

## EDUCATION OF THE XXI CENTURY

*Natalia I. Vitanova*

**ABSTRACT:** *This article attempts to describe the views on the development of education in the 21st century. Suggestions have been outlined for some of the possibilities for change in the field of school education.*

**KEYWORDS:** *education, future, technology, game, school, students*

*Изследването е финансирано по проект № РД-08-135/07.02.2018 г. от параграф на фонд „Научни изследвания“ на ШУ „Епископ Константин Преславски“.*

**„Времето е най-великият новатор.“  
Френсис Бейкън.**

Характерна особеност на съвременното общество е преходът на човечеството към исторически ново състояние, което е детерминирано от въздействието на информацията, ролята на новите технологични системи и форми, характера и обема на влиянието им върху всички сфери на човешкия живот. Динамичните промени в обществото през последните години могат да се разглеждат като преход от една цивилизация към друга, наречена "информационно общество". В информационното общество знанието губи предишната си сила и неговото място е заето от информацията. В съществуващите технологични цикли има значение не знанието, а компетентността. Съвременната епоха е епоха на безпрецедентен научен прогрес, който изисква от човека не стандартни, традиционни действия, а мобилност на мисленето, творчески подход, приложение на знанията в различни области на дейност. Нашият век е столетие на колаборациите, международното сътрудничество, което оставя своя отпечатък върху образованието. Международният бизнес, непрекъснатият обмен на опит между страните изискват гъвкавост и мобилност на човешките ресурси, тяхната постоянна готовност да се адаптират към новите условия, да изоставят наученото преди, да учат нови неща.

Образованието е сложен и многостранен процес. Всяка година то се трансформира по отношение на политиките, целите, развитието на национално ниво. Международни организации непрекъснато публикуват различни доклади, свързани с актуални образователни тенденции, извършват се статистически анализи, идентифицират се лидерите на образователната арена. Вниманието на международната общност е фокусирано върху формирането у учениците на компетентностите на XXI век: аналитично мислене, сътрудничество, междусекторна комуникация, межкултурна компетентност, неординарно мислене и т.н. Осъществява се промяна към по-задълбочено фокусиране не върху съвкупност от факти, а върху формирането на практически умения, върху способността за решаване на реални проблеми от живота.

Възникват много въпроси. Може ли да се предвиди какво ще бъде образованието утре? Какво ще бъде обществото през 2030–2050 г.? На каква основа трябва да се изгради бъдещото образование? Онлайн или офлайн? Каква е водещата социална ценност в съвременния свят? Какви компетентности трябва да се формират и развиват у новата генерация? Как да се подготви подрастващото поколение за професиите на бъдещето, за професии, които трудно могат да се предвидят днес?

„Няма абсолютна универсална система от ценности, подходяща за всички времена и народи ... В същото време може и трябва да се говори за най-приемливата, хуманна, прогресивна система от ценности (...)“ (Розов, 1992:50). За висша ценност може да се приеме човекът, а върховната цел е запазването на човешката цивилизация. Основната характеристика на съвременния свят е глобалната цивилизационна криза, която оставя своя отпечатък върху светогледа на човека. Цивилизационни кризи човечеството преживява и по-рано (Назаретян, 1996), но те нямат такъв глобален характер.

Съвременната образователна система е наследството от индустриалната революция от XIX век. Училищата са организирани по образец на фабриката – характерните за заводите звънци, смени, строго разделение. От тогава са изминали повече от сто и петдесет години, обществото се е променило, светът е станал много по-сложен, а училищата днес все още подготвят хора, които могат да изпълняват само примитивна работа и да решават елементарни проблеми. И ако предишното образование се свързва предимно с ученическия чин и черната дъска, днес то е перманентен процес. Застаряването на населението води до необходимостта от увеличаване на трудовия стаж, което от своя страна поражда необходимостта от непрекъснато обучение. Колаборативното обучение, самообразованието вече са реалност, която променя мащабите си и постепенно навлиза във всички сфери на човешката дейност, играейки важна роля за решаване на проблемите на XXI век. Днес и утре „личността ще може да се образова под въздействието на един непрекъснат учебен процес през целия и живот, като едно отпада, а друго се надгражда по системата на включване и изключване“ (Иванов, 2003:7).

Човекът се различава от другите видове по това, че е в състояние да предава информация на следващото поколение. Но съдейки по бездната, в която е попаднала съвременната образователна система, практически човекът е забравил как се прави това. През XXI век вероятно ще бъде създадена нова образователна парадигма, която няма да има много общо с настоящата.

Първите няколко години след раждането детето може свободно да изучава всеки език, получава огромен масив от различни практически умения, бързо и безпроблемно изучава света около него и развива способността си да мисли. Вместо да развие тези природни дадености, вместо да обогати ума и душата му, училището ги убива. Когато постъпи в училище вместо любопитно дете то става унил ученик, който няма желание да учи и да научава нещо ново. Днес училището прилича на „затвор“ за разума, който даже у отличниците не предизвиква нищо друго освен отвръщение и фрустрация (чувство на неудовлетвореност), не учи децата да познават себе си и да общуват с другите хора. Много от съвременните ученици не могат да мислят и анализират различни ситуации (резултатите от изследванията на PISA доказват това твърдение), в резултат на което не успяват в живота, и се чувстват нещастни. Единственото нещо, което училището е способно в наши дни, е да убие желанието на детето и възможността да научи нещо ново по свой начин. Вместо да развива способността му да мисли, фантазира и създава, училището потиска личността на ученика. Това, което предимно се изисква от детето, е да запомни и възпроизведе голямо количество ненужни знания. Като следствие децата не знаят как да решават проблеми самостоятелно, да мислят извън матрицата, да развиват себе си, да анализират. Оттук и спадът, а понякога и пълната загуба на любопитство. Училището трябва да спре да „храни“ децата с теоретически знания (някои остарели), а да им даде практически уроци, които да им бъдат полезни утре. „Училището трябва да помогне на учениците да намерят „основания“ за техния живот. Учениците трябва да намерят важни за себе си ценности (житейски, естетически, професионални ...) и идеали (плуралистически, глобални, екологически ...), които не противоречат на техния действителен житейски опит и в същото време обезпечават адекватна основа за ежедневието“ (Иванов, 2005:11-12).

Традиционното образование днес не може да удовлетвори изискванията на съвременния свят, затова е необходимо да се преосмисли актуалната образователна парадигма и да се пристъпи към формиране на творчески личности, които да се справят с предизвикателствата на времето. Образованието има нужда от кардинални, дори драматични промени. То трябва да се адаптира към потребностите на съвременната млада генерация така, че да отговори от една страна, на нейните нужди, а от друга – да е в синхрон с идеите, развитието, бързите технологични промени, които настъпват в епохата на Постмодерна.

**Може ли нещо да се предприеме?**

## **1. Интерактивно преподаване от най-добри учители**

**Представа** - холивудски филми достига до хората не в цифров вид, а във вид на сценарий, който се поставя в местен театър с участието на местни актьори с местен инвентар. Очаквайки да видят Титаник, жителите не виждат Леонардо ди Каприо на тихоокеански кораб, а съседа си Иван Петров на картонена гемия. Това е предцифровия начин за предаване на информация, използван днес в образованието.

В резултат на национален конкурс е намерен най-талантливият и вдъхновен учител за всяка учебна дисциплина. Този тип учител може да обясни най-сложните понятия с прости думи, преподаването му „зарежда“ учениците с ентузиазъм и желание да станат учени. Уроците на тези учители са дигитализирани и осигурени с цветни илюстрирани материали. В края на урока учителят предлага на учениците задачи, които изискват самостоятелни решения, както и анализ на правилните или възможни неправилни отговори, въведени от ученика.

В новата дигитална ера учителите ще могат да обучават милиони хора, а учениците от най-отдалечените селски училища ще имат възможност да общуват с най-талантливите учители в страната. Новите „звездни“ учители ще станат герои на цялото поколение, надминавайки холивудските актьори по популярност и признание. За първи път в съществуването на масовото средно образование източникът на знание ще предизвиква уважение и желание за подражание - психологически необходим фундамент на всяко учене.

**Пример от настоящето** - Sebastian Thrun е преподавател в Станфорд. Той води малък курс за изкуствен интелект. Един ден решава да го цифровизира, създава интерактивни задачи и го пуска в Интернет. Шест месеца по-късно го слушат повече от 200 студенти от Станфорд и 160 000 студенти от целия свят. Аудиторията в Станфорд остава празна: почти всички студенти предпочитат цифровата версия. Sebastian Thrun продължава това начинание и написва нови курсове. В един от тях той е готов в продължение на 7 седмици да научи всеки, който иска да създаде свой Google.

## **2. Обучение чрез игрови симулатори**

**Представа 1** – на курс по пазарна икономика трябва да се преминат няколко нива на цветна, пъстра игра. Играта е свързана с управлението на виртуално предприятие и на практика трябва да се разберат парадоксите на търсенето и предлагането. Докато се настройват доставките, производството и маркетинга на стоки, други участници в играта (които могат да бъдат на друг континент) правят същото, като задействат суровите условия на конкуренцията. По желание на играчите могат да им се предложат съвети за оцеляване на пазара. Играта започва с изграждането на елементарна търговска дейност от ерата на Адам Смит, която се доближава до настоящето. Последното ниво на тази икономическа стратегия е възможно най-близко доближаване до реалната съвременна икономика, изградена на принципите на свободната конкуренция. Всеки месец се прави рейтинг, чрез който се определят най-добрите играчи от всеки регион.

**Представа 2** – симулатор за млади химици, където могат да се смесват различни реактиви в каквото и да е количество. Комбинациите могат да бъдат много. За разлика от стандартните лабораторни условия, няма ограничения в инвентара, а експлозията в случай на грешка може само да забавлява учениците. Системата може веднага да изчисли приблизителната цена на реактивите, използвани в сместа – в случай че има бизнес идея или революционен план по време на играта.

**Пример от настоящето** – през 70-те години на миналия век американските пилоти придобиват уменията си, използвайки симулатори. Това се оказва по-евтино и в някои случаи по-ефективно от тренировъчните полети. Днес всеки може да придобие елементарни умения за шофиране на кола, използвайки автосимулатор като SimuRide или да се научи как да изгради бизнес в мултиплеър игра Virtonomics. По-амбициозните ученици могат да използват политическия симулатор Democasy, който позволява да се придобият умения в управлението на демократична страна.

## **3. Обучение чрез интерактивни аудиовизуални тестове**

**Представа 1**– ученикът трябва да реши стандартен тест свързан с правилата за движение по пътищата, и избира грешен отговор. В резултат на това на екрана се разгръща вълнуваща сцена на произшествие с традиционно за масовото кино преобръщане на горящи

коли. Предполага се, че такава необичайна за съвременното образование жестокост ще насочи вниманието на бъдещия шофьор за важността на внимателното и правилно шофиране.

**Представа 2** – въпрос от тест по история: „Коя страна е спечелила Втората световна война?“. На анимиран екран се виждат възможните опции, като при поставяне на мишката върху избрания вариант започва да звучи химнът на страната и да се развива официалният и флаг. При избора на неправилна опция се появява цветно видео на което например по улиците на съвременен Лондон е въведен комендантски час, на часовниковата кула е поставен ликът на Хитлер, а червените двуетажни автобуси са изрисувани с бели свастики. Предполага се, че най-добрите холивудски студиа ще участват в конкурса за създаване на видеоклипове от тази алтернативна история, ще има хиляди такива видеоклипове с отговори на различни въпроси. Заедно те ще образуват една банка, която ще замени стандартните тестове.

Не само децата, но и много възрастни няма да откажат да участват при решаването на такива тестовете, които са на нивото на американските блокбъстърни. Държавата, която първа ефективно инвестира сериозни средства в създаването на подобни обучителни материали, ще спечели предимството на първия играч в новия глобален образователен пазар и възможността за международно културно разширяване.

Въпреки това е малко вероятно цифрови проекти като този да бъдат създадени в рамките на консервативни, традиционни държавни структури. По-скоро такива тестове ще бъдат използвани от частните учители на бъдещето в условията на развиващия се пазар на интерактивни образователни услуги.

**Пример от настоящето** – елементарни интерактивни тестове отдавна се използват при изучаването на чужди езици и по някои други учебни предмети. Появата на iPad позволява да се създадат учебни игрови тестове, дори и за деца от предучилищна възраст. Благодарение на някои такива приложения, 2-3 годишни деца лесно магат на учат английската и българската азбука. Лесно може да се научи например административно-териториалното разделение на САЩ и Германия. В едно от приложенията за iPad има възможност да бъдат подредени регионите на тези страни като части от пъзел.

#### **4. Обучение чрез локални и глобални конкурси/състезания**

Един от най-силните мотиватори за младите хора са конкурсите/състезанията, тъй като съвременната генерация има голямо желание да доказва, че е най-добра в определена сфера.

**Представа** – глобално тестиране замества традиционните тестове и контролни работи, които се провеждат през целия период на обучение. Успехите на всеки ученик по всяка дисциплина автоматично се записват и публично се отразяват на училищни дигитални табла, като личните рейтинги на спортистите (световни ранглисти). Най-успешите ученици попадат в общо класиране, където се конкурират с учениците от други училища на регионално и национално ниво. Всеки месец победителите от града и страната са статистически определени по всяка учебна дисциплина. За да се избегнат злоупотреби преминаването на редовните тестове се записва с уеб камера, а видеозаписите се съхраняват в глобален архив за бъдещи образователни одити. Чрез тази система университетите и работодателите на различни компании имат подробна и надеждна информация за завършващите ученици. Подобна система дава възможност на учениците да се включват и в нови за тях конкурси/състезания по многобройните дисциплини на бъдещето, и да се превърнат в лидери.

**Пример от настоящето** – съревнователният/конкурентният подход не е новост за образователната система, той се използва и днес. Пример за това са американският проект Top Coder и руският Code Forces в областта на конкурсите за онлайн програмиране. Всяка седмица в продължение на няколко часа, участници от цял свят са поканени да решат редица задачи. Алгоритмите, които записват, се проверяват в реално време от автоматизирани системи за тестване, а най-добрите програмисти печелят точки, като се борят за първите места на рейтинга. Този рейтинг е много по-авторитетна оценка за способностите на програмиста, отколкото средната оценка в диплома от технически университет.

#### **5. Обучение чрез гледане на филми от масовото кино**

**Представа 1** – гледа се филм с прекрасен актьорски състав, неподвижен сюжет и вълнуващи специални ефекти. На екрана се вижда всичко, което се вижда в качествен филм, но детайлите на филма съответстват на научната точност. Речта на героите от Китай е наистина на китайски език, без акцент. Архитектурата и ландшафтът съответстват на епохата и култура,

през която се развива действието. Препратките към явленията на квантовата физика или теорията на суперструните се основават на научни факти, а не на фантазии.

**Представа 2** – заедно с представянето на определени комерсиални продукти в популярни филми се представят и образователни продукти, при което в хода на гледането на поредният блокбъстър могат да се съберат обективни данни за окръжаващата действителност. Известно е, че филмите имат ограничена минимална възраст на зрителите, по същия начин може да се направи рейтинг, който да отчете достоверността на научната информация във филмите. Този рейтинг може да бъде международен, а може да бъде признат и в рамките на министерството на отделна страна. С помощта на данъчната политика е възможно да се стимулира създаването или разпространението на територията на определена държава точно на тези филми, които позволяват на зрителите да получат научно достоверна информация за света.

**Пример от настоящето** – въпреки че някои холивудски филми са плод на въображението на човека и не съответстват много на научната истина, понякога те се превръщат в мощен стимул за изучаването на проблемите, които засягат. Например, филмът от 1995 година „Смело сърце“ е филм за борбата за независимост на Шотландия през XIII век. Той се превръща във вдъхновение за много шотландци да започнат да изучават историята на своя народ. „Смело сърце“ предизвиква и масово изгаряне на британския флаг в цяла Шотландия и според някои наблюдатели той е искрата, която разпалва шотландците да мислят за референдум за независимост.

## **6. Обучение чрез „потаяне” в игровия свят**

**Представа** – компютърна игра, сюжетът на която пренася децата във Флоренция, през епохата на Ренесанса. Историци, археолози, културолози, лингвисти участват в създаването на играта, като се влага сериозен финансов ресурс за нейното развитие. Костюмите на флорентинците и сградите на града са моделирани точно според историческите данни от XV-XVI век. Докато изпълняват задачите в играта учениците, научават за заповедите на Медичите и се запознават с истински исторически лица като Макиавели и гениалния Леонардо да Винчи. Говорят с местните жители и напълно се потапят в разцвета на Флоренция, като слушат диалози на италиански език със субтитри на родния. Ако това звучи като утопия е интересно да се знае, че такава игра вече съществува. Тя се казва Assassin's Creed II и един от най-популярните и комерсиални игрови проекти. Факт е, че държавните служители никога няма да могат да създават игри като "Assassin's Creed". Но държавите могат да въведат данъчни стимули за продажбата на игри, чиито създатели се стремят освен развлечения да предлагат и образователна информация.

**Пример от настоящето** - оригиналните версии на съвременните игри могат да се използват успешно при изучаването на английски език - Broken Sword, The Longest Journey, The Secret of Monkey Island и др.. Тези игри съдържат десетки часове диалози на английски език със субтитри. Силното желание на играча да стигне до края на играта го стимулира да учи езиковите тънкости с двойно усърдие.

## **7. Децентрализация и дестандартизация на системата на образование**

В информационното общество на XXI век се търсят уникални специалисти с нестандартен начин на мислене. Такива хора могат да се появяват в условията на съществуването на много различни програми за обучение, които се конкурират помежду си. Прогресивните държави на бъдещето ще изоставят прекомерната стандартизация на училищните програми и ще осигуряват на учениците поле за експериментиране. Учениците трябва да участват в изследователски проекти и творчески занимания, да се научат да мислят, да разбират и овладеят нови знания, да изразяват собствените си мисли, да вземат решения и да си помагат, за да могат да реализират потенциала си.

В две от фундаменталните си произведения „Шок от бъдещето” (Future shock, 1970) и „Третата вълна” (The third wave, 1980) Алвин Тофлър описва и анализира свръхиндустриалното, постмодерно общество, както и постмодерното образование. През Третата вълна най-важната цел на образованието трябва да бъде да се увеличи способността на човека да се справя – да се увеличи бързината и ефективността, с която той може да се адаптира към непрекъснато променящите се условия. Терминът, който Тофлър използва за новия тип човек, е „асоцииран човек”. Под това той разбира човек, който е отворен към промяната, движението, изменението, гъвкав и адаптивен по отношение на мисленето и

поведението, бързо променящ ценностната си система, находчив, предприемчив, готов да поема риск, отговорен при изпълнение на задачите и същевременно характеризиращ се с краткосрочност на ангажиментите и връзките. Според Тофлър у детето следва да се поощряват нестандартното мислене, въображение и фантазия (Тофлър, 1991:46-56).

В условията на настоящата икономическа несигурност и динамичните промени, хората отговорни за образованието не могат да знаят какви умения и знания ще бъдат търсени на пазара на труда след пет или десет години. В същото време дейностите по стандартизиране на учебните програми могат да се окажат като игра на руска рулетка, в която е заложено бъдещето на цялата нация (<https://republic.ru/future/>).

### **8. Учебните предмети**

През последните години родителите се оплакват, че децата са претоварени. Учениците се оплакват, че не се нуждаят от някои от изучаваните предмети. Учителите се оплакват, че учениците нямат интерес към техните предмети. Какво може да се направи? Да се премахнат някои общи предмети, които не са полезни? „Нужно е да съществува избиращост, свобода на действие спрямо учебните предмети” (Иванов, 2003:7). Необходимо е на учениците да се предоставят по-големи възможности за избор – например, да участват в краткотрайни курсове преди да направят окончателния си избор на предмета, както и да се предлагат много допълнителни предмети съобразени с представата за бъдеща необходимост. В световната образователна практика има положителни примери, където задължителните предмети са сведени до минимум, а избираемите дисциплини са в доста широк диапазон, така че всеки ученик да може да избира сам какво да учи според потребностите, интересите и възможностите си. Училището на XXI век трябва да научи детето да работи с огромния информационен поток, да го филтрира, да използва времето си разумно.

### **9. Индивидуална работа с всеки ученик**

Една от основните характеристики на новата образователна философия в постмодерния свят е индивидуализацията. „Демасификацията на личност и култура създават принципно нова образователна среда, предполага социално конструиране, образованието става открит индивидуализиран проект в човешния живот” (Иванов, 2005 :13).

Днес традиционно класовете в училище са хетерогенни. В зависимост от познавателното равнище условно учениците могат да се диференцират на силни, средни, слаби и деца със СОП. Често силните и слабите ученици се "изтласкват" от средните ученици, поради което тези две групи не получават това, което могат да получат при други обстоятелства. Не са редки и случаите, при които слабите ученици развиват комплекси. Вследствие на това нито една от двете групи – на силните и на слабите ученици, не могат напълно да разкрият своя потенциал. Разтоварването на разписанието, възможността за самостоятелен избор на предмети, диференциация по интереси и способности могат да оптимизират резултатите както на отделния ученик, така и на училището като цяло.

Предполага се, че в бъдеще ще съществуват класове състоящи се от няколко учители и един единствен ученик, от няколко учители и група ученици, „организиращи във временни целеви групи и реализаторски екипи, ученици, преминаващи от групова работа към индивидуална или самостоятелна работа с главна цел детето да получи представа за изживяванията, с които ще се сблъска в живота и към които е нужно да се адаптира за да оцелее в нетрайната организационна структура на свръхиндустриализма (децентрализация, взаимопроникване с обществеността, адхократична администрация, разчупване на скованата система на програмиране и групиране)” (Иванов, 2003:7)

Постмодерната образователна парадигма, както пише И. Иванов, приема че „няма един вид ученици, нито единна цел на обучението, нито единен метод на обучение или учебна среда. Знанието е временно, фрагментарно, многостранно и не е задължително рационално; социално конструирано и заема форма според гледната точка (контекстно). То може да се изменя толкова бързо, колкото бързо се променя контекста и познаващия субект и под влияние на събитията. Знанието не е съхранено и подредено като в библиотека, а прилича на вода или електричество – тече по канали или в мрежата и го ползваме когато искаме. Рационалността и логиката не са важни за усвояването на знанията. Знанията може да са противоречащи си – поради контекстната природа на знанието, хората може да се придържат към две напълно несъответстващи си гледни точки спрямо един и същ предмет в едно и също време” (Иванов,

2011:1). Всеки индивид следва да е център на собственото си образование, сравнявано с това на другите индивиди, групи и традиции.

#### **10. Реорганизация на учебното съдържание/обучението**

Чрез съвременното обучение в училище се „пълнят главите“ на учениците с факти, които в по-голяма част от живота няма да са им полезни. Децата се принуждават да запомнят схеми и дефиниции без да разбират същността им, само за да получат отлична оценка или да издържат някой от изпитите. На изхода на образователната система се получават папагали, които чуват звън, но не знаят от къде е той. Самият процес на обучение се нуждае от реорганизация, необходимо е да се промени съдържанието на обучението така, че то да отговаря на съвременните реалии. Учителите трябва да задават въпроси, а учениците не просто да намират информация и да я изтеглят от Интернет, а да създават собствен продукт на знанието. Това означава, че вместо стандартните шаблони да се използва напр. „мини изследователска работа“ по даден проблем, чрез която децата ще се научат да мислят самостоятелно, да работят с различни източници, да събират и анализира информация, да дават собствена оценка, да общуват със съученици, приятели и учители. Това ще помогне да се развият комуникативните умения на учениците и ще ги направи по-уверени в собствените си сили.

Днес много се говори за цифрова икономика, много данни, умни вещи, криптовалута и т.н. „Когато цивилизацията преживява мащабна технологична революция, светът се променя по фундаментален и смущаващ начин. Има нещо в процеса на изравняване на света, което изглежда качествено различно от всички големи промени през предишните епохи: скоростта и обхвата, с които те завладяват всичко“ (Фрийдман, 2005:61–62). Образованието не може да отговори адекватно на бързо променящата се реалност и много от завършилите училище и дори специалисти с научна степен остават по периферията на техническия прогрес. Училището все още не е готово да се адаптира към съвременното дете и към този тип общество, в което то ще живее. Може да се прогнозира, че средното образование на XXI ще бъде много разнообразно и интересно. Всички тези промени ще доведат до радикална трансформация на образованието, но каква ще бъде тя на края, може само да се предполога.

#### **References:**

1. Ivanov, I. (2011). Po patya kam postmodernata didaktika. Obuchenieto kato pat kam obrazovaniето. (On the way to post-modern didactics. Learning as a way to education). Sbornik s materiali po sluchay 60-godishnina na prof.dpn Plamen Radev. – Plovdiv.
2. Ivanov, I. (2003). Postmoderniyat diskurs v pedagogikata. (Postmodern Discourse in Pedagogy)//Obrazovaniето i predizvikatelstvata na 21 vek.– Shumen.
3. Ivanov, I. (2005). Postmodernata obrazovatelna paradigma (Postmodern Educational Paradigm)//Novata filozofiya v obrazovaniето. - Shumen.
4. Toflar, A. (1991). Tretata valna. (The third wave). Sofiya.
5. Toflar, A. (1992). Shok ot badeshteto. (Future shock). Sofiya.
6. Rozov N.S. Konstruktivnaya aksiologiya i intellektualnaya kulytura budushtego// Filozofiya obrazovaniya dlya XXI veka. (Constructive axiology and intellectual culture of the future// Philosophy of education for the 21st century.). M., 1992.
7. Frydman, T. Svetat e plosak. Kratka istoriya na XXI vek. (The World Is Flat: A Brief History of the Twenty-first Century). Sofiya, 2005.
8. Nazaretyan A.P. Agressiya, moraly i krizisy v razvitii mirovoy kulytury. Sinergetika istoricheskogo progressa. (Aggression, morality and crises in the development of world culture. Synergetics of historical progress). (Kurs lektsiy). M., 1996.
9. [https://republic.ru/future/7\\_elementov\\_sistemy\\_obrazovaniya\\_xxi\\_veka-786760.xhtml](https://republic.ru/future/7_elementov_sistemy_obrazovaniya_xxi_veka-786760.xhtml), posledno vliane 05.02.2018, 10:46 ch.

*Prof. PhD Natalia Vitanova  
Department of Pedagogy and Management of Education  
Pedagogical faculty  
Konstantin Preslavsky – University of Shumen  
n.vitanova@shu.bg*