журналистическо бинго“, разпечатан списък с числа от 1 до 16, разпечатани сценарии: „В търсене на липсващия контекст“, случаят „Киану Рийвс“.

Описание

Тази дейност е разделена на две части.

Част 1: Журналистическо бинго (30 мин.)

Участниците са разделени на два отбора. Всеки отбор получава разпечатана карта за бинго с 16 квадратчета и маркер в различен цвят. Водещият има малка торбичка с изрязани числа от 1 до 16, своя собствена карта „Журналистическо бинго“ и списък с въпроси, чиито номера съответстват на квадратчетата на картата за бинго. Един от участниците тегли число, водещият прочита съответния въпрос с трите варианта за отговор и оставя изтегленото число настрана. Отборите се редуват при всяко теглене. Правото на отговор принадлежи на първия участник, който вдигне ръка от отбора, чийто ред е. Участниците отговарят индивидуално, без да се консултират с отбора си (30 секунди). Ако отговорът е верен, двата отбора маркират квадратчето с цвета на печелившия отбор. Първият отбор, който завърши цял хоризонтален или вертикален ред, извиква „Бинго!“ и печели 1 бонус точка. Извикването на „Бинго!“ обаче не слага край на играта. Водещият продължава да тегли числа, докато не бъдат изиграни всички 16 въпроса, което гарантира, че са представени всички образователни факти. Всеки верен отговор носи на отбора 1 точка. В края на всичките 16 рунда, отборът с най-висок общ резултат (верни отговори + бонус Бинго) печели играта.

Част 2: Работа в екип „В търсене на липсващия контекст“ (40 мин.)

Фасилитаторът прегрупира участниците в три нови групи, като всяка получава отпечатан текст с различна версия на същия случай – с минимални, частични или пълни подробности. Групите не знаят, че работят върху една и съща история, само с различни нива на детайлност. Задачата на всеки екип е да прочете своя сценарий и да подготви отговори на трите еднакви въпроса (15 мин.). Представител от всяка група първо споделя заглавието си (Въпрос 3), след това отговорите на останалите два въпроса. Едва след като и трите групи са представили своите позиции, фасилитаторът разкрива, че историята е същата, но някои подробности са били умишлено скрити. След това фасилитаторът кани всяка група да прочете своя сценарий на глас. Следва дискусия за ролята на контекста при формирането на общественото мнение (20 мин.).

По избор: Като заключение фасилитаторът показва два начина за отразяване на един и същ реален случай – случаят „Киану Рийвс“ – сензационен и обективен, за да илюстрира как подборът на факти влияе върху възприятието на читателя (5 мин.).

Фасилитаторът обобщава основните заключения:

- Медийната грамотност започва с въпроса: „Какво все още не знам за тази история?“
- Критичното мислене е инструментът, който ни помага да различим емоционалния шум от обективната реалност.
- Информацията без контекст е не просто непълна, тя е манипулативна. Липсата на подробности може да превърне жертвата в злодей и обратното.

Въпроси за дискусия

- Коя информация ви изненада най-много днес и защо?
- Кой въпрос от „Журналистическо бинго“ ви се стори най-интересен и защо?
- Мислите ли, че често ставаме жертва на пропуснат контекст, когато четем кратки новини или заглавия?
- Мислите ли, че медиите умишлено укриват подробности или просто нямат достатъчно информация?
- Каква е нашата лична отговорност като граждански журналисти, преди да натиснем бутона ”сподели”?
- Ако утре всички медии изчезнат, кой ще разказва историите?

Източник: Разработено от ФПКО в контекста на проекта VIBE.

За фасилитатора

Въпроси и отговори за бингото

Въпрос 1: Колко пъти по-бързо е печатала печатарската машина на Гутенберг в сравнение с писането на ръка?
А) 10 пъти; Б) 100 пъти; В) 1000 пъти.
Верен отговор: В) 1000 пъти.

Въпрос 2: Според изследвания, колко пъти по-бързо се разпространяват фалшиви новини в X (Twitter) в сравнение с истинските?
А) 2 пъти; Б) 6 пъти; В) 10 пъти.
Верен отговор: Б) 6 пъти.

Въпрос 3: Какво означава първото „А“ в модела на писане AIDA?
А) Внимание; Б) Анализ; В) Действие.
Верен отговор: А) Внимание.

Въпрос 4: Кой от следните канали НЕ е типичен за гражданската журналистика?
А) Личен блог; Б) Излъчване на живо във Фейсбук; В) Новини по националната телевизия.
Верен отговор: В) Новини по националната телевизия.

Въпрос 5: Какво даде най-голям тласък на гражданската журналистика в интернет в края на 90-те години на миналия век?
А) Имейл; Б) Онлайн форуми; В) Блогове.
Верен отговор: В) Блогове.

Въпрос 6: Кога се е появил първият печатен ежедневник в света?
А) 1605; Б) 1702; В) 1833.
Верен отговор: Б) 1702.

Забележка: Първият ежедневник в света се е казвал The Daily Courant и започва да се издава в Лондон през 1702 г. Интересен факт е, че неговият основател и първи издател е жена – Елизабет Малет.

Въпрос 7: Колко дийпфейк файла са циркулирали в интернет през 2023 г.?
А) приблизително 2 000 000; Б) приблизително 500 000; В) приблизително 100 000.
Верен отговор: Б) приблизително 500 000.

Въпрос 8: Какво означава съкращението „PAS“ в журналистическия сторителинг?
А) Доказване – Аргументиране – Обобщаване; Б) Публикуване – Анализиране – Споделяне; В) Проблем – Агитация – Решение.
Верен отговор: В) Проблем – Агитация – Решение.

Въпрос 9: Приблизително колко милиарда долара струва дезинформацията на световната икономика годишно?
А) 78 милиарда; Б) 200 милиарда; В) 12 милиарда.
Верен отговор: А) 78 милиарда.

Въпрос 10: Може ли граждански журналист да бъде подведен под наказателна отговорност за клевета?
А) Не, защото не са професионалисти; Б) Само ако имат повече от 1000 последователи; В) Да, законът се прилага за всички граждани.
Верен отговор: В) Да, законът се прилага за всички граждани.

Въпрос 11: Коя медия е известна като "седмата власт"?
А) Радио; Б) Печат; В) Телевизия.
Верен отговор: Б) Печат.

Въпрос 12: Колко статии публикува изкуственият интелект на Washington Post през първата си година на работа по време на Олимпийските игри в Рио?
А) Около 50; Б) Около 200; В) Над 850.
Верен отговор: В) Над 850.

Въпрос 13: Кой елемент е в основата на добрия сторителинг?
А) Дължината на текста; Б) Човешката история и емоция; В) Тонът на текста.
Верен отговор: Б) Човешката история и емоция.

Въпрос 14: Кое приложение стана водещ източник на новини сред младите хора през последните две години?
А) LinkedIn; Б) Snapchat; В) TikTok.
Верен отговор: В) TikTok.

Въпрос 15: Терминът „ехо стая" означава:
А) Технически дефект в телевизионно студио; Б) Място за запис на радио новини; В) Среда, в която чуваме само мнения, подобни на нашите собствени.
Верен отговор: В) Среда, в която чуваме само мнения, подобни на нашите собствени.

Въпрос 16: Какво е „проверка на фактите"?
А) Писане на личен текст с мнение; Б) Процесът на проверка на точността на информацията; В) Изтриване на коментари, които не харесвате.
Верен отговор: В) Процесът на проверка на точността на информацията.

Работен материал 1



Работен материал 2

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Работен материал 3

Сценарии: В търсене на липсващия контекст

Сценарий 1 – Минимална информация (Екип 1)
21-годишен мъж е задържан от охраната на супермаркет, след като е хванат да краде хранителни продукти. Стойността на откраднатите стоки е приблизително 15 евро. Случаят е предаден на полицията.

Сценарий 2 – Частична информация (Екип 2)
21-годишен мъж е задържан от охраната на супермаркет, след като е хванат да краде хранителни продукти на стойност приблизително 15 евро. Случаят е предаден на полицията. Според свидетели, младият мъж живее сам и наскоро е загубил работата си. Той не е оказал съпротива при задържането и се е извинил на персонала.

Сценарий 3 – Пълна информация (Екип 3)
21-годишен мъж е задържан от охраната на супермаркет, след като е хванат да краде хранителни продукти на стойност приблизително 15 евро. Случаят е предаден на полицията. Младият мъж живее сам и е напуснал университета преди два месеца, тъй като вече не е можел да си позволи таксите за платената си форма на обучение. Малко след това той губи и работата си на непълен работен ден. Родителите му също изпитват финансови затруднения и той не е искал тяхната помощ, за да не ги натоварва допълнително. В деня на инцидента той не е имал храна у дома от два дни. Той не е оказал съпротива при задържането и се е извинил на персонала.

Трите въпроса (еднакви за всички групи):

Въпрос 1: Как бихте описали младия мъж – жертва на обстоятелствата или някой, който е направил съзнателен избор да наруши закона, и защо?
Въпрос 2: Какво мислите, че би било справедливо да му се случи – наказание, подкрепа или нещо друго?
Въпрос 3: Ако бяхте журналист и трябваше да отразите този случай, използвайки само информацията, която имате, какво заглавие бихте написали?

Работен материал 4

Случаят „Киану Рийвс“

Вариант 1: Жълта журналистика (Търсене на сензация и драма)

Заглавие: „ТРАГЕДИЯ: Киану Рийвс е неузнаваем! Актьорът остана сам и без дом на улицата?“

Подход: Използва се папарашка снимка, на която той седи на пейка и яде сандвич сам. Заглавието внушава депресия, фалит или лична драма, за да провокира шок и кликвания.

Вариант 2: Сериозни медии (Факти и контекст)
Заглавие: „Киану Рийвс беше забелязан да обядва в парка по време на почивка от снимките.“

Подход: Текстът обяснява, че актьорът просто предпочита спокоен живот и често прекарва времето си като обикновен гражданин. Без драма, без сензация – просто фактът, че мъжът обядва.



Източник на снимката: https://www.vanityfair.com/style/2019/12/sad-keanu-sad-affleck-2010s

2. Отвъд рамката: Критично мислене през 6 гледни точки

Умения и компетенции за усвояване	• Критично мислене; • Медийна грамотност; • Проверка на факти; • Комуникация и работа в екип; • Анализ на медийни казуси.
Задачи	• Да се развие критично мислене чрез разглеждане на различни гледни точки. • Да се демонстрира как липсата на контекст води до прибързани заключения. • Да се изградят умения за разпознаване на рисковете и ползите от изкуствения интелект в дигиталното пространство. • Да се стимулира екипната работа, емпатията и структурираните дебат.
Необходими материали	Листи формат А4, химикалки, таймер/телефон за отчитане на времето, ножици, лаптоп, проектор, лепящи се листчета.
Инструменти, източници	Показана снимка А (Изрязан изглед) и снимка Б (Пълна реалност). Методът на Едуард де Боно „Шестте шапки на мислене“.
Продължителност	80-90 минути
Брой участници	10-20 младежи
Материали за раздаване	Показана снимка А (Изрязан изглед) и снимка Б (Пълна реалност), Карти с роли.

Описание

Тази дейност е разделена на две части

Част 1: Извън кадър (кучешкият капан за ума) (15 мин.)

Фасилитаторът дава стикер и химикал на всеки участник и показва снимка А (изрязан изглед) на проектора, като инструктира всеки самостоятелно да отговори на два прости въпроса: 1. Какво се случва на снимката? (какво гледа кучето, какво прави и т.н.) с едно изречение; и 2. Как се чувства кучето? (игриво, щастливо, уплашено и т.н.) само с една дума (1 минута).

След това фасилитаторът бързо събира всички бележки, залепва ги на стената или дъската, така че да са видими за всички, и прочита на глас няколко от най-отличителните или повтарящи се отговори, които отразяват общото възприятие на групата. Веднага след това, водещият променя слайда, за да покаже снимка Б (пълна реалност), показващо кучето, скачащо за тенис топка, оставяйки момент за реакция на аудиторията и след това модерира кратка дискусия за това как липсата на контекст ни подвежда, обобщавайки ключовия извод, че в дигиталния свят медиите умишлено ни заливат с изрязани снимки (цитати, заглавия), за да предизвикат незабавни емоционални реакции, преди критичното ни мислене да може да се задейства.

Основната цел на тази въвеждаща фаза е да се разчупи ледът чрез лек визуален експеримент, като същевременно се демонстрира на практика жизненоважното значение на критичното мислене и се създаде плавен логичен преход към действителния казус в следващата фаза.

Част 2: Работа в екип „Капан за кучета... и хора“ (45 мин.)

Фасилитаторът започва с кратка теоретична дискусия за метода „Шестте мислещи шапки“ на Едуард де Боно, който ще бъде използван (5 мин.), като се обръща към групата със следните думи:

„Този популярен метод, създаден от д-р Едуард де Боно през 1985 г., ни помага да излезем отвъд традиционните аргументи, като разглеждаме проблемите от шест различни ъгъла. Всеки цвят представлява специфична роля и перспектива: белият се фокусира върху фактите, червеният – емоциите и интуицията, черният – рисковете и критиката, жълтият – позитивите и оптимизма, зеленият – креативността и новите идеи, а синият – контролира целия процес на мислене. За целите на нашата дейност, вместо истински шапки, сме подготвили цветни карти с роли, които ясно ви насочват към описанието на вашата роля, така че няма нужда да се притеснявате, ако забравите подробностите.“

След това фасилитаторът разделя участниците в три отбора (по желание групите могат да се променят от предишния етап, за да се засили динамиката) и на случаен принцип разпределя на всеки отбор една от трите предварително подготвени двойки роли (бяло и червено, черно и жълто, зелено и синьо). Групите могат да се разделят на две по-малки подгрупи, като всяка поема една от определените „шапки“. Това им позволява да изградят добре обмислен аргумент от всички гледни точки.

Фасилитаторът раздава отпечатаните копия на казуса „Капан за кучета... и хора“ и инструктира групите да влязат в определените им роли, като им дава 15-20 минути за екипна работа, за да анализират историята през своята специфична призма, като изследват какво търси тяхната роля в разказа, какви въпроси би задала и какви отговори би предоставила. Всички аргументи се записват на хартия, последвано от последния етап (15-20 мин.), където всяка група избира един говорител, който да представи своята аргументация, а фасилитаторът завършва процеса с дискусия върху контрастните гледни точки и сблъсъка на различните роли.

Фасилитаторът обобщава основните заключения:
Истината никога не е едностранчива, така че улавянето на пълната картина изисква от нас активно да променяме перспективите си и да влизаме в различни роли. Изкуственият интелект може да генерира безупречни лъжи, което прави критичното мислене и медийната грамотност по-важни от всякога.

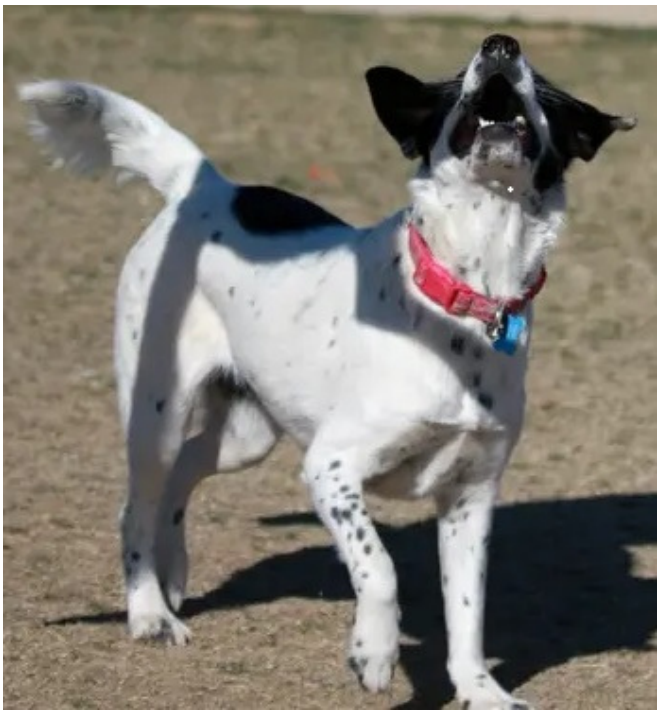
Въпроси за дискусия

- Коя информация ви изненада най-много днес и защо?
- Ако бяхте попаднали на снимката на вързаното куче в социалните медии, каква би била първата ви реакция преди това обучение? Бихте ли го споделили?
- В коя роля (цвят) ви беше най-трудно да влезете и защо?
- Смятате ли, че критичното мислене е умение, което може да се развие и тренира чрез практика, или е по-скоро вродено качество (или го имате, или не)?
- Според вас, критичното мислене променило ли се е от полезно качество до абсолютно необходимо умение за оцеляване в днешния свят?
- В свят, където изкуственият интелект може да генерира перфектни лъжи, на кого и на какво можем наистина да се доверим?

Източник: Разработено от ФПКО в контекста на проекта VIBE.

За фасилитатора

Снимка А (отрязана)



Снимка Б (цяла)



Работен материал 1

Казус: „Капан за кучета… и хора“

По време на силна буря и внезапно наводнение в голям европейски град, снимка на ужасено куче, вързано за уличен стълб сред надигащите се води, става известно в социалните медии. Надписът гласи: „Хората бягат и се спасяват, изоставяйки най-невинните! Споделяйте, за да откриете жестокия собственик!“ В рамките на часове публикацията натрупва хиляди споделяния и вълна от онлайн гняв избухва в секцията за коментари, насочена към местните жители и тяхната липса на човечност.

На следващия ден се оказва, че снимката е генерирана изцяло с помощта на изкуствен интелект от чуждестранен акаунт, единствено с цел трупане на последователи. В реалния град евакуацията е била добре организирана и нито едно животно не е пострадало. Преди обаче истината да излезе наяве, историята вече е достигнала до регионални новинарски уебсайтове, които я препубликуваха като абсолютен факт без никаква основна проверка.

Материал за раздаване 2

Вие сте напълно обективни, фокусирайки се единствено върху твърди факти, данни и проверена информация.

? Примерен въпрос: ?

С каква сигурна информация разполагаме и какви данни ни липсват?

Вие изразявате чиста емоция, инстинкти и чувства, без нужда от логика.

? Примерен въпрос: ?

Какви емоции предизвиква този скандал и защо хората са реагирали толкова бурно?

Вие сте песимисти и търсите слабите места, опасностите и потенциалните вреди.

? Примерен въпрос: ?

Какви са дългосрочните рискове от подобна дезинформация с ИИ за обществото?

Вие сте вечните оптимисти, търсите логичните ползи и позитивните страни.

? Примерен въпрос: ?

Има ли нещо позитивно в реакцията на хората и какъв ценен урок ни дава този гаф?

Вие сте творческият двигател, мислите извън рамката и предлагате нови алтернативи и решения.

? Примерен въпрос: ?

Какво иновативно решение или кампания можем да предложим, за да научим младежите да разпознават измами с ИИ?

Вие сте диригентът и мениджърът, наблюдавате процеса отстрани, обобщавате и търсите поуката.

? Примерен въпрос: ?

Какво ни показва този казус за дигиталната медийна грамотност днес?

3. Архитекти на хаоса: от саботаж до отбрана

Умения и концепции за усвояване	• Критично мислене и медийна грамотност; • Комуникация и работа в екип; • Тактики за дигитална защита; • Техники за дезинформация.
Задачи	• Да се представи методът на обратната брейнсторминг по динамичен начин. • Да се визуализират елементите на дезинформацията (текст, визуални материали и канали за разпространение). • Да се стимулира креативното и критичното мислене, като се поставим на мястото на „лошия човек". • Да се изградят практични и приложими ежедневни правила за дигитална защита.
Необходими материали	Лепящи се листчета, химикалки, маркери (различни цветове), хартия за флипчарт (поне 6 листа), таймер/телефон за отчитане на времето.
Инструменти, източници	Статия с кратко обяснение на метода „Обратен брейнсторминг" за фасилитаторите
Продължителност	80–90 минути
Брой участници	10–20 младежи

Описание

Тази дейност е разделена на две части.

Част 1: Саботаж на мисията (25 мин.)

Фасилитаторът започва с теоретично представяне на метода „Обратен брейнсторминг", който ще бъде използван (5 мин.). Той обяснява, че тази дейност изисква лепящи се листчета и химикалки за всеки участник, както и 3 големи листа хартия (флипчарт), предварително разположени в 3 отделни ъгъла на стаята, за да се предотврати струпването на хора.

Фасилитаторът инструктира участниците да се разделят по двойки, като уточнява, че ако общият брой на хората е нечетен и някой остане сам, той веднага се добавя като трети член към една от двойките. След това фасилитаторът се обръща към групата:

„Днес ще обърнем правилата на играта с главата надолу, използвайки метода на обратния брейнсторминг. Вместо да мислим как да решим даден проблем, първо ще се научим как да създадем такъв. Вие стъпвате в обувките на дигитални саботьори, хакери и тролове. Представете си, че целта ви е да създадете най-безупречната, мащабна и опасна дезинформационна кампания в интернет, така че цялото общество да ви повярва мигновено и да настъпи хаос. В трите ъгъла на стаята виждате трите флипчарта, които съставят новина: „Заглавие и текст“, „Визуално съдържание“ и „Разпространение и трикове“. Преди да преминем към тях обаче, ще имате 5 минути на местата си, за да помислите самостоятелно и да запишете първоначалните си идеи върху лепящите се листчета. След това вашата задача по двойки ще бъде да посетите и трите ъгъла и да ги залепите. Ключово условие е идеите на листчетата да не се повтарят! Преди да залепите лепящото си листче, прочетете какво са написали вашите колеги преди вас – ако идеята вече е там, трябва да измислите нова.“

Ако групите срещат затруднения при генерирането на идеи, фасилитаторът може да предложи няколко примера, за да подтикне към размисъл (например: clickbait заглавия, емоционална манипулация, изфабрикувани експертни цитати, Photoshop, мрежи от фалшиви акаунти). След като участниците запишат идеите си поотделно (5 мин.), следва динамичната, практическа част в движение (10 мин.). Двойките се движат динамично между трите ъгъла, обсъждат идеите си, четат написаното от другите и залепват своите лепящи се листчета под съответната категория (например: „ШОК И СЕНЗАЦИЯ“ за заглавие и текст, ”Дийпфейк с изкуствен интелект“ за визуално съдържание или „платени ботове“ за разпространение и трикове). В последните 5 минути участниците се връщат по местата си и водещият чете на глас най-креативните или абсурдни текстове от стените, като води кратка дискусия за това колко лесно може да се конструира дигитална лъжа.

Част 2: Изграждане на дигитална защитна стена (40 мин.)

Фасилитаторът обяснява, че е време за втората част от дейността – трансформиране на рисковете и манипулациите в конкретни защитни стратегии. За целта участниците се обединяват в 3 отбора, като всеки отбор избира един от трите листа с лепящи се листчета (флипчартове) от предишната фаза и получава нов, празен лист за флипчарт, цветни маркери и химикалки. Фасилитаторът насочва работата в екип със следните думи (5 мин.):

„Досега бяхте дигитални саботьори и виждахте колко лесно могат да се конструират лъжи. Сега обаче се връщаме към истината и медийната грамотност. Всеки екип ще вземе по един лист с лепящи се листчета (флипчарт) от ъглите. Вашата задача е да разгледате събраните трикове и да разберете как да ги блокирате или да се справите с тях. На новия си лист за флипчарт трябва да запишете златните правила за защита, като се уверите, че използвате едно и също заглавие на категорията („Заглавие и текст“, „Визуално съдържание“ или „Разпространение и трикове“). За да стане по-ангажиращо, предлагам да не пишете само текст, а да визуализирате и нарисувате идеите си с помощта на маркерите. Можете да рисувате щитове, филтри, лупи и други. Имате 20 минути за работа в екип.“

След приключване на екипната работа (20 мин.), следва заключителната част (15 мин.). Определените участници от всяка група застават пред залата, представят своите графични решения за медийна грамотност и поставят трите листа флипчарт един до друг на стената или пода. По този начин трите части се обединяват визуално в една, сплотена ”Дигитална стена на безопасност”.

Фасилитаторът обобщава основните заключения:

- Всеки от нас избира дали да бъде архитект на хаоса или пазител на дигиталното пространство. Малките избори, които правим всеки ден, имат значително въздействие.
- Методът „Обратен брейнсторминг“ ни показва, че интернет лъжите се създават лесно; след като обаче веднъж познаем механизма им, можем съзнателно да изградим сигурна защита.

Въпроси за дискусия

- Какво ви изненада най-много днес и защо?
- Коя от трите категории ви се стори най-лесна за манипулиране и защо?
- Ако трябваше да изберете само едно лепящо се листче от стената, кое според вас има най-голяма сила да предизвика масова паника в рамките на няколко часа?
- Когато трансформирахте „саботажите“ в „правила за защита“, какво ви затрудни най-много?
- След като бяхте едновременно създатели на лъжи и архитекти на защитата, кое според вас е най-важното умение , за да избегнете лесна манипулация?
- Ако можехте да вградите само едно от вашите златни правила като автоматична суперсила в съзнанието на всеки, кое бихте избрали?

Източник: Разработено от ФПКО в контекста на проекта VIBE.

4. ИИ в журналистиката: Възможност или заплаха?

Умения и концепции за усвояване	• Критично мислене; • Медийна грамотност; • Етични стандарти в журналистиката; • Комуникация и работа в екип.
Задачи	• Да се провокира критично мислене относно ролята на изкуствения интелект в медиите. • Да се запознаят участниците с реални случаи на злоупотреба с изкуствен интелект в журналистиката. • Да се развият умения за разграничаване на достоверно от манипулативно съдържание. • Да се стимулира обоснована дискусия по актуални медийни теми.
Необходими материали	Листи формат А4, химикалки, таймер/телефон за отчитане на времето.
Продължителност	90–100 минути
Брой участници	15–25 младежи
Материали за раздаване	Казус „Шумахер: Първото (не)истинско интервю“.

Описание

Тази дейност е разделена на две части.

Част 1: Истина или лъжа? (15 мин.)

Фасилитаторът прочита на глас три твърдения, свързани с изкуствения интелект в журналистиката: две са измислени, а едно е вярно. Участниците идентифицират вярното твърдение, като вдигат ръка. След като прочетат твърденията и гласуват (след като и трите твърдения са прочетени, а не след всяко друго твърдение), фасилитаторът разкрива верния отговор (казуса на Майкрософт), споделя кратки подробности за него и модерира кратка дискусия (до 5 мин.) относно отношението на групата към трите твърдения.

Твърдение 1 (Вярно): „Голяма технологична компания уволни близо 80 журналисти от своя новинарски портал и ги замени изцяло с изкуствен интелект. Скоро след това алгоритъмът започна да публикува на сайта новини за уловени русалки и забелязан снежен човек на милиони потребители."

Твърдение 2 (Грешно): „Изкуствен интелект на име Aria успя да предскаже имената на всички 12 души, които ще бъдат в журито на делото срещу Доналд Тръмп, анализирайки само техните публични коментари във Фейсбук от последните 5 години."

Твърдение 3 (Грешно): „Водещ световен вестник обяви, че от 2025 г. ще спре да наема журналисти с по-малко от 10 000 последователи в социалните медии, тъй като техният алгоритъм с ИИ е доказал, че само автори с голямо влияние могат да създават „истинско" доверие в новините."

Подробности за вярното твърдение: Фирмата е Майкрософт и тяхната платформа за новини е MSN. През 2020 г. компанията реално уволнява около 80 журналисти и ги заменя с алгоритъм с ИИ, който сам избира и публикува новини за милиони потребители по света. Скоро след това на сайта се появяват подобни статии, които никой истински редактор не би пуснал.

Част 2: Казус по екипи „Шумахер: Първото (не)истинско интервю" (40 мин.)

Фасилитаторът разделя участниците на 4/5 групи. Всяка група получава разпечатан лист с казуса „Шумахер: Първото (не)истинско интервю" и трите въпроса към него. Групите прочитат материала (5 мин.), обсъждат и записват отговорите си (15 мин.). Следва представяне и обсъждане на резултатите (20 мин.), което протича по следния начин: фасилитаторът поставя първия въпрос и всяка група споделя своето мнение по него, след което се води кратка дискусия. Този процес се повтаря последователно за втория и третия въпрос.

Част 3: Дебат (30 мин.)

Фасилитаторът разделя произволно участниците на два отбора – „за" и „против" използването на ИИ в журналистиката. Всеки отбор трябва да защити своята теза спрямо позицията, която му се е паднала, независимо от личните убеждения на членовете му. Когато чуят въпроса, екипите имат 3 минути да го обсъдят помежду си. Всеки отбор излъчва по един говорител (различен за всеки въпрос), който представя аргументите на екипа (2 мин.). Следва свободна дискусия по въпроса (3 мин.), след което се преминава към следващата тема с нов говорител от всеки отбор.

Въпрос 1: Трябва ли ИИ да замени журналистите при писането на ежедневни новини (времето, спортни резултати)?

Въпрос 2: Трябва ли цялото съдържание с изкуствен интелект в медиите да има задължителен воден знак или етикет „Генерирано от изкуствен интелект“?

Въпрос 3: Може ли изкуственият интелект да бъде по-обективен от човека при писането и отразяването на журналистически материали?

Фасилитаторът обобщава основните заключения:

- Технологията е инструмент, а не заместител.
- Изкуственият интелект създава информация, но само хората гарантират истината и морала в нея.

Въпроси за дискусия

- Коя информация ви изненада най-много днес и защо?
- Мислите ли, че читателите могат да разпознаят генерирано от изкуствен интелект съдържание?
- Как бихте реагирали, ако разберете, че медия, която следите, тайно използва изкуствен интелект, без да информира читателите си?
- Защо според вас етичните правила често изостават от технологичните иновации?
- Ако трябваше да въведете едно правило за използването на изкуствен интелект в журналистиката, какво би било то?

Източник: Разработено от ФПКО в контекста на проекта VIBE.

Работен материал 1

Казус: „Шумахер: Първото (не)истинско интервю“

Михаел Шумахер е легендарен немски пилот във Формула 1, седемкратен световен шампион с 91 победи в Гран При. След тежка ски катастрофа през 2013 г., той е в състояние, изискващо 24-часови грижи, а семейството му поддържа пълно медийно мълчание в продължение на 10 години.

През април 2023 г. списание Die Aktuelle публикува статия, озаглавена „Михаел Шумахер: Първото интервю!“, като добави подзаглавието „звучи измамно реално“ с дребен шрифт. Текстът съдържаше „отговори“ от пилота за здравето и ежедневието му. Всъщност цялото интервю е генерирано от изкуствен интелект (чрез платформата Character AI), който е бил инструктиран да имитира личността на Шумахер. Истината, че интервюто е фалшиво, е спомената едва в края на статията с дребен, лесно пренебрегваем шрифт.

Публикацията предизвика международен скандал и вълна от възмущение от нарушаването на човешкото достойнство. Издателската група Funke отправи официално извинение към семейството, определяйки статията като подвеждаща и под журналистическите стандарти. Резултатът беше незабавното уволнение на главния редактор Ане Хофман, която ръководеше списанието от 2009 г., а родните на Шумахер заведоха и спечелиха дело срещу медиите (съдът в Мюнхен им присъди обезщетение от 200 000 евро).

Въпрос 1: Списанието постави малко предупреждение, че интервюто „звучи измамно реално“. Достатъчно ли е това, за да се счита изданието за честно към читателите?

Въпрос 2: Кой трябва да носи основната отговорност за подвеждането на аудиторията в този случай – софтуерът (защото е твърде убедителен), журналистът (който е подготвил въпросите), главният редактор (който е одобрил сензационното заглавие) или някой друг?

Въпрос 3: Има ли ситуации, в които използването на изкуствен интелект за създаване на такова съдържание би било приемливо?

5. Изгради своя собствена истина

Умения и концепции за усвояване	• Развиване на критично и логическо мислене; • Разбиране на начина, по който информацията може да бъде оформена и манипулирана; • Укрепване на уменията за аргументация и обосновка; • Подобряване на креативността и аналитичното мислене; • Подобряване на работата в екип и комуникацията.
Задачи	• Да се помогне на участниците да разберат как се изграждат наративи и колко лесно може да се манипулира информацията, както и да развият способност за критична оценка на конструирани „истини“. • Да се помогне на участниците да различават факти, предположения и интерпретации. • Да се идентифицират чести техники за манипулация, използвани в информационното и медийното съдържание. • Да се използват структурирани въпроси при оценката на достоверността на информацията.
Необходими материали	Маркери, хартия за флипчарт, тиксо
Инструменти, източници	Предварително подготвен от фасилитатора материал (микс от неутрални факти, подвеждащи елементи, емоционални тригери и несвързани визуални материали).
Продължителност	90–95 минути
Брой участници	12–24 младежи
Материали за раздаване	Наръчник за проверка на фактите, Примерен комплект карти.

Описание

Тази дейност е разделена на 5 части.

Подготовка: Участниците се разделят на малки групи (от по 3–4 човека). Всяка група получава произволен комплект карти, който може да съдържа:

- Реален факт;
- Случайна снимка;
- Ключова дума (напр. „криза“, „здраве“, „технологии“);
- Част от заглавие;
- Статистически данни (може да бъдат неясни или непълни).

Част 1: Създаване на история (20 мин.)

Всяка група трябва да използва всички предоставени елементи, за да сглоби убедителна история или „новинарски материал“. Участниците имат пълната свобода да тълкуват фактите творчески, да добавят контекст и да свързват нагледнесвързани детайли. Целта е тяхната история да звучи възможно най-достоверно.

Насърчавайте креативността, но през цялото време задавайте насочващи въпроси като:

- Как свързвате тези елементи?
- Какво е основното послание на вашата история?
- Какво прави тази история достоверна?
- НЕ коригирайте и не оценявайте съдържанието.
- Насочвайте групите само ако напълно изгубят фокуса на задачата.

Част 2: Представяване и убеждаване (15 мин.):

Групите представят историите си пред останалите, сякаш са реални и достоверни.

Съвети за фасилитаторите: Следете стриктно за спазването на времето; не оценявайте историите. Наблягайте на неутрални наблюдения (например: „Забелязвам, че тук използва статистически данни“, „В тази част използва емоционално зареден език“).

Част 3: Разследване (20 мин.)

След всяка презентация останалите групи влизат в ролята на „проверяващи фактите“ и трябва да задават критични въпроси, да откриват несъответствия и да подлагат на съмнение неясни или манипулативни елементи. За тази цел групите получават Работен материал 1: Наръчник за проверка на фактите.

Съвети за фасилитаторите: Изпълнявайте Част 2 и Част 3 последователно за всяка отделна група, вместо първо да изслушвате всички презентации наведнъж.

Част 4: Разкриване (10 мин.)

Представящите групи разкриват кои елементи са били истински, манипулирани и кои напълно измислени. Фасилитаторът провежда дискусия за това колко лесно хората са повярвали (или са се усъмнили) в историята.

Част 5: Обобщение и рефлексия (15–20 мин.)

- Водете рефлексията с помощта на отворени въпроси.
- Помогнете на участниците да разграничат техниките за манипулация (емоция, селективни данни, авторитет, липсващ контекст).
- Избягвайте да давате „правилни отговори“ – фокусирайте се върху дискусията и изграждането на осъзнатост.

Структурирана рефлексия (Цикъл на Колб)

Участниците рефлектират върху дейността, като преминават през следните четири етапа:

1. Конкретен опит
- Какво се случи по време на дейността?
- Каква роля изиграехте във вашата група?

2. Рефлективно наблюдение
- Как се чувствахте, докато създавахте или анализирахте историята?
- Кои моменти изглеждаха убедителни или объркващи?

3. Абстрактен анализ
- Защо някои истории изглеждаха по-достоверни от други?
- Какви техники за манипулация бяха използвани (емоция, числа, авторитет, липсващ контекст)?
- Кога започнахте да мислите по-критично и кога намалихте бдителността си?

4. Активно прилагане
- Как можете да приложите този опит в реалния живот?
- Какво ще промените в начина, по който възприемате информация (новини, социални медии и т.н.)?
- Какви стратегии могат да ви помогнат да избягвате дезинформацията?

Въпроси за дискусия

- Лесно ли беше да се създаде убедителна история и защо?
- Какво направи някои истории по-убедителни от други?
- Вярвахте ли на някаква невярна информация и защо?
- Как информацията може да бъде манипулирана в реалния живот?
- Кои умения са важни, за да не бъдете подведени?
- Кои техники за манипулация бяха най-ефективни?
- В кой момент спряхте да подлагате информацията под съмнение?
- Влияеха ли емоциите на преценката ви?
- По какво тази дейност прилича на реалните новини и съдържанието в социалните медии?

Източник: Разработено от YIC в контекста на проекта VIBE.

Материал за раздаване 1

Наръчник за проверка на фактите

1. Фактологични въпроси (Какво ни е известно?)

- Кой е източникът на тази информация?
- Може ли това твърдение да се провери от независим източник?
- Има ли данни или доказателства, които го подкрепят?

2. Логически въпроси (Каква е връзката?)

- Логично ли се свързват отделните елементи?
- Произтича ли заключението от представените факти?
- Има ли пропуски в логиката?

3. Въпроси за липсваща информация (Какво не е казано?)

- Каква важна информация липсва?
- Какви други обяснения биха могли да съществуват?
- Какъв контекст би могъл да промени интерпретацията?

Материал за раздаване 2

Примерен комплект карти

Факт

Средното дневно време пред екрана при младите хора е приблизително 6 часа.

Ключова дума

Криза
Технология
Здраве

Част от заглавие

„...експерти изразяват безпокойство.“
„...разкрити са неочаквани резултати.“
„...обществеността реагира бурно.“

Статистически данни

72%
1 от 3
45%

Снимка



Факт

Местен парк беше ремонтиран през 2025 г.

6. Предизвикателството на информационния балон

Умения и концепции за усвояване	• Критично мислене; • Управление на конфликти; • Разпознаване на логическите грешки; • Възприемане на чуждата гледна точка.
Задачи	• Да се разпознават манипулативни похвати в социална среда. • Да се развие способността за разграничаване на обективните факти от информациония шум. • Да се подобри бързото вземане на решения в динамична информационна среда.
Необходими материали	Зарче, химикали, хартия, чукче (по избор).
Инструменти, източници	Техниката „Изтриване на контекста“
Продължителност	50-60 минути
Брой участници	8-12 младежи
Материали за раздаване	Правила за играта и роли, Карти, Формуляр за наблюдение на Филтриращата група.

Описание

Подготовка: (5 мин.)

Разделете участниците на две основни групи (А и Б) и трета група от „Детектори/ Филтратори“.

3D казусът: (5 мин.)

Всяка група получава социален казус (например: Равнопоставеност на половете). Картата съдържа „Основна ситуация“ и 3 вида „Информационен шум“ (икономически, културен и политически).

Част 1: Реакция (10 мин.)

Групите разиграват сцена въз основа на своя „Скрита цел“ (например: Радикали срещу Прагматици), като използват получения „Информационен шум”, за да изградят аргументите си.

Част 2: Информационна атака (5 мин.)

Фасилитаторът дава „Флаш карта” с нов факт, който противоречи и на двете позиции. Групите трябва веднага да адаптират аргументите си, без да излизат от роля, което ги принуждава да използват по-сложни разсъждения или логически грешки.

Част 3: Декодиране(10 мин.)

Групата на „Филтраторите” трябва да определи кои манипулации или логически грешки са били използвани и да се опита да разкрие скритите цели на двете групи.

Обобщение: (15-20 мин.)

Провежда се финална дискусия, за да се обсъди как е била изкривена информацията и как са се чувствали участниците, когато тяхната „Скрита цел” (или „позиция”) е била противопоставена на новите факти.

Въпроси за дискусия

- Колко трудно беше да поддържате своята „Скрита цел”, когато се появи „Бързата карта”?
- Защо „информационният шум” беше толкова убедителен за аудиторията?
- Как в реалния живот идентифицираме „скритите цели” в публичното говорене?
- По какъв начин случилото се в тази игра отразява алгоритмите на социалните медии (информационните балони), които умишлено ни захранват само с информация, отговаряща на нашите предварителни нагласи?
- Когато манипулативната информация се появи по време на „Информационната атака”, как това повлия на вашите избори? Коя е най-добрата ни защита срещу подобни манипулации и алгоритмичен шум в интернет?

Източник: Разработено от YIC в контекста на проекта VIBE.

За фасилитатора

Разпределение:
Разделете участниците на 3 групи (Отбор А, Отбор Б и Филтратори). Дайте на Филтраторите химикали и хартия.

Избор на карта и информационен шум
Изберете една от картите. Прочетете „Основната ситуация" на глас. След това хвърлете зарчето:

🎲 **1 или 2 =** 1. Икономически шум;
🎲 **3 или 4 =** 2. Културен шум;
🎲 **5 или 6 =** 3. Политически шум.

Разпределяне на скритите цели:
Раздайте картите със скритите цели на отборите (или ги предайте дискретно на всеки отбор отделно, за да запазите тайната). Дайте им 3 минути за размисъл.

Част 1: (10 мин.)
Започнете дебата. Отборите вземат думата, като изграждат аргументите си около избрания информационен шум.

Част 2: Информационна атака (5 мин.)
В пика на дебата ударете с чукчето или плеснете с ръце. Кажете: „Стоп, получена е нова информация!" Прочетете „Новия противоречив факт" на глас. Дайте им указание да продължат дебата.

Част 3: Декодиране (10 мин.)
Прекратете дебата. Дайте думата на Филтраторите. Те трябва да представят своята „присъда".

Излизане от роля: (ВАЖНО)
Преди обобщението кажете: „Играта приключи. Моля всички да станат, да си стиснат ръцете и да разменят местата си. Вече не сте в своите роли." Това ще помогне да не остават лични обиди след играта.

Материал за раздаване 1

Основна ситуация

Популярна регионална медия публикува пристрастна статия, обвиняваща младежка климатична инициатива в прахосване на публични средства.

Шум

Икономически шум: Тайно платено от инвеститор, който иска терена на проекта.

Културен шум: По-възрастните критикуват харчовете на младежите, а тийнейджърите отвръщат онлайн.

Поличически шум: Кметът заплашва да спре финансирането на проекта, за да успокои недоволните избиратели.

Скрита цел

Отбор А



Целта ви е да изобличите медията и да защитите финансирането на проекта. Атакувайте я, че се е продала на търговски интереси.

Скрита цел

Отбор Б



Целта ви е да спрете младежкия проект. Използвайте финансовите твърдения в статията, за да докажете, че се прахосват публични средства.

Флаш карта



Младежката организация признава, че неволно е превишила бюджета с 15%, но парите са отишли за кошчета за разделно събиране.

Основна ситуация

Училището кани известен инфлуенсър с 1 млн. последователи за мотивационна реч по предприемачество пред учениците.

Шум

Икономически шум: Хонорарът е €2000, но инфлуенсърът предлага безплатно промоционално видео за привличане на нови ученици.

Културен шум: Известен е със схеми за бързо забогатяване и агресивно поведение.

Политически шум: Студентският съвет определя отмяната на събитуето като цензура..

Скрита цел

Отбор А



Целта е лекцията да се състои. Аргументирайте се, че инфлуенсърът говори езика на младежите и ги вдъхновява повече от учителите.

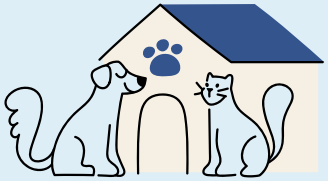
Скрита цел

Отбор Б



Целта ви е да отмените събитието. Покажете, че инфлуенсърът е токсичен модел на подражание, който вреди на младежите за лична изгода.

Флаш карта



Преди 2 часа инфлуенсърът дари 80% от хонорара си на местенприют за животни, но в същото време публикува видео, осмиващо учителите в училището.

Материал за раздаване 1

Основна ситуация

Училищният съвет гласува дали телефоните на учениците да се събират в защитени шкафчета всеки ден от 08:00 до 14:00 ч.

Шум

Икономически шум: Шкафчетата струват 5000 евро, взети от бюджета за спорт.

Културен шум: Учениците твърдят, че това нарушава правата им и ги лишава от връзка при спешни случаи.

Политически шум: Учениците в младежкия съвет заплашват с протести срещу авторитаризма.

Скрита цел

Отбор А



Целта ви е да наложите забраната. Трябва да представите телефоните като дигитален шум, източник на кибертормоз и основна причина за спада в успеха.

Скрита цел

Отбор Б



Целта ви е пълна свобода за телефоните. Трябва да обвините администрацията в остаряло мислене и да докажете, че смартфоните са незаменим съвременен учебен инструмент.

Флаш карта



Ново национално проучване показва, че 60% от случаите на кибертормоз сред учениците стават ТОЧНО в междучасията през личните им телефони.

Основна ситуация

Училищното настоятелство обмисля въвеждането на AI софтуер за автоматично оценяване на писмените домашни работи на учениците.

Шум

Икономически шум: Струва 15 000 евро/година, но съкращава извънредния труд на учителите с 20%.

Културен шум: Губи се човешката връзка и емпатията в обучението.

Политически шум: Директорът го налага, за да се изтъкне с иновативност преди изборите

Скрита цел

Отбор А



Целта ви е да наложите незабавното внедряване на изкуствения интелект. Опишете противниците като „изостанали и противници на бъдещето" и отхвърлете емоционалните им опасения.

Скрита цел

Отбор Б



Целта ви е напълно да спрете проекта. Трябва да използвате страха от загуба на работни места, обезчовечаване и технологична зависимост в класната стая.

Флаш карта



Изтекъл вътрешен одит разкрива, че софтуерът с AI показва 35% демографска предубеденост при оценяване на есета от ученици, за които езикът не е майчин.

Материал за раздаване 1

Основна ситуация

Общината планира да събори стар, но посещаван скейтпарк в центъра, за да засади градска гора с алеи за разходка.

Шум

Икономически шум: Финансира се 100% от ЕС, но парите се губят, ако строежът не започне до 3 месеца.

Културен шум: Скейтпаркът е единственото безплатно младежко пространство в града от 15 години насам.

Политически шум: Кметът цели да спечели гласовете на възрастните, като спре вечерния шум.

Скрита цел

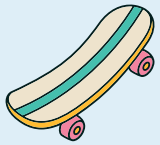
Отбор А



Целта ви е да превърнете парка в зелена зона. Трябва да наблегнете на климатичната криза и да представите скейтърите като разрушителни вандали.

Скрита цел

Отбор Б



Целта ви е да запазите и обновите скейтпарка. Трябва да представите общината като враг на младежта и активния спорт.

Флаш карта



Почвените анализи показват токсични промишлени отпадъци под бетона на скейтпарка, което прави засаждането на дървета опасно без почистване за милиони евро.

Материал за раздаване 2

Формуляр за наблюдение на Филтриращата група

Заглавие на казуса: _____

Отбор/Част	Какви манипулации, емоционален език или логически грешки бяха използвани?	Каква мислите, че е тяхната скрита цел?
Отбор А (Част 1)		
Отбор Б (Част 1)		
Отбор А (Част 2)		
Отбор Б (Част 2)		

Кой отбор бе по-убедителен и на кои основни манипулации и техники за отклоняване на вниманието разчиташе?

_____

_____

_____

7. Нишката на Ариадна: Четири етапа в информационния лабиринт

Умения и концепции за усвояване	• Критично мислене; • Медийна и информационна грамотност; • Разграничаване на твърдения, мнения, предположения и доказателства; • Оценка на източници и проверка на факти; • Анализ на причинно-следствени и логически връзки; • Заключения, базирани на доказателства; • Задаване на критични въпроси и работа в екип.
Задачи	• Да се идентифицира основното твърдение в дадена информация. • Да се разграничават твърдения, мнения, предположения и доказателства. • Да се разпознава липсваща или недостатъчна информация. • Да се оценява дали наличните доказателства подкрепят дадено заключение. • Да се разпознават неоснователни обобщения и слаби причинно-следствени връзки. • Да се определят подходящи стъпки за проверка на информацията. • Да се формулират точни заключения, на база на доказателства.
Нужни материали	Предварително нарязани парчета канап или прежда, химикали, тиксо, таймер, флипчарт или бяла дъска, маркери.
Инструменти, източници	Насочено информационно изследване, Метод „Ротация на станции”, Метод на въпроса „Защо?”, Рамката „твърдение – доказателство – логика – проверка – заключение”
Продължителност	60 минути
Брой участници	16-20 младежи
Материали за раздаване	Карти за станциите от информационния лабиринт; Работен лист за екипно изследване.

Описание

Основен принцип

Четири отбора преминават през четири станции, представящи пътя на критичното мислене:

ТВЪРДЕНИЕ–› ДОКАЗАТЕЛСТВО–› ЛОГИКА–› ПРОВЕРКА–› ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На всяка станция отборите анализират казус, записват отговорите си и вземат едно парче канап. Накрая завързват четирите парчета в една цяла нишка. Канапът символизира четирите свързани стъпки на критичното мислене.

Подготовка

1. Разпечатайте Картите за станциите от информационния лабиринт, изрежете 4-те карти за станциите и поставете по една на всяка станция.
2. Поставете по 4 еднакви парчета канап (или прежда) до всяка карта за станция.
3. Раздайте по едно копие от Работния лист за екипно изследване на всеки отбор.
4. Напишете следната последователност на дъската:

ТВЪРДЕНИЕ–› ДОКАЗАТЕЛСТВО–› ЛОГИКА–› ПРОВЕРКА–› ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Част 1: Навлизане в информационния лабиринт (10 мин.)

Представете дейността накратко. Можете да кажете:

„В древногръцкия мит нишката на Ариадна помага на един герой да намери изход от лабиринта. Днес вие ще навлезете в информационен лабиринт от убеждаващи твърдения, лични истории, числа и непроверени послания. На всяка станция ще разглеждате една информационна ситуация и ще вземате по една част от вашата нишка. След четирите станции ще съедините частите, за да разкриете пълния път, който ни помага да не се изгубим, когато оценяваме дадена информация."

Разделете участниците на четири отбора от по 4-5 души и разпределете всеки отбор към начална станция. Раздайте химикалки и по едно копие от Картите за станциите на всеки отбор, като обясните, че отборите ще прекарват по 7 минути на всяка станция и ще се завъртат по часовниковата стрелка (сменяйки станцията си) при ваш сигнал.

Уточнете, че това не е състезание за бързина. Всеки отбор ще събере четири парчета канап, но това, което наистина има значение, е задълбочеността на тяхната дискусия, въпросите, които задават, и колко добре обосновават заключенията си.

Част 2: Четирите информационни станции (30 мин.)

Отборите прекарват по 7 минути на всяка станция, използвайки работния лист. Те прочитат Картата от станцията, обсъждат въпросите, записват отговорите си в работния лист, вземат едно парче канап и се местят на следващата станция при определен сигнал.

За фасилитатора:

***Станция 1*:** Абсолютният и крайно категоричен изказ не е доказателство.
***Станция 2*:** Опитът на един човек не е достатъчен, за да се направи общо заключение за всички.
***Станция 3*:** Това, че две събития се случват едновременно, не доказва, че има причинно-следствена връзка между тях.
***Станция 4*:** Преди да споделите, проверете първоизточника, датата, официалното потвърждение и други надеждни източници.

Не оценявайте отговорите просто като „правилни" или „грешни". При необходимост попитайте: Каква информация подкрепя вашето заключение? Кое е факт и кое е предположение? Какво все още остава неясно? Каква информация би могла да промени заключението ви?

Част 3: Свързване на нишката и обобщение (20 мин.)

Отборите завързват четирите си парчета канап в една дълга нишка. След това всеки отбор споделя с едно изречение един основен извод от работния лист.

След това фасилитаторът добавя: *„Вече имате една цяла нишка, но тя е съставена от четири задължителни части. Ако една от тях липсва – ако не сме разбрали твърдението, не сме оценили доказателството, не сме проверили логиката или първоизточника – можем да поемем по грешния път в информационния лабиринт."*

Отново напомнете за последователността на дъската:

ТВЪРДЕНИЕ–› ДОКАЗАТЕЛСТВО–› ЛОГИКА–› ПРОВЕРКА–› ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Завършете, като обясните, че нишката на Ариадна не дава готови отговори. Тя ни напомня за пътя, който трябва да извървим, преди да повярваме, отхвърлим или споделим дадена информация. Използвайте оставащите 15 минути за дискусионните въпроси по-долу.

Въпроси за дискусия

- Коя станция в информационния лабиринт беше най-трудна за вас и защо?
- Защо е толкова лесно да повярваме, че две събития, случващи се едновременно, са свързани, и как да разпознаем тази уловка?
- Имаше ли някой от вашия отбор, който не се съгласи, че дадено твърдение е достоверно? Как преодоляхте разликите в мненията си?
- Кога една лична история или отзив са полезни и кога престават да бъдат доказателство и започват да подвеждат?
- Какво може да направи едно недостоверно или непроверено твърдение да звучи убедително?
- Какъв въпрос ще си задавате оттук нататък, преди да повярвате на дадена информация или да я споделите?

Източник: Разработено от YIC в контекста на проекта VIBE.

Материал за раздаване 1

Карти за станциите от информационния лабиринт

Станция 1
Определете твърденията

Ситуация

Реклама в социалните медии гласи: „Това ново приложение за учене подобрява паметта със 100% и помага на всеки обучаващ се да повиши оценките си."

Обсъдете и запишете основните си изводи в работния лист:

1. Какво точно се твърди?
2. Кои думи карат твърдението да звучи достоверно или убедително?
3. Това факт ли е, мнение, рекламно обещание или непроверена информация?
4. Какви доказателства биха били необходими, за да се оцени твърдението?
5. Какъв извод можете да направите от предоставената информация?

Когато приключите, запишете основните си изводи в работния лист, вземете едно парче канап и изчакайте сигнала, за да преминете към следващата станция.

Станция 2
Анализирайте доказателствата

Ситуация

Блогър твърди: „Използвах този метод на учене и проговорих свободно английски за една седмица. Затова този метод работи за всеки."

Обсъдете и запишете основните си изводи в работния лист:

1. Какво се твърди и какви доказателства се дават?
2. Достатъчен ли е опитът на един човек, за да се направи извод за всички?
3. Кои други фактори биха могли да са повлияли на резултата?
4. Каква допълнителна информация би била необходима, за да се оцени методът?
5. Какъв извод можете да направите на този етап?

Когато приключите, запишете основните си изводи в работния лист, вземете едно парче канап и изчакайте сигнала, за да преминете към следващата станция.

Станция 3
Проверете логиката

Ситуация

Тази година в целия град бяха монтирани нови камери за видеонаблюдение. През същата година нивото на престъпността спадна с 20%. Следователно камерите решиха проблема с престъпността в града.

Обсъдете и запишете основните си изводи в работния лист:

1. Кои два факта са представени?
2. Доказана ли е причинно-следствена връзка между тях?
3. Кои други фактори биха могли да обяснят спада на престъпността?
4. Какви данни са нужни, за да се оцени реалният ефект от камерите?
5. Как заключението би могло да се формулира по-прецизно?

Когато приключите, запишете основните си изводи в Работния лист, вземете едно парче канап и изчакайте сигнала, за да преминете към следващата станция.

Станция 4
Проверете преди да споделите

Ситуация

Получавате следното съобщение: „СПЕШНО! От утре мобилните телефони се забраняват във всяко училище. СПОДЕЛЕТЕ, за да научат всички!" Съобщението не съдържа първоизточник, дата на публикуване, отговорна институция или връзка към официално съобщение.

Обсъдете и запишете основните си изводи в работния лист:

1. Какво се твърди?
2. Каква важна информация липсва?
3. Кои думи ви притискат да реагирате бързо?
4. Посочете поне четири стъпки, които трябва да предприемете, преди да споделите съобщението.
5. Какъв извод можете да направите на този етап?

Когато приключите, запишете основните си изводи в работния лист, вземете едно парче канап и изчакайте сигнала, за да преминете към следващата станция.

Материал за раздаване 2

Работен лист за екипно изследване

Станция 1: Определете твърденията

ТВЪРДЕНИЕ–›ДОКАЗАТЕЛСТВО–› ЛОГИКА–› ПРОВЕРКА–›ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Основно твърдение:

Какво липсваше или не беше както трябва?

Нашето заключение:

Станция 2: Анализирайте доказателствата

ТВЪРДЕНИЕ–›ДОКАЗАТЕЛСТВО–› ЛОГИКА–› ПРОВЕРКА–›ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Какво доказателство беше дадено?

От каква допълнителна информация имахте нужда?

Нашето заключение:

Работен лист за екипно изследване

Станция3: Проверете логиката

ТВЪРДЕНИЕ–›ДОКАЗАТЕЛСТВО–› ЛОГИКА–› ПРОВЕРКА–›ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Какви взаимовръзки имаше между твърденията?

Какво друго обяснение би могло да има?

Нашето по-прецизно заключение.

Станция 4: Проверете преди да споделите

ТВЪРДЕНИЕ–›ДОКАЗАТЕЛСТВО–› ЛОГИКА–› ПРОВЕРКА–›ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Каква важна информация липсваше?

Нашите стъпки за проверка:

Нашето заключение:

Ангажиране на общността и сторителинг

Тази тема представя теоретичната рамка, която поставя акцент върху основни концепции за сторителинг и ангажиране на общността. Участниците усвояват и прилагат ключови термини чрез ролеви игри и други интерактивни методи. Избраните инструменти дават практически насоки за основните предпоставки при изграждането на приобщаващи, демократични и зачитащи правата на човека общности.

Тези инструменти предлагат стратегии и упражнения за насърчаване на пълноценното участие, основано на взаимно уважение в общността и във вземането на групови решения. Темата представя и дигитални платформи, създадени за стимулиране на гражданската активност, по-добро разбиране на демократичните процеси и насърчаване на равните възможности и по-силните връзки в общността.



8. Решаване на проблеми в общността

Умения и концепции за усвояване	• Критично и аналитично мислене; • Умения за решаване на проблеми; • Работа в екип, креативност и комуникация; • Активно гражданство и ангажираност в общността.
Задачи	• Повишаване на осведомеността за предизвикателствата пред местната общност. • Развиване на критично мислене и умения за решаване на проблеми. • Трансформиране на идеите в реалистични действия в общността. • Идентифициране и анализ на проблеми, засягащи различни общности. • Разбиране на гледните точки на различните заинтересовани страни. • Проектиране на практически решения чрез използване на методи за сътрудничество.
Необходими материали	Флипчарт, лепящи се листчета, маркери, таймер, тиксо, хартия А4, работен лист с канава за решаване на проблеми (по избор).
Продължителност	90-120 минути
Брой участници	12-30 младежи

Описание

Част 1: Загрявка „Какво прави една общност страхотна?" (10 мин.)

Попитайте участниците: „Представете си идеалната си общност. Как би изглеждала тя?" Участниците записват по една идея на листче.

Примери: Безопасни улици / Приятелски настроени съседи / Зелени паркове / Достъпен транспорт / Културни дейности / Приобщаващи пространства.

Залепете всички листчета на стената и обсъдете накратко повтарящи се теми.

Част 2: Брейнсторминг за предизвикателство пред общността (15 мин.)

Нека участниците поотделно да запишат местните проблеми, които са забелязали.

Примери: Твърде много боклук / Младите хора нямат къде да се срещнат / Възрастните хора се чувстват изолирани / Небезопасни велосипедни маршрути / Разхищение на храна / Липса на културни събития / Дискриминация / Лоша достъпност за хора с увреждания.

Групирайте подобни идеи. Позволете на участниците да гласуват, използвайки по три стикера. 3-5-те най-популярни проблема преминават към следващия етап.

Част 3: Формиране на екипи (5 мин.)

Участниците избират един проблем, който най-много ги интересува да решат. Групи от 4-6 младежа работят заедно.

Част 4: Търсачи на решения (30 мин.)

Фасилитаторът представя на флипчарт или разпечатва и дава на всеки екип работен лист „Платно за проблеми" със следните раздели:

- Какъв е проблемът?
- Кой е засегнат?
- Защо съществува този проблем?
- Текущи опити;
- Нашата идея;
- Идентифициране на необходимите ресурси;
- Възможни пречки.

Част 5: Представете вашето решение (20 мин.)

Всяка група има 3 минути за представяне и 2 минути за въпроси.

Насърчавайте креативните презентации: Ролева игра / Плакати / Новинарски репортаж / Кратка реклама / Интервю.

Въпроси за дискусия

- Кой проблем ви изненада най-много?
- Какво прави един проблем в общността труден за решаване?
- Как вашият екип взе решения?
- Промени ли се решението ви по време на дискусията?
- Какви умения използвахте днес?
- Какво всъщност бихте могли да приложите след този семинар?
- Каква роля могат да играят младите хора за подобряване на своите общности?

Източник: Разработено от ФПКО в контекста на проекта VIBE.

За фасилитатора

Работен лист „Канава за решаване на проблеми“

Какъв е проблемът?
Опишете го с едно изречение.
Пример за проблем: Паркът е пълен с боклуци.

Кой е засегнат?
Примери: Тийнейджъри, възрастни жители, семейства, местни фирми, община.

Защо съществува този проблем?
Насърчете участниците да се задълбочат, вместо да описват симптоми.
Примери: Малко кошчета за боклук, липса на осведоменост, липса на общностна отговорност, лоша поддръжка.

Текущи опити
Някой вече опитва ли се да го реши?
Примери: Училища, НПО/граждански организации, община, доброволци.

Нашата идея
Разработете едно креативно решение. Насърчете идеи, които са реалистични, приобщаващи, устойчиви и нискобюджетни, ако е възможно.

Идентифицирайте необходимите ресурси
Примери: Хора, пари, материали, партньори, доброволци.

Възможни пречки
Примери: Липса на финансиране, ниско ниво на участие, бюрокрация, точно време, прогноза.

9. Факт или измислица

Умения и концепции за усвояване	• Критично мислене и медийна грамотност; • Решаване на проблеми и анализ; • Проверка на факти и креативност.
Задачи	• Развиване на критично мислене при консумация на медии. • Разпознаване на дезинформация и техники за манипулация. • Оценка на достоверността на различни източници на информация. • Практикуване на проверка на факти и разсъждения, основани на доказателства. • Размисъл върху собствените навици за консумация на медии. • Разграничаване на факти, мнения и емоции в медиите.
Необходими материали	Печатни „новинарски статии", публикации в социалните медии, заглавия, мемета и скрийншотове (смесица от реално и измислено съдържание), лепящи се листчета, хартия за флипчарт, маркери, достъп до интернет (по избор), смартфони (по избор), работен лист за проверка на фактите (по избор).
Продължителност	90–120 минути
Брой участници	12–30 младежи

Описание

Част 1: Разчупване на леда „Би ли го споделил?" (10 мин.)

Поставете 8–10 привличащи вниманието заглавия в стаята.

Примери:
- „Учени откриват, че шоколадът помага за отслабване за една нощ."
- „Местен парк затваря, защото катериците са станали твърде интелигентни."
- „Ново проучване разкрива, че тийнейджърите спят по-добре без телефони."
- „Известна личност тайно дарява 1 милион евро за благотворителност."

Участниците се движат из стаята и застават до един от трите знака:
- ✅ Бих споделил това.
- ❓ Не съм сигурен.
- ❌ Не бих споделил това.

След всяко заглавие попитайте участниците:

- *Защо избрахте това?*
- *Какво го направи правдоподобно?*
- *Каква информация ще ви е необходима, преди да я споделите?*

Обяснете, че привлекателните заглавия често предизвикват емоционални реакции, преди да се стигне до критично мислене.

Част 2: Откриване на трикове (20 мин.)

Разделете участниците на групи от по 4-5 души. Всяка група получава 5-6 различни медийни примера. Някои от тях трябва да бъдат: легитимни новини, сатира, кликбейт, манипулирани снимки, подвеждаща статистика, фалшиви публикации в социалните медии, генерирано от изкуствен интелект съдържание.

Тяхната задача е да идентифицират:

- Какво е посланието?
- Кой го е създал?
- Какви емоции предизвиква?
- Какви доказателства са предоставени?
- Липсва ли нещо?
- Бихте ли му се доверили?

Групите записват наблюденията си на лепящи се листчета.

Част 3: Детективското предизвикателство (30 мин.)

Представете метода SIFT за проверка на информация. Всяка група получава една подозрителна история за разследване. Ако има достъп до интернет, те могат да търсят оригинални източници, да търсят обратно снимки, да използват уебсайтове за проверка на факти и да намират официална статистика. Ако са офлайн, предоставете отпечатани „улики", които симулират доказателства.

Част 4: Създайте свои собствени фалшиви новини (20 мин.)

Всяка група създава измислена подвеждаща новина. Те трябва умишлено да включат няколко техники за манипулация: емоционален език, подвеждащо заглавие, селективни факти, липса на източници, фалшив експерт, редактирана снимка и преувеличена статистика.

Групите обменят истории. Приемащият екип трябва да идентифицира всяка техника за манипулация. Това обръщане помага на участниците да разберат как се конструира дезинформацията.

Въпроси за дискусия

- Кои истории бяха най-трудни за преценка?
- Какво прави дезинформацията убедителна?
- Случвало ли ви се е да споделите нещо, без да го проверите?
- Защо фалшивите истории се разпространяват толкова бързо?
- Как емоциите влияят на решенията ни онлайн?
- Каква отговорност имаме като медийни потребители?
- Кои навици биха могли да ни помогнат да станем по-критични?

Източник: Разработено от ФПКО в контекста на проекта VIBE.

За фасилитатора

Работен лист за проверка на фактите

Какво е посланието?
Напишете резюме от 1 изречение на основното твърдение.

Кой го е създал?
Проверете за автор, издател или име на акаунт или е анонимно?

Кой има полза?
Помислете за мотиви. Дали са пари, кликвания, политическо влияние?

Кои емоции предизвиква?
Определете емоционалните кукички – страх, възмущение, шок, свръхвъзбуда.

Какви доказателства са предоставени?
Търсете реални източници, имена на експерти, официални данни, оригинални снимки.

Липсва ли нещо?
Внимавайте за липсващ контекст, заглавия с примамка за кликване, подбрани факти.

Бихте ли му се доверили?
Окончателно решение: да, несигурен, не и причината защо.

За фасилитатора

Методът СИФТ (SIFT)

С – Спрете
- Не реагирайте веднага.

И – Изследвайте източника
- Кой го е публикувал?
- Има ли ясно посочен автор?
- Каква е целта?

Ф – Филтрирайте източниците
- Отразена ли е новината и другаде?

Т – Търсете оригинала
- Откъде произлиза информацията?
- Има ли първични доказателства?

С прете

И зследвайте източника

Ф илтрирайте източниците

Т ърсете оригинала

10. Пулсът на общността: Разкриване на местната реалност

Умения и концепции за усвояване	• Активно слушане и емпатия; • Мислене, основано на доказателства; • Обществена комуникация и застъпничество; • Сторителинг за гражданска активност.
Задачи	• Да се подкрепят младежите в откриването, проучването и описването на местни проблеми и нечути истории. • Да се развият умения за активно слушане. • Да се упражни превръщането на наблюденията във въздействащи истории и предложения. • Да се засили младежкото участие и гражданската отговорност.
Необходими материали	Химикали, лепящи се листчета (2 цвята), хартия за флипчарт, цветни маркери.
Инструменти, източници	Интегриран подход D.E.A.R.: Discover (Открийте) – Engage (Включете се) – Analyse (Анализирайте) – Reframe (Преформулирайте).
Продължителност	120 минути
Брой участници	15-20 младежи

Описание

Част 1: Подготовка (10 мин.)

Фасилитаторът чертае матрица с 4 квадранта на флипчарт: Обществени пространства, Местни услуги, Социално приобщаване и Околна среда. Участниците записват по един пренебрегнат местен проблем или история върху самозалепващо листче и го поставят в съответния квадрант, за да съставят обща карта за състоянието на общността.

Част 2: Открийте: Очертаване на сюжетната арка (15 мин.)

В малки работни групи (от 3 до 5 участници) младежите избират тематична част от матрицата. На празен флипчарт екипите начертават голяма сюжетна арка във формата на хълм, за да подредят проблема последователно и визуално.

В лявата основа на арката записват Мястото и контекста (къде се случва действието). На върха определят Основната пречка (главното предизвикателство или конфликт там), а в дясната основа изброяват Засегнатите страни (хората, които са пряко засегнати). Това създава ясен визуален разказ на местната реалност, преди да се премине към по-задълбочен анализ.

Част 3: Включете се: Интервю на „горещия стол" (25 мин.)

Групите провеждат ролева игра. Един участник влиза в ролята на засегнат човек от общността, а останалите вземат ролята на младежки изследователи. Екипите използват активно слушане и задаване на отворени въпроси, за да разберат личния му опит, като записват ключови цитати директно върху своята сюжетна арка.

Част 4: Анализирайте: Разделете фактите от предположенията (15 мин.)

Групите разделят долната част или страничния край на своя флипчарт на две колони: „Какво знаем със сигурност" и „Какво предполагаме". В колоната „Какво знаем" те записват точни цитати от ролевата игра, видими факти или данни. В „Какво предполагаме" изброяват лични наблюдения, обобщения или стереотипи, които имат нужда от проверка. Това помага на участниците да филтрират субективните нагласи и да са сигурни, че предложенията им се основават на реални доказателства, а не на предположения.

Част 5: Преформулирайте: Структурирано представяне (15 мин.)

Групите преформулират своите констатации в 3-минутно структурирано представяне, изградено около три основни въпроса:

- Реалността: Кои видими факти определят проблема?
- Гласът: Чий личен опит има нужда от гласност?
- Действието: Коя конкретна, създадена от младежите инициатива може да доведе до позитивна промяна?

Част 6: Представяне пред всички и обратна връзка (25 мин.)

Участниците правят „галерейна разходка" (gallery walk), като разглеждат предложенията на другите екипи и оставят градивна обратна връзка с маркери директно върху листите.

Част 7: Обобщение и рефлексия (15 мин.)

Фасилитаторът провежда структурирана дискусия за прехода от пасивно наблюдение към активно гражданство, основано на реални доказателства.

Въпроси за дискусия

- Как структурирането на даден проблем в общността като сюжетна арка подобрява анализа на нуждите на местните?
- Какви изводи си направихте от дейността „горещ стол" относно разликата между личните предположения и преживяванията от първо лице?
- Защо разграничаването на проверимите факти от предположенията е от решаващо значение за ефективното гражданско застъпничество?
- Коя стъпка вашият екип може веднага да предприеме, за да превърне това предложение в реално действие за местаната общност?
- Кое основното послание искате местната общност да запомни от вашето представяне?
- Накара ли ви този процес да се чувствате по-уверени във възможностите си да подтикнете промяна на местно ниво и защо?

Източник: Разработено от MilleniuM/ФПКО в контекста на проекта VIBE.

11. Линията на застъпничеството: От думи към действия

Умения и концепции за усвояване	• Публично говорене; • Активно слушане; • Критично мислене; • Стратегическо преговаряне и убеждаване; • Преформулиране на разказа.
Задачи	• Да се упражни преформулирането на личните наблюдения в градивни граждански действия, основанина факти. • Да се разбере как ясните аргументи и проверимите факти могат да преодолеят поляризацията в общността. • Да се изградят умения за емпатия и активно слушане при сблъскване с противоположни гледни точки. • Да се усвои използването сторителинг, за да се придаде човешко лице на сложните проблеми в общността.
Необходими материали	Тиксо (за пода), хартия за флипчарт, цветни маркери
Инструменти, източници	Рамка „Трите П”: Проблем, Потвърждение, Предложение
Продължителност	60-70 минути
Брой участници	15-20 младежи

Описание

Част 1: Подготовка (10 мин.)

Фасилитаторът поставя физическа линия на пода, като слага „Подкрепям напълно” в единия край и „Скептичен съм” в другия. Фасилитаторът обяснява, че гражданските инициативи често се сблъскват със скептицизъм и целта на застъпничеството не е да се печелят спорове, а да се намери допирната точка между страните.

В зависимост от профила на групата се избира една от следните дилеми на общността (или друга предварително подготвена):

- **Младежко пространство в града срещу Местните жители:** Младежка група иска да превърне изоставен общински парк в открито младежко пространство и място за събития. Местните жители твърдо се противопоставят, опасявайки се от шум, замърсяване и липса на сигурност.
- **Дигитална грамотност за възрастни хора срещу Младежи доброволци:** Инициатива предлага задължителни уикенд работилници за дигитални умения, в които младежи обучават местни възрастни хора. Младежите обаче се чувстват претоварени и нямат желание да отделят от уикендите си без официално зачитане на труда или възнаграждение.
- **Екологичен транспорт срещу Местни търговци:** Предложение има за цел да превърне централна търговска улица в пешеходна зона, за да се намалят емисиите и да се обособят пространства за общността. Собствениците на местни магазини се опасяват от загуба на клиенти поради ограничения паркинг и затруднения им достъп за доставки.

Част 2: Изграждане на представяне по рамката „Трите П“ (20 мин.)

Участниците се разделят на малки работни групи от по 4-5 души. На флипчарт всеки екип структурира убедително 3-минутно застъпническо представяне, предназначено да убеди скептиците, като използва рамката „Трите П“:

- **Проблем:** Какъв е конкретният проблем в общността, кой е засегнат и защо това е важно точно сега?
- **Потвърждение:** Кои проверими факти, конкретни данни или компромисни мярки директно адресират масовите опасения? (например: Данните показват, че младежките пространства намаляват вандализма с 30%, а ние предлагаме стриктно спазване на тишина след 22:00 ч.).
- **Предложение:** Кое конкретно, избрано от младежите решение кара скептично настроените жители да се възползват от предложението или да участват, вместо да се противопоставят?

Част 3: Тестване на нагласите и убеждаване (20 мин.)

Всички участници застават отново на линията на застъпничеството спрямо първоначалната си позиция по избраната дилема. Всеки екип прави своето 3-минутно представяне по рамката „Трите П“. След презентацията 1-2 участници, стоящи на страната „Скептичен съм“, изказват своето най-голямо съмнение или въпрос. Презентиращият екип разполага с 1 минута, за да даде точен отговор или компромисно решение, на база на техните факти и предложение.

След като представянията приключат, фасилитаторът дава указания на участниците: „Въз основа на представянето и отговора на екипа, ако гледната ви точка се е променила или съмненията ви са били отстранени, направете крачка напред към „Подкрепям напълно”. Физическото преместване на участниците спрямо линията дава незабавна визуална обратна връзка за силата на градивното застъпничество.

Част 4: Обобщение и рефлексия (15 мин.)

Фасилитаторът провежда структурирана обща дискусия с участниците за градивното гражданско въздействие и умението да се погледне от чуждата гледна точка.

Въпроси за дискусия

- Как се почувствахте в ролята на скептично настроен гражданин?
- Помогна ли ви рамката „ЗП” да подредите мислите си?
- В кой момент представянето започна да звучи като истинска история, а не просто като спор?
- Как изслушването на противоположна гледна точка промени начина, по който формулирахте вашето решение?
- Какво конкретно ви накара да направите крачка към другата страна на линията?
- Към коя реална кауза във вашата собствена общност можете да приложите този подход, за да превърнете съпротивата в подкрепа?

Източник: Разработено от MilleniuM/ФПКО в контекста на проекта VIBE.

12. Заедно за решения в общността

Умения и концепции за усвояване	• Сътрудничество и участие в диалог; • Ангажираност с общността; • Критично мислене и решаване на проблеми; • Активно слушане.
Задачи	• Да се идентифицират належащите предизвикателства в общността през различните гледни точки на младежите. • Да се разработят в екип практически стъпки за промяна на местно ниво, водени от самите младежи. • Да се проведе градивен диалог и да се стигне до общи решения за общността. • Да се определят ресурсите в общността и потенциалните партньори за инициативи. • Да се развият лидерските умения на младежите и да се стимулира участието им в процесите на вземане на решения.
Необходими материали	Столове (разпределени в 3 отделни пространства/зони), хартия за флипчарт, клипборди (по желание), цветни маркери, самозалепващи се листчета (3 различни цвята), таймер.
Инструменти, източници	Методът „Световно кафене" на Обществената фондация The World Café.
Продължителност	80-90 минути
Брой участници	12-15 участници

Описание

Част 1: Въведение (10 мин.)

Фасилитаторът представя интерактивния уъркшоп, насочен към създаването на обща „Карта на действията за общността", като приканва към сътрудничество и поддържане на диалог в 3-те работни зони. Участниците се запознават с правилата: фокусиране върху практическите решения, записване на идеите директно върху работните листове, надграждане на предложенията на останалите и активно слушане по време на всяка от ротациите.

Принцип на работа при рундовете и ротациите (кратка инструкция за фасилитатора)

Въпрос: *Основният въпрос, поставен от фасилитатора, за да даде старт на дискусията на масата.*

Фокус: *Търсеният краен резултат и поставените ограничения (например: даването на конкретни решения, а не общи формулировки), за да бъде разговорът ползотворен.*

Обяснение на ротацията (2 мин. преход): *Когато 15-минутният рунд приключи, един случайно избран Домакин остава на съответната маса, докато всички останали участници се преместват към ново пространство. По време на 2-минутния преход Домакинът прави кратко 60-секундно обобщение на предишните дискусии. В рамките на всеки рунд участниците непрекъснато записват или рисуват идеите си върху цветни самозалепващи се листчета (в 3 цвята), съобразени с темата на тяхната маса. Вместо да започват от нулата или да променят вече написаното, новите групи преглеждат листовете и залепят новите си листчета директно до предишните, за да надградят и допълнят вече направените предложения.*

Част 2: Трите рунда на диалог (45 мин.)

Рунд 1 – Анализ на местаната реалност (15 мин.)

Въпрос: Кои са най-належащите и пренебрегвани предизвикателства, пред които са изправени младите хора в нашата общност днес?
Фокус: Идентифициране на конкретни местни проблеми, а не общи оплаквания.
(2 мин. ротация – участниците сменят зоните, а Домакините запознават новата група с направеното до момента)

Рунд 2 – Определяне на наличните ресурси в общността (15 мин.)

Въпрос: Кои са скритите ресурси, партньори или местни силни страни, които можем да използваме, за да се справим с тези предизвикателства?
Фокус: Промяна на нагласата от „какво ни липсва" към „с какво разполагаме" (например: местен бизнес, училища, дигитални инструменти, мотивирани съмишленици).
(2 мин. ротация – последна смяна към последната зона)

Рунд 3 – Разработване на решението (15 мин.)

Въпрос: Коя е тази конкретна, водена от младежите инициатива, която можем да предложим на местните власти, за да решим този проблем?
Фокус: Формулиране на практическо предложение с ясни първи стъпки.

Част 3: Обобщаване на резултатите и изграждане на „Картата на действията за общността" (10 мин.)

За да обобщят резултатите, тримата Домакини носят своите работни листове до основния флипчарт отпред. Заедно с фасилитатора събират ключовите самозалепващи се листчета и обобщават основните изводи в единна „Карта на действията за общността", организирана в три колони: Предизвикателство, Ресурс/Партньор и Следваща стъпка.

Част 4: Обобщение и рефлексия (15 мин.)

Фасилитаторът завършва с обобщение с фокус върху постигането на въздействие върху местната общност, разбирането на различните гледни точки и превръщането на идеите в структурирани действия.

Въпроси за дискусия

- Коя идея се промени най-много, след като различните групи добавиха своята гледна точка към нея?
- Кой беше най-интересният компромис или решение, което взехте съвместно днес?
- Наложи ли се да се откажете от първоначална идея, за да я заместите с някое по-добро решение?
- Кой беше онзи неочакван ресурс/партньор, споменат от някого, за когото не бяхте се сещали преди?
- Видяхте ли собствените си идеи отразени на таблото накрая?
- Как можете да използвате този подход от 3 стъпки (проблем, ресурс, решение) във вашите собствени местни проекти?

Източник: Разработено от MilleniuM/ФПКО в контекста на проекта VIBE.

13. Интерактивни глави на промяната

Умения и концепции за усвояване	• Емпатия и активно слушане; • Справяне със стереотипите; • Междукултурен диалог; • Съвместно решаване на местни проблеми.
Задачи	• Да се изследват и преодолеят стереотипите чрез споделяне на лични истории между младежите. • Да се направи бързо и критично дигитално проучване чрез мобилни телефони за намиране на решения. • Да се насърчи работата в екип, активното слушане и градивният диалог по важни за общността теми. • Да се упражнят презентационните умения и говоренето пред публика в подкрепяща среда. • Да се превърнат личните истории в реални инициативи, водени от младежите.
Нужни материали	Химикали, хартия за флипчарт, цветни маркери, самозалепващи се листчета, телефони (с достъп до интернет), таймер
Инструменти, източници	Адаптирано по метода „Жива библиотека”.
Продължителност	75-80 минути
Брой участници	15-20 младежи
Материал за раздаване	Наръчник за дигитално проучване (по един за всяка група или написан като указание за всички участници на флипчарт).

Описание

Част 1: Въведение и подготовка (10 мин.)

Фасилитаторът обяснява, че участниците ще се редуват в ролите на „Живи книги” (разказвачи) и „Читатели” (слушатели и изследователи). Целта е да чуят реални преживявания от общността и с помощта на дигитални инструменти да ги превърнат в граждански решения. Участниците се разделят на 3 групи (седящи отделно в помещението) и се определят основните правила: взаимно уважение, активно слушане и толерантност към чуждата гледна точка.

Част 2: Споделяне на история (10 мин.)

Във всяка от трите работни групи участниците отделят 3-4 минути, за да се изберат една конкретна история или тема, върху която да се съсредоточат. Един член на групата влиза в ролята на „Жива книга" и споделя кратка 5-минутна история, на базата на личен опит или наблюдаван проблем/стереотип в общността (например: дискриминация, слаба младежка ангажираност, липса на публични пространства или екологични предизвикателства). Останалите членове на групата слушат активно, без да прекъсват, в готовност да поемат ролята на „Читатели".

Ако никой от участниците не се престраши веднага да сподели лична история, групата може да се съгласи да се съсредоточи върху добре познато местно предизвикателство или стереотип.

Част 3: „Четене" и дигитално проучване (20 мин.)

След като историята бъде споделена в групата, дейността преминава към активно проучване, като се използва Наръчникът за дигитално проучване като основен инструмент.

Уточняващи въпроси: (5 мин.)
„Читателите" задават кратки и уважителни въпроси, за да разберат по-добре историята на „Живата книга" и да определят точно основната пречка или стереотип.

Дигитално проучване: (15 мин.)
С помощта на въпросите в наръчника, участниците използват телефоните си, за да проучат как подобни проблеми, предизвикателства или стереотипи са били успешно преодолени в други градове, организации или младежки проекти по света. Те филтрират търсенето си, за да открояят 1-2 практически и вдъхновяващи примера.

Част 4: Разработване на лист с план за действие (20 мин.)

Използвайки един лист хартия за флипчарт, всяка група обединява историята на „Живата книга" с изводите от дигиталното си проучване в структуриран План за действие, състоящ се от четири отделни части:

Проблемът: Резюме на основния казус или ситуация, представени в историята.
Стереотипът/Бариерата: Основните предразсъдъци или социални пречки, свързани с този проблем.

Примери от света: Най-близката до случая практика или инициатива, открита по време на дигиталното търсене.
Нашето местно действие: Една практична и реалистична стъпка, която младите хора могат да предприемат в своята общност, за да започнат да решават този проблем.

Част 5: Представяне (10 мин.)

Всяка група избира представител (или подготвя съвместна презентация), за да представи своята „Жива книга" и да запознае останалите в залата с Плана си за действие (по 3 минути на група). Фасилитаторът следи изказванията да останат фокусирани върху практическите резултати и младежката инициатива.

Част 6: Обобщение и рефлексия (15 мин.)

Фасилитаторът събира всички участници на едно място, за да проведете структурирана дискусия, посветена на емпатията, дигиталната медийна грамотност и гражданското участие.

Въпроси за дискусия

- Промени/обогати ли онлайн проучването вашата гледна точка спрямо първоначалната история или стереотип?
- Как младежите могат да използват дигиталните инструменти по-ефективно, за да дават гласност на граждански проблеми в ежедневието си?
- Кои истории или теми ви направиха най-силно впечатление днес?
- Как откритият диалог всъщност помага за изграждането на по-силни и по-приобщаващи общности?
- Какво първо ще публикувате или ще изпратите като съобщение днес, за да накарате хората да ги е грижа за вашето решение?

Източник: Разработено от MilleniuM/ФПКО в контекста на проекта VIBE.

Материал за раздаване 1

Наръчник за дигитално проучване

1. Посочете 2-3 основни ключови думи, които описват предизвикателството на „Живата книга"? *(например: младежка ангажираност в публични пространства, антидискриминационни кампании за младежи, местни екологични инициативи на ученици)*

2. Разрешил ли е друг град, НПО или училище подобен проблем? Какъв конкретен проект или кампания са реализирали?

3. Използвали ли са социални медии, интерактивни карти, творчески събития или подписки в общността, за да постигнат успех?

4. Кой елемент от тяхната успешна история бихме могли лесно да взаимстваме или адаптираме в нашето село/град?

14. Динамична работилница за истории

Умения и концепции за усвояване	• Творческо и бързо мислене; • Екипно мислене; • Увереност при себеизразяването; • Преодоляване на притеснението от говорене пред публика.
Задачи	• Да се даде увереност на участниците да импровизират. • Да се усвоят процесите на сторителинг. • Да се покаже творчески процес, който води до реални резултати. • Да се подчертае значението на прецизността при изграждането на история. • Да се насърчи приемствеността при работа в екип.
Необходими материали	Пространство, достатъчно за работа на участниците по групи; картони (по желание) или хартия, химикалки.
Инструменти, източници	Примери за кратки, достъпни видеоклипове, разясняващи основната структура на историята и сюжетната арка https://www.youtube.com/watch?v=47wGSqiB5Ec или https://www.youtube.com/watch?v=pEclCgpjas0 не са твърде сложни в случай, че участниците са начинаещи в дейностите за сторителинг.
Продължителност	60 минути
Брой участници	15-40 младежи
Материал за раздаване	Четирите стълба на историята (по желание), Триактова структура (по желание).

Описание

Подгответе пет комплекта от листи или картони, като върху всеки комплект напишете думи от пет различни категории (по един комплект за всяка категория): съществителни имена (маса, куче, банан и др.), персонажи (месар, Таня, полицаят и др.), глаголи (яде, нарязва, реже на филийки и др.), места (на улицата, на дивана, на предната седалка и др.) и време от денонощието (рано сутрин, в 02:00 ч., след 15 минути и др.).

Попитайте участниците какво знаят за сторителинга и какво според тях прави една история добра. Представете темата за сторителинг и структурата: кукичка, герой, конфликт/дилема, развръзка, като дадете примери (Четирите стълба на историята, Триактова структура – по избор).

Разделете участниците на групи от по петима (броят им трябва да съответства на категориите карти, така че всеки член на групата да получи дума от различна категория), раздадени на случаен принцип (желателно, но не задължително, в зависимост от групата).

След като са разделени на групи, подканете младежите от всяка група да излязат напред и да си изтеглят по една карта от различните категории (с лицето надолу), така че да се получи като томбола.

Помолете групите да се разпределят в различни части на стаята и им обяснете, че предстои да получат задача, която трябва да изпълнят за 10-15 минути. Дайте им указания да съставят история с падналите им се думи на случаен принцип, като подчертаете, че тяхната история трябва да съдържа кукичка, герой, конфликт или дилема и развръзка.

Засечете времето и ги оставете да работят през предвидения времеви период, като ги предупредите, когато наближи края на времето (освен ако не видите, че са готови по-рано).

Подканете всяка група да излезе и да разкаже своята история и директно ги попитайте или им помогнете да открият дилемата, развръзката (или развръзките) и останалите елементи, без да звучите осъдително и без да давате оценки, а като използвате интересни въпроси и забавни моменти от самите истории.

Дайте им петминутна почивка, след което се съберете отново, за да обсъдите наученото и им покажете списък с допълнителни материали (ако е необходимо).

Въпроси за дискусия

- Как се чувствахте по време на тази дейност?
- Коя част от структурата (кукичка, герой, конфликт, развръзка) ви беше най-лесна за изграждане и коя - най-трудна?
- Доколко комфортно се чувствахте, докато представяхте, и наложи ли се да импровизирате нещо на място?
- Как умението бързо да превръщате случайни елементи в смислена история може да ви помогне в реалния живот или на работното място?
- Връщайки се към дейността, виждате ли как историята на вашата или на друга група можеше да се развие по друг начин?

Източник: Разработено от VisMed в контекста на проекта VIBE.

Работен материал 1

Четирите стълба на историята

Всяка история - от 15-секундно Reel видео до пълнометражен филм - стъпва върху тези четири стълба. Открието ли ги, структурата си идва на мястото.

01 Герой

За КОГО е историята?

Човекът, когото проследяваме и за когото ни е грижа. Аудиторията се нуждае от някого, когото да подкрепя – лице, глас, гледна точка.

02 Цел

КАКВО искат?

Конкретно, ясно желание, което задвижва всяко действие. Без цел, без посока – историята спира да се развива.

03 Препятствие

КАКВО пречи?

Конфликтът – външен (съперник, краен срок) или вътрешен (страх, съмнение). Така се заражда историята.

04 Промяна

КАК се променят накрая?

Трансформацията. Героят – или зрителят – вече не е същият, какъвто е бил в началото. Това е търсеният резултатът.

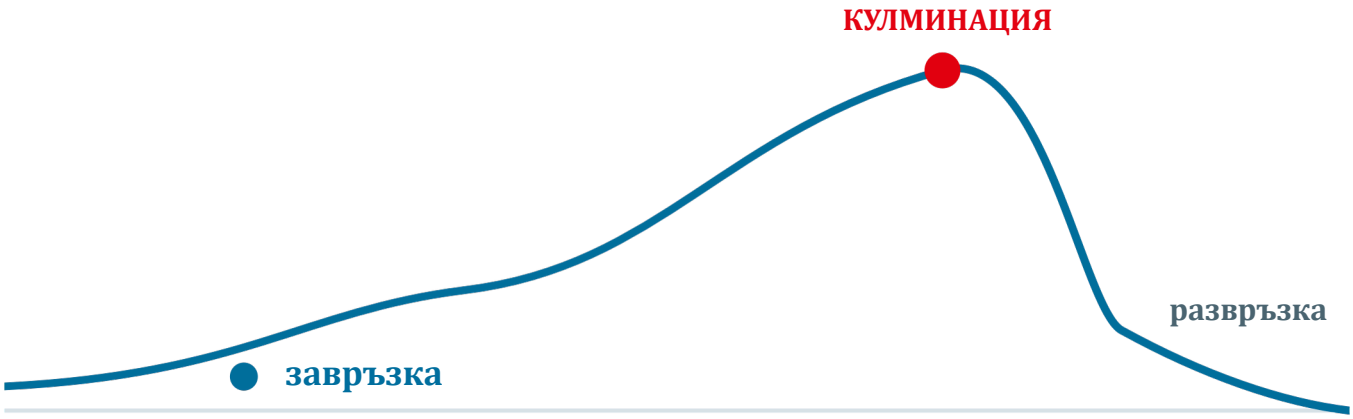
СТРУКТУРАТА →

- **Герой + Цел** поставят началото
- **Препятствието** оформя средата
- **Промяната** осигурява края

Работен материал 2

Триактова структура

Напрежението не е права линия – то се покачва. Всяка история се движи по кривата на конфликта, като достига до кулминация и се разрешава.



АКТ I
Начало

Представете статуквото и нормалния свят на героя – след което го разрушете. **Завръзката** е искрата, която задвижва целта.

АКТ II
Среда

Конфликтът ескалира чрез препятствия и микроконфликти. Залозите се вдигат, усложненията се трупат – водейки до **кулминацията**, точката на най-високо напрежение.

АКТ III
Край

Напрежението спада. Конфликтът се разрешава, целта е постигната или провалена, а **промяната** – извлечената поука – достига до аудиторията.

ПРАВИЛО → Увеличете **залога**: кой е най-лошият сценарий, ако целта не бъде постигната?

15. Накъде отива историята?

Умения и концепции за усвояване	• Творческо, бързо и екипно мислене; • Активно слушане; • Емпатия и приемане; • Повишаване на увереността при себеизразяване; • Освобождаване от притеснението при говорене пред публика.
Задачи	• Да се отключи креативността на участниците. • Да се даде увереност на участниците да импровизират. • Да се предизвикат участниците да сътворят съвместен продукт, върху чийто краен резултат нямат пълен контрол. • Да се изгради взаимно уважение в забавна екипна атмосфера. • Да се насърчи приемствеността и подобряване на увереността при съвместната работа в екипа.
Необходими материали	Пространство, позволяващо на всички участници да седнат в кръг, така че лесно да виждат когато някой вдига ръка, за да вземе думата; екран/голям картон; таймер/пясъчен часовник.
Продължителност	60-90 минути
Брой участници	15-40 младежи

Описание

Тази дейност е разделена на 2 части.

Част 1: Подготовка

Подгответе три „безопасни фрази”, които да използват участници, които нямат бърза идея как да допринесат за груповия сторителинг, като например „Накъде отива тази история?”, „Усещате ли мирис на амоняк във въздуха?” или „Някой от нас е замислил нещо зловещо”. Целта е дейността да бъде приобщаваща и да се свали напрежението от онези, които са изпаднали в затруднение поради липса на увереност, момент на разсейване или липса на идея какво да кажат.

Подгответе начало на история с елементи, които да подтикнат творческото мислене на участниците да я продължат.

Подгответе „безопасните фрази“ на екран или на голям лист хартия/картон, където да са видими за всички участници по време на дейността.

Част 2: Изпълнение

Разположете участниците в кръг или по начин, който им позволява да се виждат един друг, и представете дейността, обяснявайки, че целта е да научат заедно за сторителинга по забавен начин, но с определен фокус: не да се създаде перфектната история, а да изградят нещо заедно и да успеят да изразяват идеите си в рамките на определени правила.

Обяснете на участниците процеса, който ще следват: историята ще бъде започната, след което фасилитаторът ще посочва следващия човек, който да даде идеи за продължение. Независимо от това, участниците също могат да вдигат ръка, ако имат идея накъде би могла да продължи историята. Стъпките и обратите трябва да са конкретни, а не общи, като фасилитаторът може от време на време да дава насоки от сорта на „и изведнъж настъпва обрат” или „и изведнъж започва да вали”.*

Обяснете, че тези, които нямат идея, когато бъдат посочени да се включат в историята, могат да използват една от трите „безопасни фрази“ (няма нужда да обяснявате, че това е начин за приобщаване с цел намаляване на напрежението). Въпреки това е добре да се каже, че ако някой не знае какво или как да добави, разполага с една от тези три фрази като спасителен пояс.

Започнете да четете историята и да посочвате следващия участник, който да продължи, докато историята не приключи по естествен начин (когато всички главни герои умрат), докато темпото не се забави или докато времето не изтече. Не се препоръчва повторение на упражнението втори път, освен ако не забележите, че първият кръг ги е затруднил в началото; в такъв случай можете да използвате същата начална история и да я развиете по друг начин с различни идеи, насоки от фасилитатора/ите.

Дайте сигнал, когато времето напредне или когато почти изтича, за да поддържате темпото. Завършете с ръкопляскане и преминете дискусията след 5-минутна почивка.*

**на този етап (в началото или в края на историята) фасилитаторът/ите може (в зависимост от участниците) да помогне на младежите да си изяснят връзката между четирите основни елемента в структурата на историите: кукичка, герой, конфликт и развръзка. Насоките от страна на фасилитатора могат да помогнат за усвояването на тези четири стъпки в отделните етапи на процеса.*

Въпроси за дискусия

- Как се чувствахте по време на тази дейност?
- Връщайки се към дейността, кои бяха основните емоции, които изпитахте?
- Чувствахте ли се включени или изключени при създаването на историята?
- Смятате ли, че всеки е бил включен в процеса на създаване?
- Разбрахте ли за какво служат „безопасните фрази“? Караха ли ви да се чувствате по-сигурни?
- Помогна ли ви дейността да разберете (по-добре) структурата на историите (кукичка, герой, конфликт, развръзка) и как правят историите увлекателни и интересни?
- Развихте ли нови умения за общуване и сътрудничество благодарение на дейността?

Източник: Разработено от VisMed в контекста на проекта VIBE.

16. Работилница за изграждане на основата на историята

Умения и концепции за усвояване	• Творческо и бързо мислене; • Работа в екип и говорене пред публика; • Емоционална интелигентност и емпатия; • Изграждане на герои и мултисензорен сторителинг.
Задачи	• Да се отключи творческият потенциал на участниците. • Да се даде увереност на участниците да импровизират. • Да се предизвикат участниците да създадат общ продукт, изискващ постоянни компромиси. • Да се игради колективна сплотеност. • Да се подобри фокусът и задържането на вниманието чрез креативни задачи.
Необходими материали	Пространство за събиране на всички участници и отделно пространство за всяка работна група в случай, че групата е голяма и има нужда от подгрупи; лаптоп (свързан с озвучителна система).
Продължителност	60-90 минути
Брой участници	15-40 младежи
Материал за раздаване	Истории с и без структура

Описание

Дейността е разделена на три части.

Част 1: Подготовка

Подгответе една история, която да служи за основа, спазвайки структурата в сторителинга (кукичка, герой, конфликт и развръзка) в много кратък и синтезиран вид. Подгответе повече от една история, ако групата е голяма и има нужда от разделяне на подгрупи.

Част 2: Изпълнение

Съберете младежите и им представете сюжетната рамка (кукичка, герой, конфликт и развръзка), като дадете примери в зависимост от нивото на медийна грамотност и запознатостта със сторителинга на участниците.

Представете дейността и процеса, който предстои да следват заедно като работилница за писане и изграждане на история в екип. Обяснете, че крайният резултат ще бъде общ продукт, и акцентирайте върху някои от целите като например правенето на компромиси при работата в екип за постигане на общ успех.

Разделете участниците на групи (ако е необходимо) и предвидете време за кратка почивка - например за раздвижване. След като се разпределят по групи, дайте им време да се опознаят, а след това ги съберете отново, за да обясните какво предстои.

Прочетете им историята и се уверете, че са разбрали нейните основни елементи (кукичката, героя, конфликта и развръзката) на кратката история. Ако има повече от една група, е препоръчително да осигурите повече фасилитатори, така че историите да бъдат прочетени на различните групи едновременно в отделни пространства.

Груповите задачи са разделени на 3 фази:

А. Участниците обсъждат сюжетната линия и обогатяват образите на героите, които биха могли да участват (не само споменатите в основната история). След това всеки самостоятелно или по двойки развива персонажите в по-голям детайл, включително с информация, която може никога да не влезе в самата история, но помага за изграждането им като личности. Това се прави, по възможност с помощта на фасилитатор, в съответствие със сюжетната основа, за да се използва ефективно предвиденото време.

Б. Младежите създават по-„жива“ версия на основната история с новоизградените персонажи, както и с нови елементи и нюанси, които предават емоцията. Процесът преминава през две или три преработки на текста, докато екипът работи по постигането на общ компромисен продукт с ясна идея къде и как се предава избраната емоция, дали тя принадлежи на самите герои, дали зрителят ще я разбере и дали тя оказва въздействие върху аудиторията.

В. Участниците съставят финалната история, подготвят нов, по-разширен вариант на сюжетната линия и планират груповото ѝ представяне в следващата част на дейността.

Част 3: Представяне на резултатите

След почивката групите получават задачата да изберат музика, която да служи за озвучаване на тяхната история. Това ги подготвя за фазата на финално представяне и добавя изненадващ елемент, който помага на екипа да влезе отново в ритъм, преди да представи общия си краен продукт.

Групите представят своята история, докато избраният от тях музикален съпровод звучи на заден план от лаптопа. Ако има повече от една история за представяне, е препоръчително обратната връзка от младежите да се остави за накрая, за да се запази инерцията и да се придаде усещането за динамиката на късометражен филм.

Завършете с ръкопляскане и събиране на обратна връзка. Фасилитаторите могат да насочат коментарите към самите истории, но това би могло да отслаби силния завършек на дейността. Затова за финал се препоръчва по-скоро обратна връзка, фокусирана върху емоционалното преживяване на участниците.

Въпроси за дискусия

- Можете ли да си представите своята история като късометражен филм?
- Доколко ви харесва крайният резултат от общата история?
- Притискаше ли ви времето? Възможно ли беше дейността да се проведе за по-кратко време?
- Помогна ли ограничението във времето на групата да стигне до компромисен вариант и да се фокусира върху крайния резултат?
- Как се справихте с разногласията в групата, ако е имало такива?
- Беше ли това емоционално преживяване за вас?
- Забелязахте ли как дейността ви помогна да подредите мислите си и да работите по-добре в екип?
- Научихте ли нови начини за сътрудничество по време на дейността?

Източник: Разработено от VisMed в контекста на проекта VIBE.

Работен материал 1

История 1

Ехото на лъжата

Едно-единствено подвеждащо заглавие може за секунда да разруши градено с месеци доверие. Стефан е активен младежки лидер, който разчита изключително много на социалните медии, за да набира доброволци и да споделя новини за местни инициативи. По време на важна кампания той без да иска споделя сензационна статия с непотвърдени факти. Публикацията бързо става вайръл, предизвиквайки вълна от негативни реакции, объркване сред обществеността и загуба на авторитет за каузата на екипа му. Вместо да изтрие профила си, Стефан поема отговорност. Той публикува проверката на фактите, преминава през практическо обучение по медийна грамотност и въвежда строги правила за проверка на информацията в екипа си. Неговата искрена реакция възстановява доверието на общността и прави дигиталните им канали по-надеждни от всякога.

История 1 (със структурата)

Ехото на лъжата

Кукичка: Едно-единствено подвеждащо заглавие може за секунда да разруши градено с месеци доверие.

Герой (Стефан): Стефан е активен младежки лидер, който разчита изключително много на социалните медии, за да набира доброволци и да споделя новини за местни инициативи.

Конфликт: По време на важна кампания той без да иска споделя сензационна статия с непотвърдени факти. Публикацията бързо става вайръл, предизвиквайки вълна от негативни реакции, объркване сред обществеността и загуба на авторитет за каузата на екипа му.

Развръзка: Вместо да изтрие профила си, Стефан поема отговорност. Той публикува проверката на фактите, преминава през практическо обучение по медийна грамотност и въвежда строги правила за проверка на информацията в екипа си. Неговата искрена реакция възстановява доверието на общността и прави дигиталните им канали по-надеждни от всякога.

Работен материал 2

История 2

Разрушеният мост между поколенията

Иновациите без традиции нямат корени, а традициите без иновации нямат бъдеще. Ивана е амбициозна ученичка, която предлага създаването на нов младежки център в стара общинска сграда. Тя обаче среща сериозна съпротива от страна на по-възрастните членове на общинския съвет, които гледат на младите хора като на безотговорни, а в проекта виждат просто разхищение на историческа общинска собственост. Ивана променя стратегията си. Тя кани по-възрастните жители на обща кръгла маса, като представя центъра като споделено пространство, което ще съхранява местното наследство и същевременно ще предлага обучения по съвременни дигитални умения. Съветът одобрява инициативата с пълно единодушие.

История 2 (със структура)

Разрушеният мост между поколенията

Кукичка: Иновациите без традиции нямат корени, а традициите без иновации нямат бъдеще.

Герой (Ивана): Ивана е амбициозна ученичка, която предлага създаването на нов младежки център в стара общинска сграда.

Конфликт: Тя обаче среща сериозна съпротива от страна на по-възрастните членове на общинския съвет, които гледат на младите хора като на безотговорни, а в проекта виждат просто разхищение на историческа общинска собственост.

Развръзка: Ивана променя стратегията си. Тя кани по-възрастните жители на обща кръгла маса, като представя центъра като споделено пространство, което ще съхранява местното наследство и същевременно ще предлага обучения по съвременни дигитални умения. Съветът одобрява инициативата с пълно единодушие.

17. Възходът и падението на една история

Умения и концепции за усвояване	• Креативно и критично мислене; • Сътрудничество и работа в екип; • Умения за решаване на проблеми и аналитични умения; • Литературен анализ; • Емоционална осъзнатост.
Задачи	• Обяснете концепцията на Кърт Вонегът за формите на историята. • Определете емоционалните върхове и спадове в една история. • Създайте визуално представяне на история, използвайки графика на историята. • Сътрудничете си с други хора чрез дискусия и групова работа. • Помислете как историите и личните преживявания следват емоционални модели.
Необходими материали	Хартия/милиметрова хартия А4, химикалки, моливи, цветни маркери, бяла дъска или проектор, лепящи се листчета, шаблон за разказ (по избор).
Инструменти, източници	Kurt Vonnegut on the 8 "shapes" of stories от Стивън Джонсън, 13 юни 2022 г.
Продължителност	60-90 минути
Брой участници	15-30 младежи

Описание

Тази дейност е разделена на две части.

Част 1: Разчупване на леда – „Познай историята" (10 мин.)

Инструкции:

- Помолете участниците да се сетят за любимия си филм, приказка или роман.
- Без да разкриват заглавието, те описват само емоционалното пътешествие на главния герой (например: „Героят в началото е щастлив, губи всичко, на накрая успява.").
- Останалите участници отгатват историята.
- След няколко примера, представете идеята на Кърт Вонегът, че историите могат да бъдат представени чрез прости емоционални графики.

Цел: Да се ангажират участниците и да се запознаят с концепцията за емоционален сторителинг.

Част 2: Мини-лекция – Разбиране на формите на историите (15 мин.)

Принос от фасилитатора:
Обяснете, че американският автор Кърт Вонегът е вярвал, че историите следват разпознаваеми емоционални модели. Нарисувайте на дъската или разпечатайте шаблона за форма „История". Пояснете, че линията се издига, когато се случи нещо положително, и спада, когато се случи нещо отрицателно.

Представете познат пример, като например Пепеляшка:

- Пепеляшка е нещастна у дома **(ниско).**
- Тя отива на бала **(високо).**
- Тя губи принца в полунощ **(ниско).**
- Принцът я намира и те се женят **(високо).**

Обсъдете как емоционалните обрати правят историите грабващи.

Част 3: Групово предизвикателство – Нарисувайте формата на историята (30 мин.)

Инструкции:
Разделете участниците на групи от 3 до 5 души. Всяка група избира една история, например: Пепеляшка, Хари Потър, Замръзналото кралство, Моана, Спайдърмен, Цар Лъв или друга история. След това нека групите обсъдят основните събития в историята. На лист хартия те рисуват емоционалното пътуване на главния герой, използвайки графиката. След това обозначават всеки възход и падение с важни събития.

Презентация:
Всяка група представя своята графика, без да разкрива заглавието на историята. Публиката гадае коя история представлява, преди групата да разкрие отговора.

Част 4: Размисъл – Моята собствена история (20 мин.)

Инструкции: Помолете участниците да помислят за важно преживяване в собствения си живот. Използвайки същата графика, те начертават:

- **Предизвикателство, с което са се сблъскали;**
- **Повратна точка;**
- **Как е завършила ситуацията;**
- **Какво са научили от преживяването.**

Участниците могат да споделят своите графики доброволно.

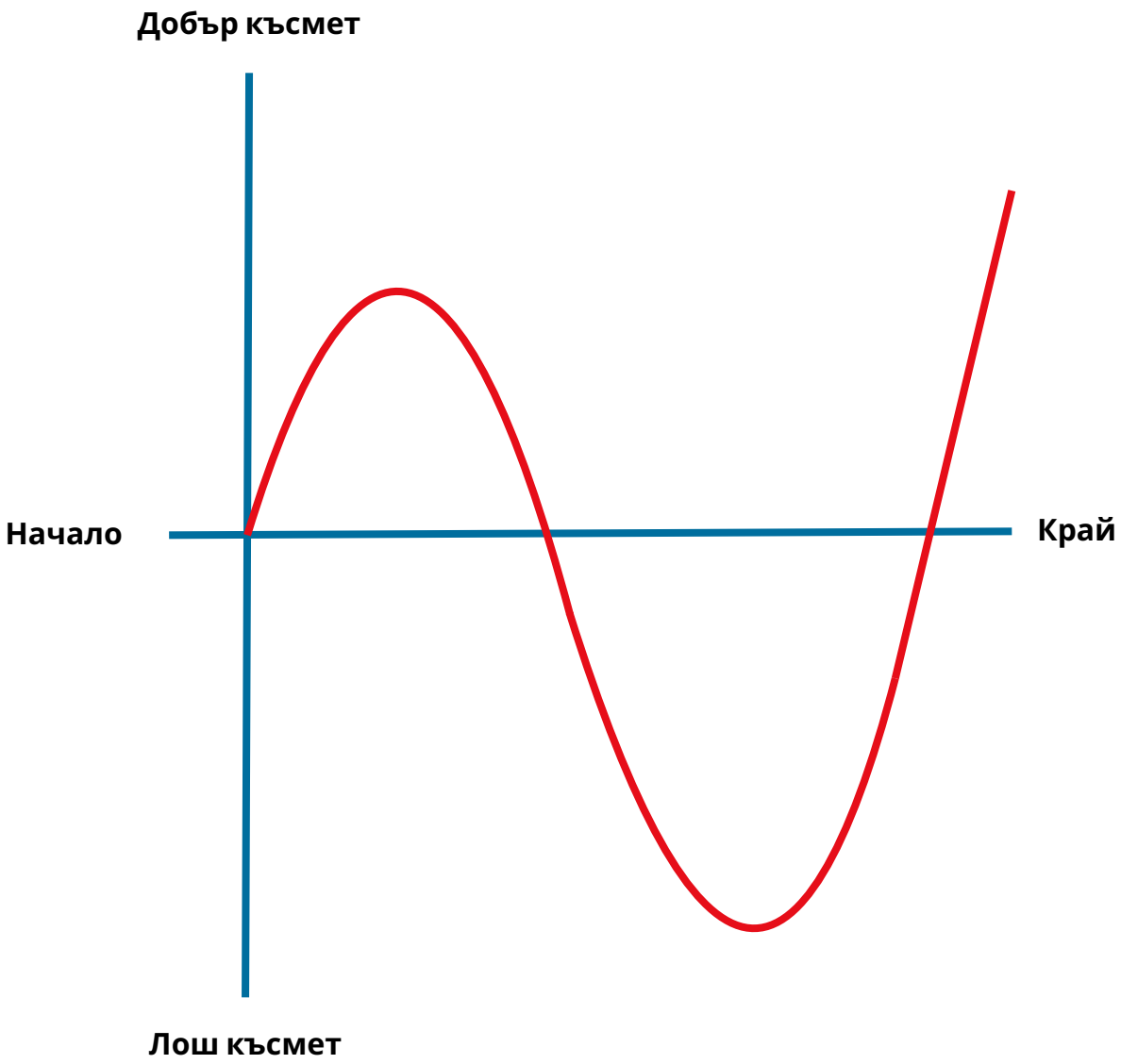
Въпроси за дискусия

- Какви прилики забелязахте между различните форми на истории?
- Защо историите обикновено включват проблеми или конфликти?
- Коя форма на история се появяваше най-често?
- Наподобяваха ли някои лични преживявания формата на известна история?
- Как разбирането на структурата на историята може да ни помогне да станем по-добри читатели или разказвачи

Източник: Разработено от ФПКО в контекста на проекта VIBE.

За фасилитатора

Шаблон за форма на история



Заключение

Този наръчник подчертава важната роля, която сторителинга, медийната грамотност и критичното мислене могат да играят за овластяването на младите хора да станат активни, отговорни и уверени членове на своите общности. Чрез комбиниране на методи на учене, основани на участието и практиката, той подкрепя младежките работници в създаването на пространства, където младите хора се чувстват чути, уважавани и насърчавани да споделят своите възгледи. По този начин наръчникът не само укрепва комуникационните и лидерските умения, но и помага за социално сближаване, демократично участие и по-силен ангажимент към европейските ценности. В крайна сметка, той предлага смислен път за превръщането на младите хора от пасивни получатели на информация в информирани гласове и ангажирани участници в живота на общността.



Съфинансирано от Европейския съюз

НАРЪЧНИК С ИНСТРУМЕНТИ ЗА ОБУЧЕНИЕ ПО СТОРИТЕЛИНГ

Тази публикация е публикувана под лиценз Creative Commons
https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/
Тази публикация е достъпна за изтегляне с отворен достъп на адрес
https://vibeyouthproject.eu/