

ლიტერატურის ახალი სიცოცხლე - ციფრული მწერლობა და მედიატრანსფორმაცია თინათინ გიორგაძე

ბათუმის N6 ფიზიკა-მათემატიკის საჯარო სკოლა

giorgadze.tinatin4@teachers.gov.ge

რეზიუმე

თინათინ გიორგაძის მიერ შექმნილი პროექტი „ლიტერატურის ახალი სიცოცხლე - ციფრული მწერლობა და მედიატრანსფორმაცია“ მიზნად ისახავს, გააუმჯობესოს ქართული ენისა და ლიტერატურის სწავლება ციფრული და მედიატრანსფორმაციის დანერგვით. პროექტის ძირითადი მეთოდოლოგია პროექტზე დაფუძნებული სწავლება (PBL) არის. პროექტი 10 თვის განმავლობაში აერთიანებს მრავალფეროვან აქტივობებს, მათ შორის: ციფრული პორტფოლიოს შექმნას, ინტერაქტიულ პოეზიას, ანიმაციურ ადაპტაციას, კოლაბორაციულ წერას, პოდკასტების მომზადებას, მუსიკალურ ინტერპრეტაციებს, AR/VR ტექნოლოგიების გამოყენებას და ლიტერატურულ გეიმიფიკაციას. პროექტი მიზნად ისახავს, მოსწავლეებს განუვითაროს კრიტიკული აზროვნება, თანამშრომლობის, კომუნიკაციისა და პრობლემის გადაჭრის უნარები. ის სრულად შეესაბამება ეროვნულ სასწავლო გეგმას.

საკვანძო სიტყვები: ციფრული წიგნიერება, მედიაწიგნიერება, პროექტზე დაფუძნებული სწავლება (PBL), მედიატრანსფორმაცია, ინოვაციური სწავლება

1. შესავალი

პროექტის მთავარი მიზანია, ქართული ენისა და ლიტერატურის სწავლება გაამრავალფეროვოს, დანერგოს მედიატრანსფორმაცია და განუვითაროს მოსწავლეებს ციფრული კომპეტენციები. მოცემულია ამოცანები, რომელთაგან თითოეული დაკავშირებულია ინოვაციურ აქტივობებთან, როგორცაა ციფრული პორტფოლიოს შექმნა, ინტერაქტიური პოეზია, ფანფიქშენი, AR/VR ტექნოლოგიების გამოყენება და სხვა.

პროექტზე დაფუძნებული სწავლება (PBL), როგორც ძირითადი მეთოდოლოგია

პროექტი „ლიტერატურის ახალი სიცოცხლე - ციფრული მწერლობა და მედიატრანსფორმაცია“ სრულად ეფუძნება პროექტზე დაფუძნებული სწავლების (PBL - Project Based Learning) მეთოდოლოგიას. PBL არის აქტიური სწავლების მიდგომა, რომლის დროსაც მოსწავლეები ცოდნას, უნარებსა და კომპეტენციებს იძენენ რეალური და კომპლექსური ამოცანების გადაჭრით. VII კლასის მოსწავლეებში ჩატარდა კვლევა, რომელმაც გამოავლინა ლიტერატურისა და ყოველდღიური ცხოვრების დაკავშირების საჭიროება და მოსწავლეთა ინტერესი მულტიმედიური მასალის მიმართ. პროექტის მიზანია, გააუმჯობესოს მოსწავლეთა მოტივაცია და ჩართულობა ლიტერატურის სწავლებაში, უშუალოდ გამომდინარეობს ამ კვლევის შედეგებიდან.

პროექტი ითვალისწინებს მოსწავლეთა მიერ ნამუშევრების პრეზენტაციას, რაც მათ საშუალებას აძლევს, საკუთარი შემოქმედება და მიდგომები წარმოაჩინონ, რაც, თავის მხრივ, ზრდის მათ ავტონომიას. ამგვარი მიდგომა ხელს უწყობს 21-ე საუკუნის ისეთი უმნიშვნელოვანესი უნარების განვითარებას, როგორცაა თანამშრომლობა, კომუნიკაცია, პრობლემის გადაჭრა და კრიტიკული აზროვნება. პროექტი, რომელიც ათი თვის განმავლობაში აერთიანებს მრავალფეროვან აქტივობებს - როლური თამაშებიდან და რეპორტაჟებიდან დაწყებული, ციფრული პორტფოლიოებითა და კოლაბორაციული წერით დამთავრებული - უზრუნველყოფს,

რომ მოსწავლეები მუდმივად იყვნენ აქტიურ შემოქმედებით პროცესში და არა პასიური ინფორმაციის მომხმარებლები.

ციფრული და მედიაწიგნიერება, როგორც პროექტის მთავარი მიზანი. პროექტი მიემართება ციფრული წიგნიერებისა და მედიაწიგნიერების განვითარებას. ციფრული წიგნიერება არ შემოიფარგლება მხოლოდ ტექნიკური უნარებით, არამედ მოიცავს ციფრული ხელსაწყოების პასუხისმგებლობით გამოყენებას, ციფრულ ინფორმაციასთან აქტიურ, კრიტიკულ და მნიშვნელოვან ურთიერთობას. პროექტი მიზნად ისახავს, მოსწავლეებს განუვითაროს კრიტიკული კომპეტენციები, რომლებიც მათ საშუალებას მისცემს, შეაფასონ და გამოიყენონ ინფორმაცია ეთიკური და რეფლექსიური ჩარჩოს ფარგლებში.

კვლევები ადასტურებს, რომ ციფრული წიგნიერება მჭიდროდ უკავშირდება კრიტიკულ აზროვნებას. ანალიზის თანახმად, ციფრული წიგნიერება მოსწავლეების კრიტიკული აზროვნების გაუმჯობესებაში 42.6%-ით იღებს მონაწილეობას. ეს ეფექტი განპირობებულია იმით, რომ ტექნოლოგიების ინტეგრაცია სწავლის პროცესში მოსწავლეებს საშუალებას აძლევს, გაეცნონ პერსპექტივათა ფართო სპექტრს, შეადარონ ინფორმაცია სხვადასხვა წყაროებიდან და განავითარონ კრიტიკული მსჯელობის უნარი. ამრიგად, პროექტი ხელს უწყობს არა მხოლოდ ტექნიკური უნარების, არამედ კომპლექსური შემეცნებითი ასპექტების განვითარებას, როგორცაა წყაროების სანდოობის შეფასება, არგუმენტების ანალიზი და ინფორმაციის სინთეზირება მრავალი წყაროდან.

პროექტის მიზნები და მათი შესაბამისობა ადგილობრივ კონტექსტთან. პროექტის ღირებულება კიდევ უფრო იზრდება, თუ მას ქართულ საგანმანათლებლო და სოციალურ კონტექსტში განვიხილავთ. ლიტერატურის სწავლების განახლებული მიდგომები აუცილებელია მოსწავლეთა მოტივაციისა და ჩართულობის გასაზრდელად. საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს მიერ შემუშავებული ეროვნული სასწავლო გეგმა ქართული ენისა და ლიტერატურის სწავლებაში აქცენტს აკეთებს პრობლემაზე დაფუძნებულ მიდგომაზე, რომელიც მოითხოვს პრობლემების გადაჭრის ალტერნატიული გზების ძიებას და საკუთარი დამოკიდებულების გამოხატვას. აღნიშნული პროექტი სრულად შეესაბამება ამ მოთხოვნებს, ვინაიდან თითოეული ამოცანა გულისხმობს აქტიურ, კრეატიულ და პრობლემაზე ორიენტირებულ საქმიანობას.

პროექტი „ლიტერატურის ახალი სიცოცხლე - ციფრული მწერლობა და მედიატრანსფორმაცია“ წარმოადგენს ჰოლისტურ საგანმანათლებლო მოდელს, რომელიც აერთიანებს პროექტზე დაფუძნებული სწავლების უპირატესობებს, ციფრული და მედიაწიგნიერების განვითარების აუცილებლობასა და კრიტიკული აზროვნების ცენტრალურ როლს. იგი ლიტერატურას აქცევს არა მხოლოდ აკადემიური შესწავლის საგნად, არამედ მოსწავლეებისთვის თავდაჯერებულობისა და კრეატიული თვითგამოხატვის პლატფორმად.

ამოცანების მიმოხილვა:

ამოცანა N1 - ვიზუალური ნარატივი და ციფრული პორტფოლიო. პროექტის პირველი ამოცანა, ვიზუალური ნარატივის გაცნობა, ტექსტის გრაფიკულ ნოველად/კომიქსად გარდაქმნა და ციფრული პორტფოლიოს შექმნა, ეფუძნება ციფრული ამბის შექმნის (Digital Storytelling) კონცეფციას. ეს მიდგომა აერთიანებს ტექსტს, გრაფიკას, აუდიოსა და ვიდეოს, რითაც ხელს უწყობს მოსწავლეებს, თავიანთი იდეები მულტიმედიური ფორმატით გადმოცენ. კვლევები ადასტურებს, რომ ასეთი ტიპის აქტივობები მნიშვნელოვნად აუმჯობესებს წერის უნარებს, მათ შორის იდეების ორგანიზებას, სიტყვათა მარაგის შერჩევასა და წინადადების სტრუქტურას. ციფრული ამბის შექმნა მოსწავლეებს უვითარებს კრიტიკული

აზროვნების უნარებს და უზრუნველყოფს, რომ ისინი პასიური მომხმარებლებიდან აქტიურ შემქმნელებად გარდაიქმნებიან, რაც აძლევს მათ საშუალებას, ლიტერატურა საკუთარ ციფრულ რეალობას დაუკავშირონ. პროექტის ფარგლებში შექმნილი ციფრული პორტფოლიოები (ბლოგები) კი ემსახურება როგორც ნამუშევრების ორგანიზების, ასევე თვითგამოხატვის პლატფორმას.

ამოცანა N2 - ციფრული და ინტერაქტიური პოეზია. მეორე ამოცანა, ინტერაქტიული პოეზიის შექმნა, განიხილავს, თუ როგორ გარდაქმნის ციფრული მედია ლიტერატურულ ფორმებს. თანამედროვე ციფრული ლიტერატურა, განსაკუთრებით ჰიპერტექსტუალური პოეზია, სადაც მკითხველი აქტიურ მონაწილეობას იღებს, აზუნდოვნებს საზღვარს ავტორსა და მკითხველს შორის. ეს პროცესი, რომელიც ტექსტუალურ და ვიზუალურ გამოხატვას აერთიანებს, ეხმარება მოსწავლეებს, უკეთ გაიაზრონ ტექსტის სიღრმისეული შინაარსი და გაამდიდრონ მათი მხატვრულ-ესთეტიკური გემოვნება. ამგვარი აქტივობები ხელს უწყობს მულტიმოდალური კომპოზიციური უნარების განვითარებას, ვინაიდან მოსწავლეები აანალიზებენ, თუ როგორ ურთიერთქმედებს ტექსტი, გამოსახულება და სხვა მედია ელემენტები ერთმანეთთან.

ამოცანა N3 - მოკლე პროზა და ანიმაციური ადაპტაცია. ამ ამოცანის ფარგლებში, მოსწავლეები გაეცნობიან ფლეშ-ფიქშენის, ანუ ძალიან მოკლე პროზის ჟანრს, რომელიც მათ ლაკონიური და ზუსტი წერის უნარს უვითარებს. ეს არის უნარი, რომელიც გადამწყვეტია თანამედროვე ციფრულ ეპოქაში ეფექტური კომუნიკაციისთვის. ლიტერატურული ტექსტების ანიმაციად ადაპტაცია კი მოსწავლეებს უბიძგებს, სიღრმისეულად გააანალიზონ ნარატივის სტრუქტურა, პერსონაჟების მოტივაცია და მთავარი იდეები. ისინი იძულებულნი ხდებიან, ტექსტი დაშალონ მთავარ სცენებად და ეპიზოდებად, რაც ხელს უწყობს მასალის უკეთ გააზრებას და ვიზუალურად გადმოცემას.

ამოცანა N4 - კოლაბორაციული წერა და ჯგუფური ნარატივები. პროექტის ეს ამოცანა სრულად ემთხვევა პროექტზე დაფუძნებული სწავლების უმთავრეს პრინციპებს. კოლაბორაციული წერა, როდესაც მოსწავლეები ჯგუფებად იყოფენ და ერთად ქმნიან საერთო ნარატივს, ხელს უწყობს კომუნიკაციისა და გუნდური მუშაობის უნარების განვითარებას, რაც თანამედროვე სამუშაო გარემოში ყველაზე მოთხოვნილი კომპეტენციაა. კოლაბორაციული წერა, განსაკუთრებით მაშინ, როდესაც თითოეული წევრი წერს ამბავს სხვადასხვა პერსონაჟის პერსპექტივიდან, აძლიერებს მოსწავლეებში ემპათიას, კრიტიკულ აზროვნებასა და უნარს, დაინახონ სიტუაცია მრავალი კუთხიდან. ეს მიდგომა ქმნის შემოქმედებით გარემოს, სადაც თავისუფლად ხდება იდეების გაცვლა და განვითარება.

ამოცანა N5: აუდიო-ვიზუალური პროდუქცია (პოდკასტები, ვლოგები). პროექტი იყენებს პოდკასტებისა და ვლოგების საგანმანათლებლო პოტენციალს. კვლევები ადასტურებს, რომ პოდკასტების გამოყენება და მათი შექმნა დადებითად აისახება მოსწავლეთა მოტივაციასა და გააზრების უნარზე. ეს ფორმატი განსაკუთრებით ეფექტურია აუდიტორული ტიპის შემსწავლელებისთვის და ხელს უწყობს მათ ჩართულობას სასწავლო პროცესში. ლიტერატურულ თემებზე პოდკასტებისა და ვლოგების მომზადება მოსწავლეებს საშუალებას აძლევს, ლიტერატურა გამოიტანონ წიგნის ფურცლებიდან და განიხილონ იგი ცოცხალი საუბრის, რეპორტაჟის ან დისკუსიის ფორმატში. ეს მიდგომა აუმჯობესებს მათს ზეპირ-მეტყველებას, კრიტიკული აზროვნებასა და უნარს, გადასცენ ინფორმაცია აუდიტორიისთვის გასაგები ფორმით.

ამოცანა N6: მუსიკალური ინტერპრეტაცია და ციფრული პიესა. პროექტის ეს ნაწილი ეფუძნება „რემიქსის პედაგოგიკის“ კონცეფციას, რომელიც გულისხმობს არსებული მედია პროდუქტების, ამ შემთხვევაში, ლიტერატურული ტექსტების, გამოყენებას ახალი, შემოქმედებითი ნაწარმოებების შესაქმნელად. კვლევები აჩვენებს, რომ რემიქსის აქტივობები, როგორცაა ვაჟასა და აკაკის ტექსტების მუსიკალური ადაპტაცია, აძლიერებს მოსწავლეების შემოქმედებითობას და მულტიმოდალურ კომპოზიციურ უნარებს. რემიქსი არ გულისხმობს ორიგინალ ტექსტის ზედაპირულ კოპირებას, არამედ მის ღრმა გააზრებასა და ახალ კონტექსტში გადმოტანას, რაც ხელს უწყობს ლიტერატურის უკეთ გაგებასა და ემოციური შინაარსის ახლებურად გამოხატვას.

ამოცანა N7: AR/VR ტექნოლოგიები და ონლაინ ლიტერატურული ჟურნალი. პროექტში გაძლიერებული (AR) და ვირტუალური (VR) რეალობის ტექნოლოგიების ჩართვა ლიტერატურის სწავლებაში თანამედროვე პედაგოგიური მიდგომაა, რომელიც აძლიერებს მოსწავლეთა ჩართულობას და გააზრების დონეს. კვლევები მიუთითებს, რომ AR/VR ტექნოლოგიები ქმნის იმერსიულ, ინტერაქტიურ გამოცდილებას, რომელიც მოსწავლეებს აბსტრაქტული ლიტერატურული ცნებების ვიზუალიზაციის საშუალებას აძლევს. ეს მიდგომა ხელს უწყობს ინფორმაციის უკეთ გაგებასა და შენარჩუნებას: კვლევის მიხედვით, AR/VR ტექნოლოგიების გამოყენებით სწავლის შედეგები გაიზარდა 30%-ით, ხოლო 70%-მა აღნიშნა, რომ ინტერაქტიური პლატფორმები დაეხმარა მათ რთული კონცეფციების გაგებაში. ონლაინ ლიტერატურული ჟურნალის შექმნა კი არის პროექტის შედეგი, რომელიც მოსწავლეებს აძლევს საშუალებას, დაეუფლონ ციფრული პუბლიკაციის, რედაქტირების და ინტელექტუალური საკუთრების პრინციპებს.

ამოცანა N8: სოციალური მედია ადაპტაციები და ლიტერატურული რემიქსები. ამ ამოცანის ფარგლებში, პროექტი იყენებს „ფანფიქშენის“ (Fanfiction) და რემიქსის პედაგოგიკას. ლიტერატურული პერსონაჟების Instagram-ის ან TikTok-ის პროფილებად გარდაქმნა არის თანამედროვე მიდგომა, რომელიც აკავშირებს ახალგაზრდების ციფრულ სამყაროს ტრადიციულ ლიტერატურასთან. კვლევები ადასტურებს, რომ ფანფიქშენის წერა ხელს უწყობს შემოქმედებითობის გაზრდას, ნარატიული ტექნიკების სიღრმისეულ გაგებასა და კრიტიკული აზროვნების განვითარებას. მოსწავლეები ხელახლა აანალიზებენ და ინტერპრეტირებენ ორიგინალ ტექსტს, რათა შექმნან ახალი, თანამედროვე ვერსია. ეს პროცესი მათ უვითარებს უნარს, კრიტიკულად შეაფასონ არსებული ინფორმაცია და შექმნან საკუთარი, ორიგინალური კონტენტი.

ამოცანა N9: ლიტერატურული გეიმიფიკაცია. პროექტი გეიმიფიკაციას იყენებს, რაც სწავლების პროცესში თამაშის ელემენტების ინტეგრაციას გულისხმობს. როლური თამაშები და ლიტერატურული ქვიზები ზრდის მოსწავლეთა მოტივაციასა და ჩართულობას. თამაშზე დაფუძნებული ნარატივები, მაგალითად, რიჩარდ ბახის „თოლია, სახელად ჯონათან ლივინგსტონის“ მიხედვით როლური თამაშის შექმნა ეხმარება მოსწავლეებს, გააანალიზონ პერსონაჟების მოტივაცია და კონფლიქტები. ეს მიდგომა აუმჯობესებს პრობლემის გადაჭრისა და სტრატეგიული აზროვნების უნარებს, რადგან მოსწავლეებს უწევთ თავსატეხების ამოხსნა და ამოცანების გადაჭრა. გეიმიფიკაცია ხელს უწყობს სწავლის პროცესის უფრო სახალისო და ეფექტურ გამოცდილებად გარდაქმნას.

ამოცანა N10: პერსონალური ანთოლოგია და ციფრული პორტფოლიო. პროექტის ბოლო ეტაპი მოიცავს პერსონალური ანთოლოგიისა და ციფრული პორტფოლიოების შექმნასა და წარდგენას. ეს არის უმნიშვნელოვანესი ნაბიჯი, რადგან ის მოსწავლეებს საშუალებას აძლევს,

მოახდინონ თვითრეფლექსია და კრიტიკულად შეაფასონ საკუთარი განვითარების გზა. ციფრული პორტფოლიო არის სტუდენტზე ორიენტირებული ინსტრუმენტი, რომელიც აჩვენებს მოსწავლის პროგრესს და უვითარებს მათ ციფრული კომპეტენციების მენეჯმენტის უნარებს. ამგვარი პრეზენტაციები აძლიერებს მოსწავლეთა საჯარო გამოსვლისა და თვითწარდგენის უნარებს, რაც აუცილებელია სამომავლო წარმატებისთვის აკადემიურ თუ პროფესიულ გარემოში.

2. შედეგები.

მოტივაცია და ჩართულობა: კვლევამ აჩვენა, რომ პროექტი ზრდის მოსწავლეთა მოტივაციასა და ჩართულობას ლიტერატურის სწავლაში, რადგან ის აკავშირებს ლიტერატურას მათ ყოველდღიურ, მულტიმედიურ ცხოვრებასთან.

უნარების განვითარება: პროექტი ეხმარება მოსწავლეებს, განუვითარდეთ 21-ე საუკუნის ისეთი მნიშვნელოვანი უნარები, როგორებიცაა თანამშრომლობა, კომუნიკაცია, პრობლემების გადაჭრა და კრიტიკული აზროვნება.

ციფრული და მედიაწიგნიერება: პროექტი ხელს უწყობს ციფრული ინსტრუმენტების პასუხისმგებლობით გამოყენებას და მოსწავლეებს უვითარებს უნარს, კრიტიკულად შეაფასონ და გამოიყენონ ინფორმაცია. კვლევის მიხედვით, ციფრული წიგნიერება მოსწავლეების კრიტიკულ აზროვნებას 42%-ით აუმჯობესებს.

შემოქმედება და თვითგამოხატვა: პროექტი ლიტერატურას აქცევს მოსწავლეებისთვის თავდაჯერებულობისა და კრეატიული თვითგამოხატვის პლატფორმად.

აკადემიური შედეგები: AR/VR ტექნოლოგიების გამოყენება აუმჯობესებს გაგებისა და ინფორმაციის შენარჩუნების უნარს. კვლევამ აჩვენა, რომ ამ ტექნოლოგიების ინტეგრირებით სწავლის შედეგები 30%-ით გაიზარდა.

3. დასკვნა

პროექტი „ლიტერატურის ახალი სივრცეზე - ციფრული მწერლობა და მედიატრანსფორმაცია“ წარმოადგენს ინოვაციურ, ჰოლისტიურ საგანმანათლებლო მოდელს, რომელიც ეფუძნება პროექტზე დაფუძნებული სწავლების მეთოდოლოგიას. ის წარმატებით აერთიანებს ლიტერატურის სწავლებას ციფრული ეპოქის მოთხოვნებთან და მოსწავლეებს პასიური მომხმარებლებიდან აქტიურ შემქმნელებად გარდაქმნის. პროექტის მეშვეობით მოსწავლეები არა მხოლოდ აუმჯობესებენ ტექნიკურ და კოგნიტურ უნარებს, არამედ ეჩვევიან ინფორმაციის კრიტიკულ ანალიზს, რითაც ემზადებიან თანამედროვე სამყაროში წარმატებისთვის. საბოლოოდ, პროექტი აჩვენებს, თუ როგორ შეუძლია ტექნოლოგიების ინტეგრაციას, ლიტერატურა საინტერესო, პრაქტიკული და აქტუალური გახადოს მოსწავლეებისთვის.

ლიტერატურა:

- მედიაწიგნიერების გზამკვლევი. DW Akademie; USAID Georgia; East-West Management Institute. 2017
- მედიაწიგნიერების სასწავლო მასალები. DW Akademie. 2018
- ლობჯანიძე, ს., ურჩხიშიშვილი, გ., სიხარულიძე, მ., ციფრული მოქალაქეობა ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში, 2022
- ლობჯანიძე, ს., ურჩხიშიშვილი, გ., სიხარულიძე, მ., ციფრული მოქალაქეობა ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში, გამოწვევები და დანერგვის გზები, 2024

- Project-Based Learning in Higher Education, Sam Houston State University.
- frontiersin.org, *The Importance of Digital and Media Literacy in the Twenty-first Century*, 2024.
- Researchgate.net, *A Systematic Literature Review on the Use of Podcasts in Education Among University Students*, 2022.
- Richtmann.org, *Teaching and Learning English Literature Through Multimedia*, 2024.
- WPI.edu, *Project-Based Learning*, 2024.
- Researchgate.net, *Impact of Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR) on Interactive Learning Systems*, 2025.
- Researchgate.net, *The educational potential of fanfiction: analysis of a derivative text*, 2024.

New Life of Literature - Digital Writing and Media Transformation

Tinatin Giorgadze

Batumi Public School N6 of Physics and Mathematics

giorgadze.tinatin4@teachers.gov.ge

Summary

The project "New Life of Literature - Digital Writing and Media Transformation," created by Tinatin Giorgadze, aims to improve the teaching of the Georgian language and literature by incorporating digital and media transformation. The main methodology of the project is Project-Based Learning (PBL). The 10-month project includes a variety of activities, such as creating a digital portfolio, interactive poetry, animated adaptations, collaborative writing, preparing podcasts, musical interpretations, using AR/VR technologies, and literary gamification. The project's goal is to develop students' critical thinking, collaboration, communication, and problem-solving skills. It is fully aligned with the national curriculum.

Keywords: Digital literacy, Media literacy, Project-Based Learning (PBL), Media transformation, Innovative learning, Critical thinking, Teaching literature, Digital competencies.