



B- LAND

Насърчаване и укрепване на уменията за развитие на бизнеса в селските райони

Модул 6

Компютърни и интернет (включително социални медии) умения

КАЗУСИ

Разработено от Данмар Компютърс, Ржешов, Полша



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Казус 1: Самоорганизиращи се компютърни курсове

Шимон Шокен дава пример за курс по компютърни науки, който той е създал, безплатния онлайн курс „От Нанд до Тетрис (известен още като Елементите на изчислителните системи)“, който се счита за първия MOOC, масивен отворен онлайн курс. Целта е била да се избяга от компютърно сложните стъпки с многослойни инсталационни процедури и да се предложат модули под формата на OER, отворени образователни ресурси, които могат да се използват индивидуално. Той обяснява, че огромната част от образованието е за провала. С възможността за съвместно създаване на собствени ресурси, човек се учи от собствените си грешки. **С ученето чрез правене и споделянето на опит процесът на учене е много по-ефективен, както отбелязва той.** Шокен също така отбелязва мобилно приложение, разработено от неговия колега Шмулик Лондон за улесняване разбирането на децата за математиката чрез геймификация. Той представя как геометрията може да бъде лесна с използването на практическо мобилно приложение. Шокен показва, че с този инструмент учителите могат да създават собствени дейности по математика без умения за програмиране. Той също така споделя идеята за съпоставяне на различни учащи се с различни дейности въз основа на техните стилове на обучение. Шимон Шокен препоръчва самообучение и самоовластяване.





Казус 1: Самоорганизиращи се компютърни курсове

Научен урок

Представеният казус създава осведоменост за видовете дигитални инструменти в полза на нискоквалифицираните лица, за да гарантира тяхното лично или професионално израстване. Това означава, че техниките на геймификация и учене чрез правене, както и чрез мобилно обучение, знания, умения и компетенции могат да бъдат предадени за обогатяване на преподаването и ученето. Независимо от възрастовата група, още през 2012 г., доказано чрез извадка от деца, практическият опит дава възможност за справяне с различни стилове на обучение.

Последваща дейност

Представете си, че сте във фаза на въвеждане на нов продукт или услуга, но нямате предишен опит в този аспект, какво ще направите, за да бъдете успешни с представянето на Вашата идея на пазара?

Първо последвайте следните препоръки и добавете още 3:

- Търсете онлайн за подобни преживявания на други.
- Прилагайте решения, за да се поучите от грешките и успеха.
- Използвайте социалните медии, за да проучите тенденциите и нуждите.
- Посетете онлайн курс, за да научите повече за процеса.

След като разгледате горното, направете списък с плюсовете и минусите на всяка от препоръките.





Казус 2: Дигитално земеделие

Тъй като дигитализацията променя живота, тя също оказва влияние върху селското стопанство и работата на фермерите - или може да повлияе на бъдещето на земеделието. Безспорен е фактът, че технологията е свързана с инвестиции, но някои решения, които опростяват и подпомагат земеделието, не са на висока цена. Нека вземем примера, представен от Майкъл Робъртсън, който отбелязва как просто цифрово устройство, наречено хамелеон, оборудвано със сензори, е проектирано да подобри напояването и растежа на културите. Сензорите измерват влажността на почвата. Измислено е друго устройство, наречено пълно спиране, за да улавя влагата при навлизането ѝ в почвата. С използването на това пластмасово устройство фермерът може да пробва вода, за да разбере колко хранителни вещества има в почвата. Въз основа на информацията, събрана от двата бързи теста, фермерът може да вземе решение колко дълго трябва да растат културите. Майкъл Робъртсън препоръчва използването на технологиите, но не само за подпомагане на текущите дейности на работното място, но и за преодоляване на конфликти и създаване на нови възможности за развитие на селските райони.





Казус 2: Дигитално земеделие

Научен урок

Представеният случай създава осведоменост за това как въвеждането на промяна, например с използването на цифрови инструменти, не само опростява живота, но и подобрява точността на данните, освен това може да допринесе за разпознаването на пазара (в случай на земеделие не само за осигуряване на семейни условия на живот, но и за предприемачество).

Последваща дейност

Поставете се на мястото на фермер, който изобщо не използва никаква технология.

Подгответе 3 списъка:

- от цифрови инструменти, за които знаете и бихте искали да представите, ако не сте били ограничени от финанси (например дронове, AI);
- на трудностите, с които се сблъскват в селското стопанство, и които наличните нови технологии вече биха могли да решат, ако имате само тях (напр. Wi-Fi, сензори);
- на идеи за нови бъдещи подобрения.

В края изберете по един пример от всеки списък и помислете какво можете да направите, за да въведете промяна във Вашия бизнес.





Казус 3: Мобилни на първо място

"Мобилни на първо място във всичко. Мобилни на първо място по отношение на приложенията. Мобилни на първо място по отношение на начина, по който хората използват нещата." - Ерик Шмид, като главен изпълнителен директор на Google, за тяхната философия Mobile First.

През 2009 г. Microsoft актуализира своята операционна система, за да бъде в крак с технологичното развитие, което се движи към мобилни устройства. Решението е, че потребителският интерфейс поддържа традиционни настолни компютри и таблети (по-късно всички мобилни устройства). Това, което първоначално е било ограничение (курсорите и сензорните екрани не означават един и същи вид взаимодействие, удобството за използване е поставено под въпрос с много съдържание на малък екран и т.н.), сега е предимство, тъй като мобилните устройства опростяват свързването и поддържат търсене на данни, съхранение и споделяне. Не може обаче да се реши кое цифрово решение е по-изгодно пред другото, компютър или смартфон. Някои казват, че по-малките (компактни) решения са по-добри, докато други биха избрали компютър с повече място за съхранение.

Философията Mobile First е въведена, след като настолният компютър стана популярен и предполага връзката между настолния компютър и мобилните устройства. Тъй като днес мобилните устройства се използват за ежедневни дейности, потребителите търсят решения, подходящи за мобилни устройства. И все пак, в зависимост от функцията на решението, дизайнът на цифровите решения ще бъде или Mobile First или Desktop First.



Източник на информация за казуса: <https://blog.prototypr.io/mobile-first-desktop-worst-f900909ae9e2>;
Oliwer Brooks, 2017.



Казус 3: Мобилни на първо място



Научен урок

Представеният казус създава осведоменост за това как се променят ролите и функциите на цифровите устройства (на примера на персонален компютър и смартфон). Хората искат да останат свързани и смартфонът го прави по-лесно. Има обаче такива дейности като изготвяне на бизнес план, писане на официален имейл или създаване на презентация, които ще бъдат много по-лесни на настолен компютър. Трябва да знаете целта на задачата, за да решите кое цифрово устройство ще Ви помогне да го направите по-ефективно.

Последваща дейност

Сравнете следните дейности и решете дали ще ги правите на Вашия работен плот или смартфон. Обосновете решението си.

- Подаване на поръчка за доставки онлайн.
- Изготвяне на списък със сезонни параметри, приложими за Вашия бизнес.
- Изпращане на покани по имейл.
- Споделяне на продуктова презентация с друг фермер.

След като завършите горната дейност, помислете какви програми и приложения използвате на Вашите цифрови устройства (и имате ли нужда от всички тях).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Модул 6: Практически обучителни дейности

За да практикувате това, което сте научили в Модул 6, сравнете изображенията и отговорете на въпросите.

Дейност 1

Стъпка 1: Кое изображение бихте класифицирали като правилно? Защо?

Стъпка 2: Какви са някои опасности от интернет? Как можете да се предпазите, докато сте онлайн?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Модул 6: Практически обучителни дейности - продължение

За да практикувате това, което сте научили в Модул 6, сравнете изображенията и отговорете на въпросите.

Дейност 2

Стъпка 1: Какви дигитални дейности можете да правите с инструментите, които виждате на снимките?

Стъпка 2: Какви програми можете да използвате за цифрова комуникация, създаване и представяне на съдържание, решаване на проблеми, оценка, споделяне, съхранение или управление?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Модул 6: Практически обучителни дейности - продължение

За да практикувате това, което сте научили в Модул 6, сравнете изображенията и отговорете на въпросите.

Дейност 3

Стъпка 1: Какви общи черти споделят двете снимки в контекста на ученето, базирано на работа и баланса между професионалния и личния живот?

Стъпка 2: Какво ви мотивира да учите и да предприемете действия? Предпочитате ли експерименталното учене пред подкрепата от връстници? Дигиталните инструменти правят ли ученето по-приятно за вас?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Допълнителни материали

Полезни материали на английски език:

[DARE Practical Guide for Inclusion](#)

[Tools and Resources for Trainers on Computers Basics](#)

[Internet Basics Online Tutorials with Exercises](#)

[Microsoft Excel - Basic & Advanced Overview](#)

[Information about Freedcamp, Trello and Google Drive for productivity and effective collaboration](#)

[Open digital educational tools for interactive online teaching and learning](#)

[Lesson plan to introduce concepts that underpin artificial intelligence](#)

Видеа:

[How data-driven farming could transform agriculture | Ranveer Chandra | TEDxUniversityofRochester on YouTube](#)

[YouTube video: 10 High Demand Computer Tech Skills You Should Learn Today](#)

Полезни материали на български език:

Подвеждаща информация и фалшиви новини: <https://www.youtube.com/watch?v=YAFcPGFcx-E>

Как да използваме социалните мрежи за маркетинг ефективно: <https://www.youtube.com/watch?v=KbjqraEfsHQ>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



БЛАГОДАРЯ ЗА ВНИМАНИЕТО!