



Co-funded by
the European Union



Смесен курс за обучение по лидерство за учители

**МОДУЛ № 1: СОЦИАЛНО-КУЛТУРНИ ИЗМЕРЕНИЯ ПО
ОТНОШЕНИЕ НА ИНТЕГРИРАНЕТО НА
ТЕХНОЛОГИИТЕ В ОБРАЗОВАНИЕТО**

Delia Duminică

Loredana Tudor

Цели на обучението

- Ц1: Да научите, разберете и аргументирате ролята на информацията, комуникацията и цифровите технологии в образованието.
- Ц2: Да разберете, обясните и използвате измеренията на виртуалната образователна среда в дидактическия дизайн.
- Ц3: Да се идентифицират начини за развитие на дигиталните умения на човешките ресурси в образователната система и да се мотивира тяхната полезност.



Единици

- 1.1. Технологията като образователна среда/ресурс
- 1.2. Виртуална образователна среда и нейните измерения
- 1.3. Дигитални компетенции на човешкия ресурс в образователната система – мениджъри, учители, ученици

Продължителност Модул № 1

- 6 часа онлайн = 4 часа синхронно и 2 часа асинхронно

ОЦЕНЯВАНЕ

Оценяването на резултатите от обучението и придобитите умения от учениците се извършва на базата на ПОРТФОЛИО, което включва три елемента :

- тест за оценка на усвоените знания от учениците (индивидуална оценка)
- лични разсъждения и коментари, направени по време на обучителната програма
- Казус

В края на обучителната програма всеки ученик ще попълни въпросник за удовлетвореност по отношение на обучителната дейност.

1.1 Технологиита като образователна среда/ресурс

Въведение

Технологията е навсякъде и има тенденция да разширява употребата си във всички сфери на обществото

Въвеждането на технологии в образованието несъмнено е най-ефективният начин да се даде на учениците по всяко време и навсякъде достъп до качествено образование.

Въведение

Въпреки че много учители предпочитат традиционните методи на преподаване, ползите от комбинирането им с методи, които интегрират технологии, са безброй.

Въвеждането на технологиите в образованието позволи на учителите да адаптират своите уроци според стиловете на учене на учениците и да насърчават диференцираното обучение.

Защо учениците се нуждаят от технологии в класната стая?

1. Опростява достъпа до образователни ресурси

Днес технологиите са част от живота на всеки ученик. Децата и младежите използват смартфони и таблети всеки ден, за да общуват с приятели и да решават различни училищни задачи. Те могат също така да се използват отговорно в класната стая, като ученикът е много по-ангажиран в академичното обучение, когато използва познат инструмент.

2. Подобрява учебния опит на учениците

Технологиите се развиват с бързи темпове. Това позволява на учителите да разработват креативни, предизвикателни и иновативни планове за уроци, като по този начин предоставят на учениците незабравими учебни преживявания.

3. Учениците могат да учат със собствено темпо

Технологията улеснява индивидуалното учене и има тенденция да елиминира образователните различия между учениците. По този начин всеки ученик има достъп до образователното съдържание, предоставено от учителя, по всяко време и от всяко място, за да разбере определена концепция.

4. Помага на учениците да се подготвят за бъдещата си кариера

Както знаем, технологиите се използват постоянно в много области. Въвеждането му в класната стая ще помогне на учениците да се запознаят с използването на устройства и във формални контексти. Освен това технологията може да предостави възможност за подобряване на социалните взаимодействия и насърчаване на сътрудничеството, умения, необходими за бъдещото работно място.

5. Много ученици изпитват нужда да използват технологиите

Учениците се чувстват комфортно в присъствието на технологии; мнозина го използват от ранна възраст. Въвеждането на ново образователно съдържание с помощта на дигитални инструменти, които учениците познават и използват, ги кара да се чувстват по-уверени в способността си да научават нов материал и нетърпеливи да помогнат на връстниците си да използват технологиите.



Образователна технология

Образователната технология или EdTech е систематичен подход към образователните процеси и ресурси за подобряване на представянето на учениците.

Технологията позволява идентифициране на нуждите на учениците и адаптиране на учебно-образователния процес към тях, за да се осигури тяхното развитие.

Образователните технологии са сравнително нова област в образованието и не всички учители са готови да започнат да прилагат такива базирани на технологии програми.

Технологична учебна среда

Технологичната учебна среда се отнася до използването на съвременни технологии в процеса на преподаване и учене за подпомагане и подобряване на учебния опит на ученици или обучаеми.

- Чрез използването на тези технологии учебната среда става по-динамична, интерактивна и адаптивна, предлагайки нови и вълнуващи възможности за образование.
- Въпреки това е важно да се гарантира, че технологиите се използват по подходящ начин и са интегрирани по начин, който подкрепя педагогическите цели и нуждите на учениците.
- Може да включва различни технологични инструменти и ресурси, като напр:

ТЕХНОЛОГИЧНИ СРЕДСТВА И РЕСУРСИ

01

Електронни устройства

Като компютри, таблети, лаптопи, мобилни телефони и др., които позволяват достъп до онлайн информация и приложения

02

Образователен софтуер

Платформи, приложения и програми, специално проектирани да улеснят учебния процес, като онлайн платформи за обучение, интерактивни приложения за упражнения, симулатори и др..

03

Мултимедийни ресурси

Изображения, видеоклипове, анимации, презентации, подкасти и други мултимедийни материали, които могат да се използват за представяне на образователно съдържание по по-ангажиращ и интерактивен начин. Помислете за адаптиране на вашите послания към вашата целева група (ученици, учители, родители и др.)..

04

Онлайн платформи за обучение

Като платформи за електронно обучение, онлайн курсове, модули за обучение във виртуална среда, които предоставят достъп до учебни материали и уроци в дигитален формат.

ТЕХНОЛОГИЧНИ СРЕДСТВА И РЕСУРСИ

05

Инструменти за онлайн комуникация и сътрудничество

Като платформи за видеоконференции, форуми, чатове, споделени документи, които улесняват комуникацията и сътрудничеството между учители и ученици или между ученици.

06

Симулатори и виртуални експерименти

За предоставяне на практически опит във виртуална среда, който може да бъде особено полезен в научни, технически или медицински области.

07

Образователни игри (сериозни игри)

Игри, които интегрират учебни елементи в своя геймплей, предоставяйки интерактивен и забавен начин за учене.

08

Анализ на данни и отчети

Технологии, които позволяват събирането, анализирането и тълкуването на данни за напредъка и постиженията на учениците за по-добро адаптиране на обучението към индивидуалните нужди.

Ролята на лидер в технологична учебна среда

- **Образователното лидерство** се отнася до способността на лидера да ръководи и влияе върху образователната общност към подобряване на ученето и резултатите на учениците.
- Това включва не само ефективно управление на ресурсите, но и разработване на ясна визия за образованието, мотивиране и вдъхновяване на членовете на образователната общност, както и насърчаване на среда, благоприятна за учене и развитие.
- Един ефективен **образователен лидер** може да има значително въздействие върху качеството на образованието и опита на учениците, като по този начин допринася за развитието на по-добро и по-образовано общество.

Ролята на лидер в технологична учебна среда

- **Визия и стратегия :** Образователният лидер трябва да има ясна визия за образователните цели и задачи. Тази визия трябва да бъде съобщена на членовете на образователната общност и подкрепена от последователна стратегия за постигане на тези цели.
- **Вдъхновение и мотивация :** Образователният лидер трябва да може да вдъхновява и мотивира както учителите, така и учениците да постигнат високи резултати. Може да включва признаване на усилията и постиженията, насърчаване на творчеството и насърчаване на климат на доверие и уважение.
- **Ефективна комуникация :** Образователният лидер трябва да бъде ефективен комуникатор. Той/тя трябва да може ясно да предава съобщения и да изслушва внимателно опасенията и идеите на членовете на образователната общност.

Ролята на лидер в технологична учебна среда

- **Личностно и професионално развитие :** Образователното лидерство включва подкрепа за непрекъснатото развитие на членовете на образователната общност. Може да включва предоставяне на ресурси и възможности за обучение, наставничество и коучинг.
- **Управление на ресурси :** Образователният лидер трябва да може ефективно да управлява наличните ресурси, включително бюджета, съоръженията и персонала на училището или образователната институция.
- **Адаптивност и иновации :** Образователната среда се променя бързо, така че образователният лидер трябва да може да се адаптира и насърчава иновациите, за да отговори на постоянно променящите се нужди на учениците и на общността.
- **Фокусирайте се върху резултатите :** Образователното лидерство включва фокусиране върху подобряването на училищното представяне и резултатите на учениците. Това може да се постигне чрез постоянно наблюдение и оценка на напредъка.

ПОЛЕЗНИ ЦИФРОВИ ИНСТРУМЕНТИ И ПРИЛОЖЕНИЯ

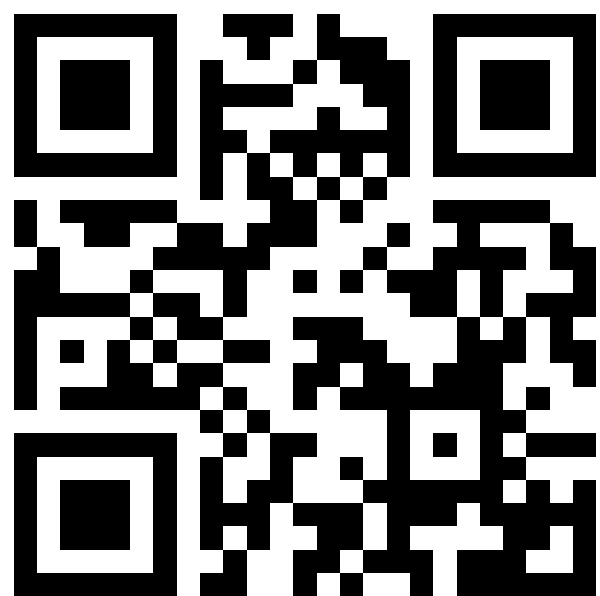
The Kahoot! logo is a stylized, wavy shape composed of many thin, overlapping lines in a light blue color, resembling a cloud or a splash of water.

КАНООТ

Учителите или учениците могат да създават интерактивни тестове за минути, като използват поредица от въпроси с множество избори. Kahoot! най-добре се играе в група. Участниците отговарят на въпроси от собствените си устройства, като въпросите, отговорите и класирането на играчите се показват постоянно на екрана.

Сканирайте баркода за достъп до уебсайта

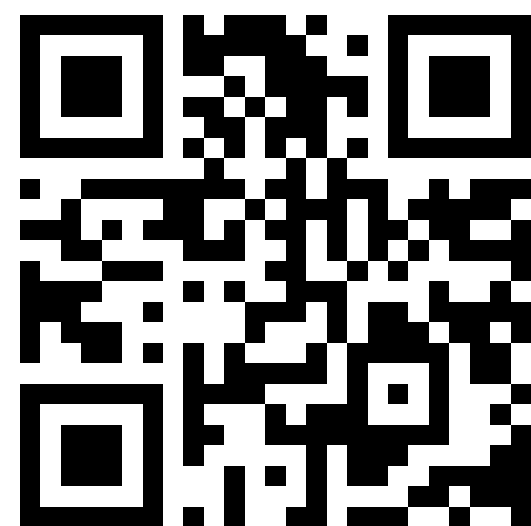
<https://kahoot.it/>



ПОЛЕЗНИ ЦИФРОВИ ИНСТРУМЕНТИ И ПРИЛОЖЕНИЯ

The logo for Trello, featuring a stylized, wavy, blue wireframe shape that resembles a cloud or a series of connected lines.

TRELLO



Това е страхотно приложение за учители и ученици, което им помага да организират времето си и да рационализират задачите си. Това приложение също така позволява на учениците да определят темпото си на работа, а учителите могат да проследяват напредъка на учениците в реално време.

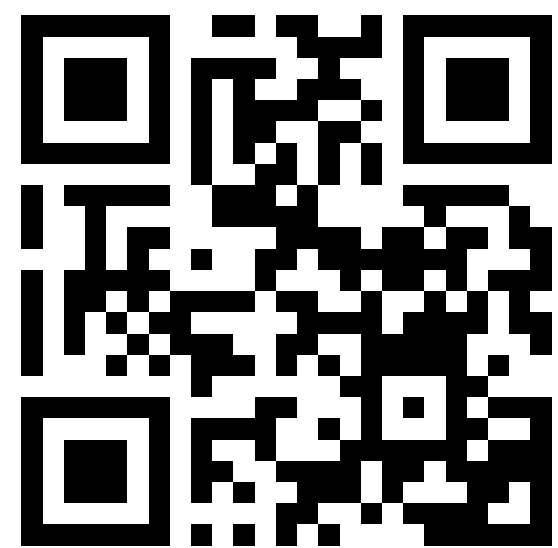
Сканирайте баркода за достъп до уебсайта

<https://trello.com/>

ПОЛЕЗНИ ЦИФРОВИ ИНСТРУМЕНТИ И ПРИЛОЖЕНИЯ

The logo for NEARPOD is a stylized, wavy shape composed of many thin, light blue lines that create a sense of motion and depth. The word "NEARPOD" is written in a bold, black, sans-serif font across the center of this shape.

NEARPOD

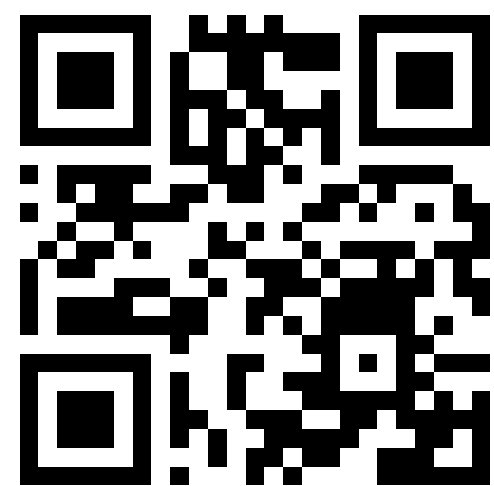


Това е страхотно приложение за учители и ученици, което им помага да организират времето си и да рационализират задачите си. Това приложение също така позволява на учениците да определят темпото си на работа, а учителите могат да проследяват напредъка на учениците в реално време.

Сканирайте баркода за достъп до уебсайта

<https://nearpod.com/>

ПОЛЕЗНИ ЦИФРОВИ ИНСТРУМЕНТИ И ПРИЛОЖЕНИЯ



Този инструмент позволява както на учители, така и на ученици да организират и персонализират своите презентации, което ги прави много по-привлекателни.

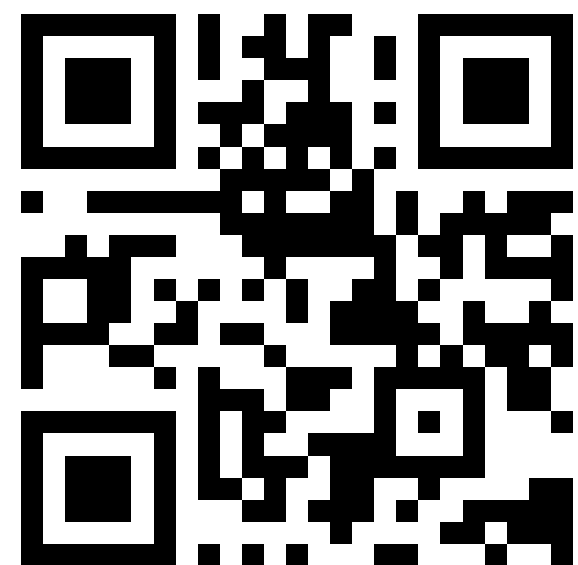
Сканирайте баркода за достъп до уебсайта

<https://prezi.com/>

ПОЛЕЗНИ ЦИФРОВИ ИНСТРУМЕНТИ И ПРИЛОЖЕНИЯ



CLASSDOJO



It is an all-inclusive app for parents and teachers. This application allows communication, viewing information, uploading and downloading documents. The application also generates feedback on the student's activity.

Scan the barcode to access the website

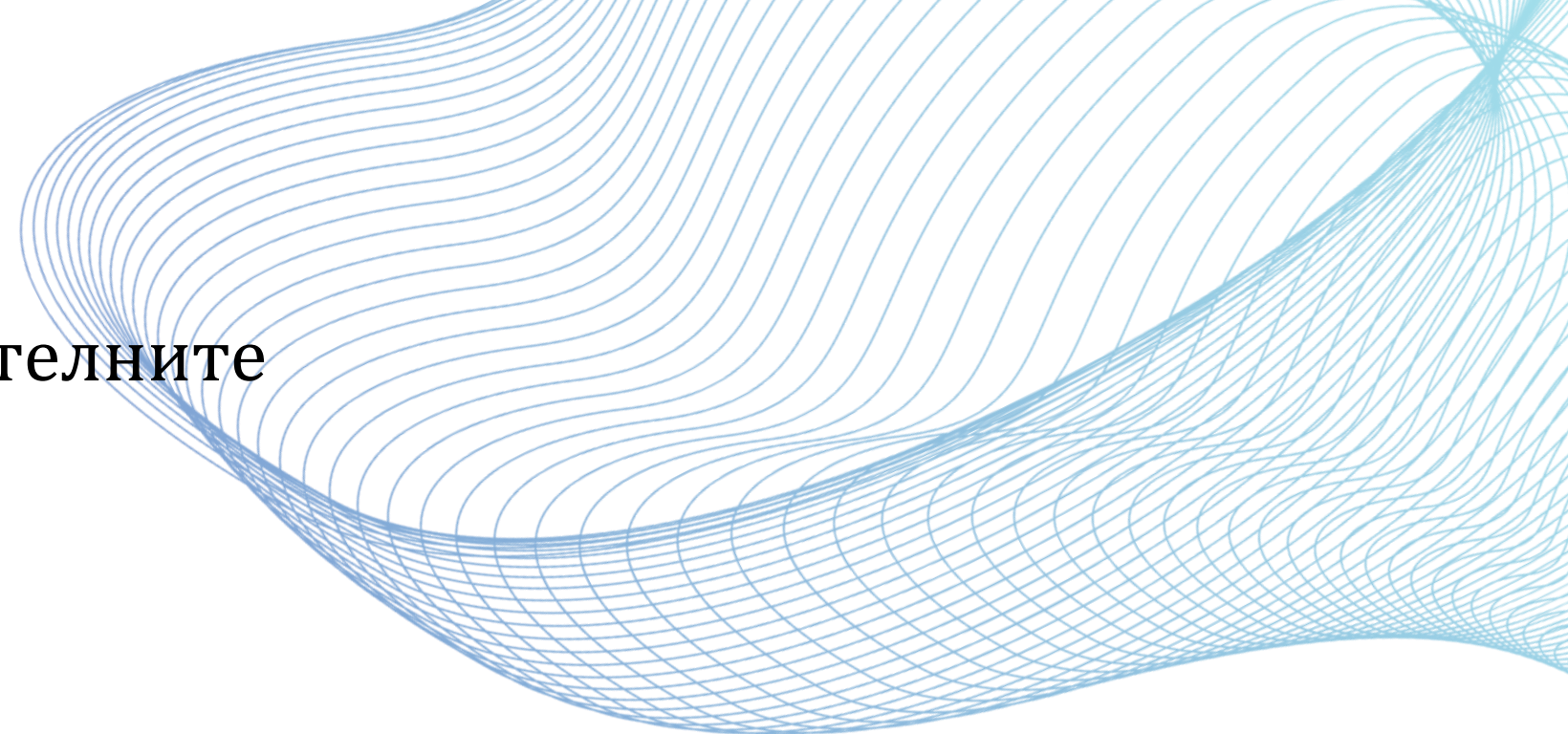
<https://www.classdojo.com/>

КАТО РЕЗУЛТАТ,

Смятате ли, че използването на технологии в образователните институции е необходимост в днешния контекст?

Обяснете как технологията е полезна не само за учебно-образователния процес на учителите, но и за подобряване на учебния опит на учениците.

Приемането и използването на технологии като част от образователния процес трябва да стане норма. Какви възможности и какви ограничения смятате за необходими?



ЗАДАЧИ: РАЗГЛЕДАЙТЕ ЦИФРОВИТЕ ИНСТРУМЕНТИ И ПРИЛОЖЕНИЯ

- **Задача 1:** Създайте интерактивен тест за вашите ученици с помощта на приложението **КАНООТ**. Вие избирате темата на въпросите, която трябва да е свързана с учебната дейност или предстоящ урок.
- **Задача 2:** Създайте презентация на урок с помощта на приложението **PREZI**. Използвайте оформления и елементи, които са привлекателни за учениците.
- **Задача 3:** Дебат: Как виждате интегрирането на тези приложения в учебния процес? От какви ресурси смятате, че се нуждаят учителите, за да интегрират приложения като тези по-горе в своите курсове?

ВЪПРОСИ ЗА РАЗМИСЪЛ

Какво мислите за тези инструменти?

Съвместими ли са всички предложени инструменти с GDPR (Общ регламент за защита на данните)?

Вашият отговор:

2.

**Виртуалната
образователна
среда и нейните
измерения**

- дигитално преподаване
- дигитално обучение
- цифрово оценяване
- цифрова комуникация

КОНЦЕПТУАЛНИ ПОДХОДИ НА ВИРТУАЛНАТА ОБРАЗОВАТЕЛНА СРЕДА

Виртуалната образователна среда представлява набор от дигитални образователни и комуникационни средства, които осигуряват развитието на образователния процес чрез специфични дейности, организирани чрез технологиите и интернет

- **образователни цифрови платформи** или предназначени за създаване и споделяне на отворени образователни ресурси (OERs)
 - **приложения, предназначени за комуникация** чрез технологии и интернет, специфични за устройства: десктоп, лаптоп, таблет, телефон
- **цифрови информационни ресурси** – отворени образователни ресурси като уроци, тестове, уроци и т.н., налични в образователни дигитални платформи, други ресурси за текст, изображения, модели и т.н..

дистанционно обучение с
присъствени срещи

уеб базирано обучение

хибридно обучение

планирано обучение

мултимедийно обучение

компютърно подпомагано обучение

виртуално обучение

БЕЗПЛАТЕН достъп до образование, независимо от ВРЕМЕТО и ПРОСТРАНСТВОТО

ученикоцентричност и индивидуализация на обучението

множество приложения и софтуер, адаптирани към образователните нужди

Образователната среда, като подкрепа за учене, ще предостави на обучаемите автентични учебни преживявания

подобряване на връзката училище-родител

съвместни дейности учител – ученици, ученик – ученик

практикуване на цифровите умения на учители и учащи

намаление на разходите (пътуване, настаняване, храна, офис пространство и др.)

множество функции: архивиране, съхранение, предаване на документи и др.

**принципът на
справедливостта**

достъпът до обучение се постига без дискриминация

принципът на качеството

образователните дейности са свързани с референтни стандарти и добри национални и международни практики

**принципът на
децентрализацията**

основните решения се вземат от участниците в процеса

**принципът за осигуряване
на равни възможности**

равни възможности за всички категории обучаеми

**принципът на центриране
на образованието върху
неговите бенефициенти**

централната точка е ученикът

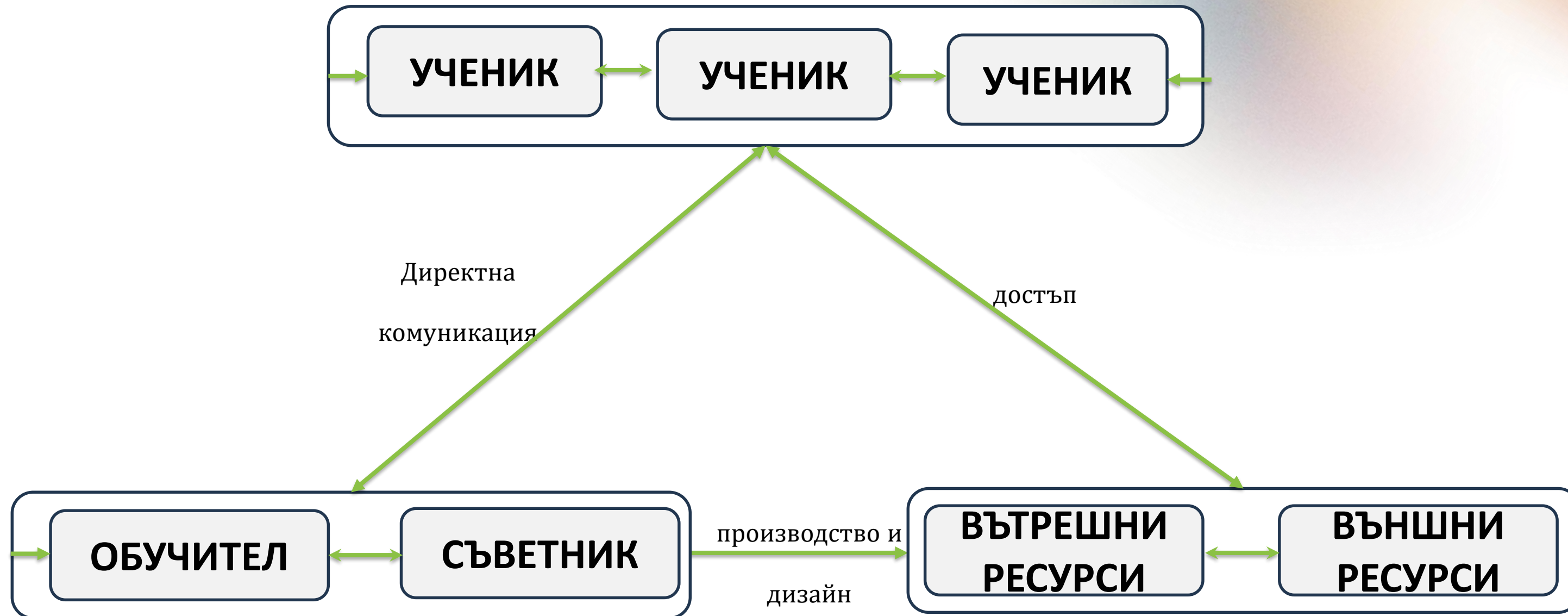
Интегрирането на информационните, комуникационните и дигиталните технологии в образователната система позволи дефинирането на следните роли на технологиите :

- среда, в която ще се провеждат образователни процеси/подходи (виртуална образователна среда)
- ресурс за образование (ресурс като място за съхранение и инструментален ресурс за търсене на информация, документиране и др.)
- фасилитатор за предоставяне на образователно съдържание и за взаимодействие между образователни фактори (колаборативна образователна среда)

ИЗМЕРЕНИЯ НА ВИРТУАЛНАТА
ОБРАЗОВАТЕЛНА СРЕДА :

1	Дигитално обучение
2.	Дигитално преподаване
3.	Цифрово оценяване
4	Цифрова комуникация

ИЗМЕРЕНИЯ НА ВИРТУАЛНАТА ОБРАЗОВАТЕЛНА СРЕДА :



(Olimpius Istrate, 2000)

Виртуалната образователна среда представлява образователната рамка, изградена във виртуалната среда, в която ще се извършват процесите на преподаване–учене–оценка и която се определя от променливи, специфични за интегрирането на технологиите, някои от които са съществени: желанието за използване на технологии, опита и уменията на преподавателския състав.

Дигитално преподаване

- процес на преподаване (предаване на съдържание, управление на обучението, изграждане на учебен опит и т.н.) във виртуален/смесен контекст, ефективно използване на наличните цифрови ресурси и инструменти.
- основава се на приемането и капитализирането на педагогическия потенциал на различните медии в обучението.

Дигитално обучение

- процес на асимилиране на съдържание с помощта на онлайн инструменти и приложения по персонализиран и адаптиран начин
- основава се на приемане на възможностите и предизвикателствата, свързани с онлайн обучението (предпочитани онлайн инструменти, достъп до онлайн и др.)

Дигитално оценяване

- процес на измерване, оценяване и вземане на решения относно придобиванията на учениците във виртуален/смесен контекст, ефективно използване на инструменти за цифрово оценяване.
- инструментите за цифрово оценяване ще бъдат съобразени с нуждите от обратна връзка и подобряване на напредъка на учениците.

Дигитална комуникация

- способността за ефективна комуникация в дигитална среда, спазвайки принципите на комуникация във виртуалното пространство (конфиденциалност, уважение към образа на другия и др.).
- това включва познаване на характеристиките на различни инструменти за онлайн комуникация.

Capitalizing on the virtual environment in education

not every virtual educational product used in the online lesson (web, guide, software, digital text) generates real learning among learners

capitalizing on resources in a collaborative virtual context, activating students' critical thinking

the virtual environment must be exploited by the teaching staff in the sense in which it facilitates the interactions with educational purpose among the students

a virtual site/application does not become a virtual educational learning environment unless it becomes a support for social interaction – both synchronously and asynchronously.

virtual learning communities will be created

creative capitalization of the various opportunities offered by technology and the digital environment (digital texts/manuals – 3D platforms/applications)

Анализирайте следните образователни принципи.

Аргументирайте тяхната стойност във виртуалната образователна среда!

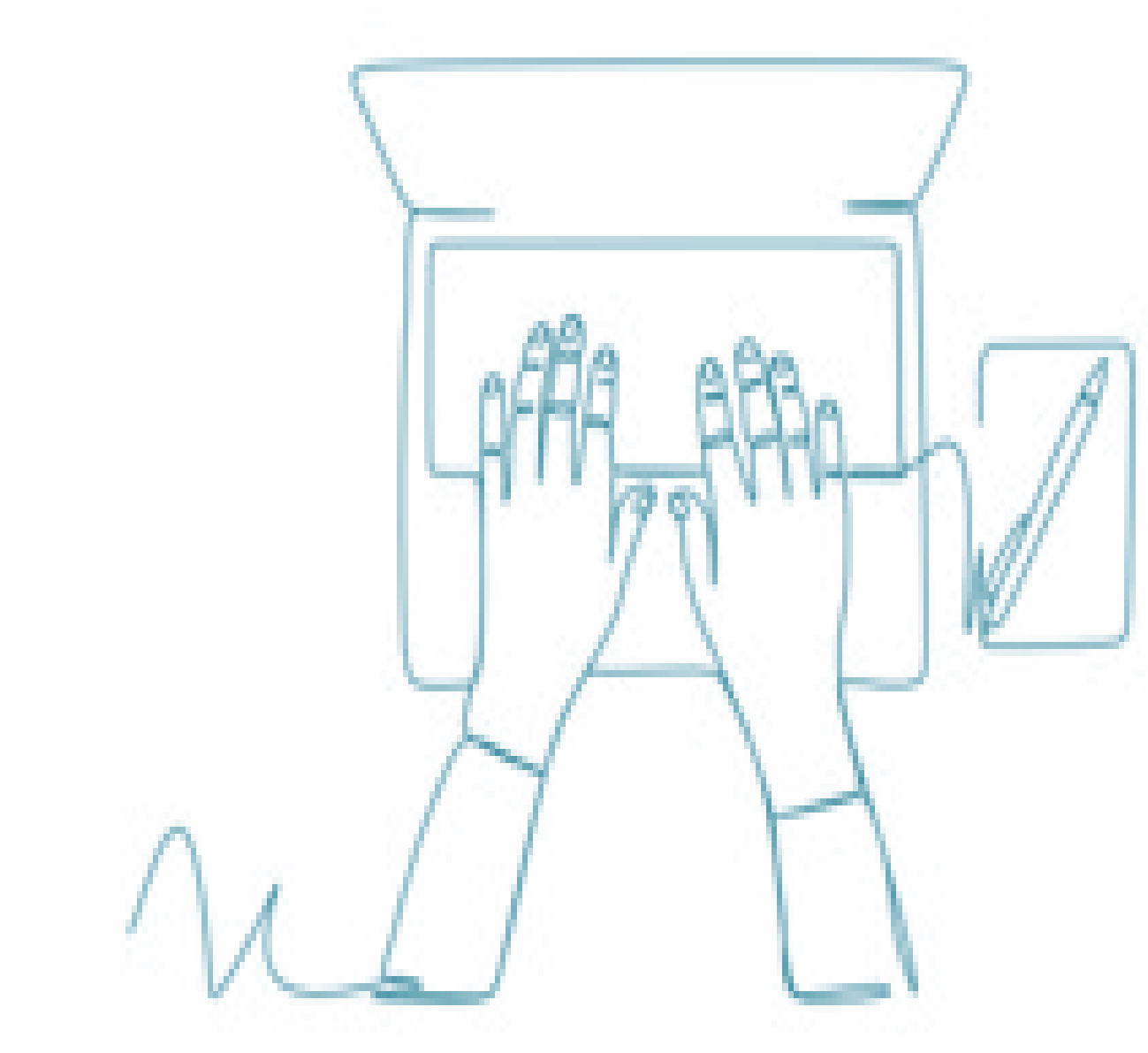
- Оценявайте индивидуалността, житейския опит, умения и компетенции на учениците
- Насърчавайте и насърчавайте критичното мислене, изследването и креативността на учениците!
- Стимулиране на сътрудничеството с учениците в подхода за индивидуализация и адаптиране на обучението!
- Създаване на стимулираща учебна среда, проблемни ситуации, представляващи реални интелектуални предизвикателства за учениците!
- Улесняват изразяването на мнения и обмена на идеи, сътрудничеството, използването на личен опит за реализиране на теоретични аспекти и др..!
- Използвайте ефективни механизми за обратна връзка!

Малка ЗАДАЧКА

ИЗПОЛЗВАНЕ НА ИКТ

- УЕБСАЙТОВЕ
- ХАРДУЕР
- СОФТУЕР

Как медиите променят вашето
образователно поведение?

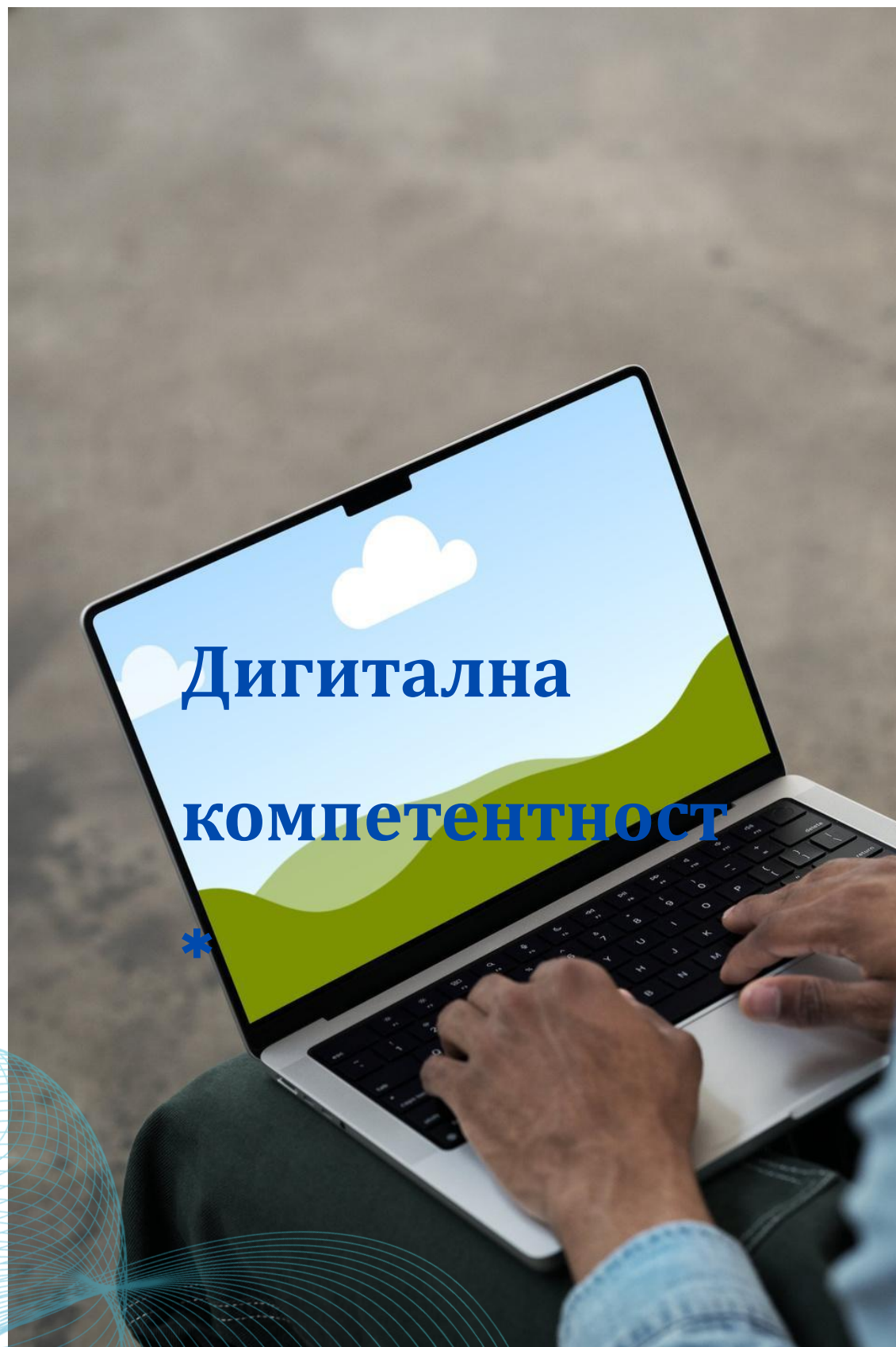


1.3 Дигитална компетентност на човешките ресурси в образователната система – ръководители, учители, ученици

ТЕХНОЛОГИЯ В УЧИЛИЩЕ

..НАЧАЛО: ДИГИТАЛНА компетентност - УЧИТЕЛИ И УЧЕНИЦИ

- Нуждата от истински дигитални умения за учители и учащи е сигурност на днешното време.
- Ефектите от пандемията Covid-19 върху образователните системи по света, чрез затваряне на училища и преместване на дейности онлайн, подчертаха една реалност, с която трябваше да се справим бързо: учителите трябва да знаят как да преподават онлайн, а учениците трябва да знаят как да учат на линия.
- Първоначалното обучение на учители по целия свят не предвиждаше прилагане на методи и техники за онлайн преподаване/оценяване и учениците не бяха изпитали онлайн обучение и оценяване, така че всичко беше ново начало, РЕСТАРТ за всички.
- Сега пандемията отмина, но необходимостта от обучение по дигитални умения остава и всички сме съгласни, че трябва да работим заедно, за да ги подобрим.

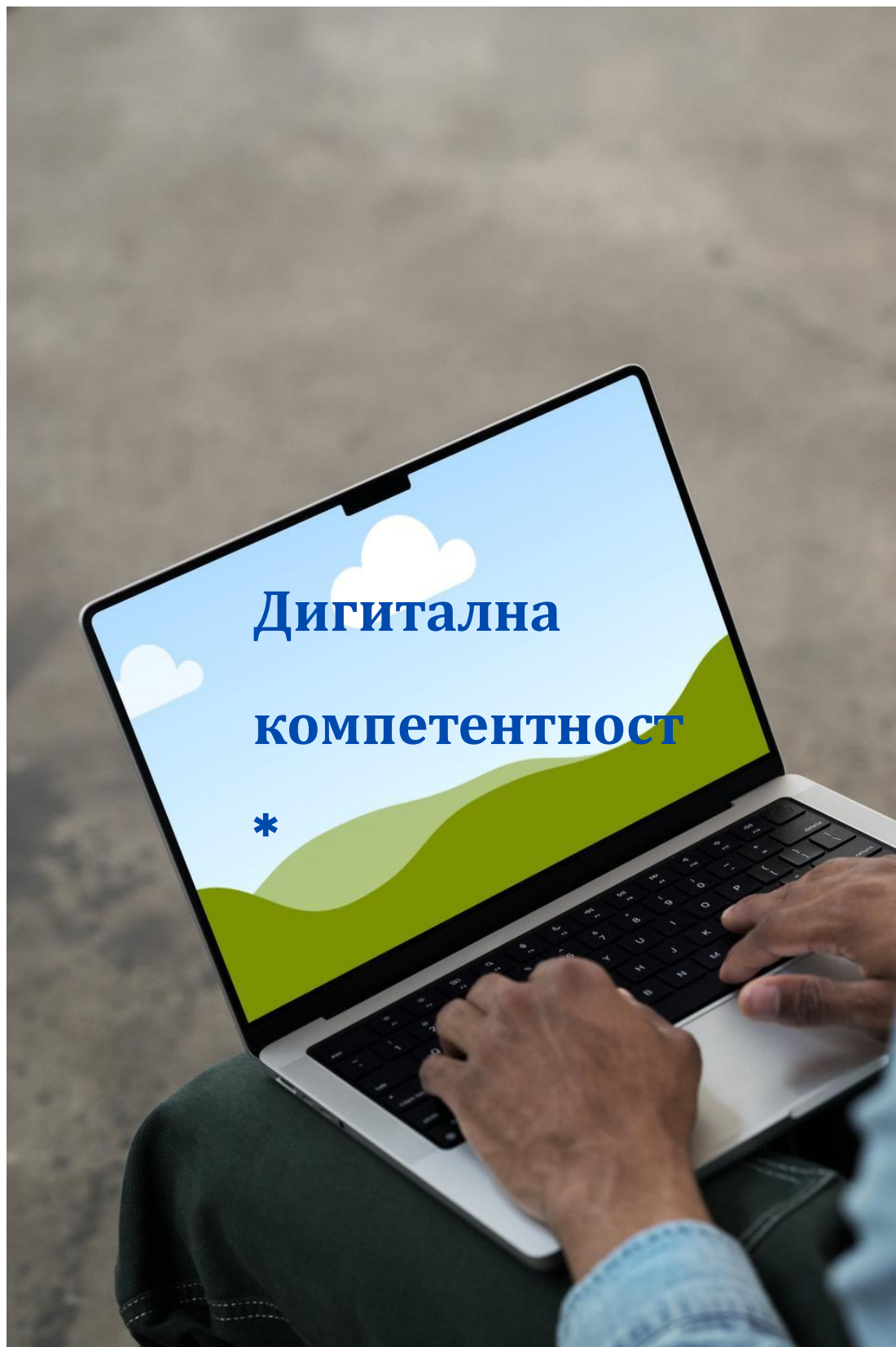


Какво е ДК?

Какво включва ДК?

Основни знания, умения и нагласи

- Дигиталната компетентност включва уверено, критично и отговорно използване и ангажиране с цифрови технологии за учене, на работа и за участие в обществото.
- информационна и информационна грамотност, комуникация и сътрудничество, медийна грамотност, създаване на цифрово съдържание (включително програмиране), безопасност (включително дигитално благополучие и умения за киберсигурност), въпроси, свързани с интелектуалната собственост, решаване на проблеми и критично мислене.
- Хората трябва да разбират как цифровите технологии могат да подкрепят комуникацията, творчеството и иновациите и да са наясно с техните възможности, ограничения, ефекти и рискове.



Общи умения за дигитално грамотни лица

Използване на технологии


ЕТИКА

- Уменията включват способността за използване, достъп, филтриране, оценка, създаване, програмиране и споделяне на цифрово съдържание.
- Физическите лица трябва да могат да управляват и защитават информация, съдържание, данни и цифрови идентичности, както и да разпознават и взаимодействат ефективно със софтуер, устройства, изкуствен интелект или роботи.
 - Ангажирането с цифрови технологии и съдържание изисква рефлексивно и критично мислене, но същевременно любопитно, открито и далновидно отношение към тяхната еволюция.
 - Необходим е също безопасен етичен и отговорен подход към използването на тези инструменти.




Дигитална компетентност

" Дигиталната компетентност трябва да бъде основно умение, притежавано от всички учители и обучаващи и трябва да бъде вградено във всички професионални области на обучението на учители."



Европейската рамка за цифрова
компетентност на
преподавателите

<https://audiovisual.ec.europa.eu/en/video/I-201842>



Рамка за дигитална компетентност за преподаватели (DigCompEdu)

Образователните професии са изправени пред бързо променящи се изисквания, които изискват нов, по-широк и по-сложен набор от умения от преди.

Повсеместното разпространение на цифровите устройства и приложения, по-специално, изисква от преподавателите да развиват своите цифрови умения.

Европейската рамка за дигиталната компетентност на преподавателите (DigCompEdu) е научно обоснована рамка, описваща какво означава преподавателите да бъдат цифрово компетентни. Той предоставя обща референтна рамка в подкрепа на развитието на специфични за преподавателите цифрови компетенции в Европа. DigCompEdu е насочен към педагози на всички нива на образование, от ранна детска възраст до висше образование и образование за възрастни, включително общо и професионално образование и обучение, образование със специални нужди и контексти на неформално обучение.

Професионални компетенции на педагозите

Педагогически компетенции на учителите

Компетенции на обучаемите

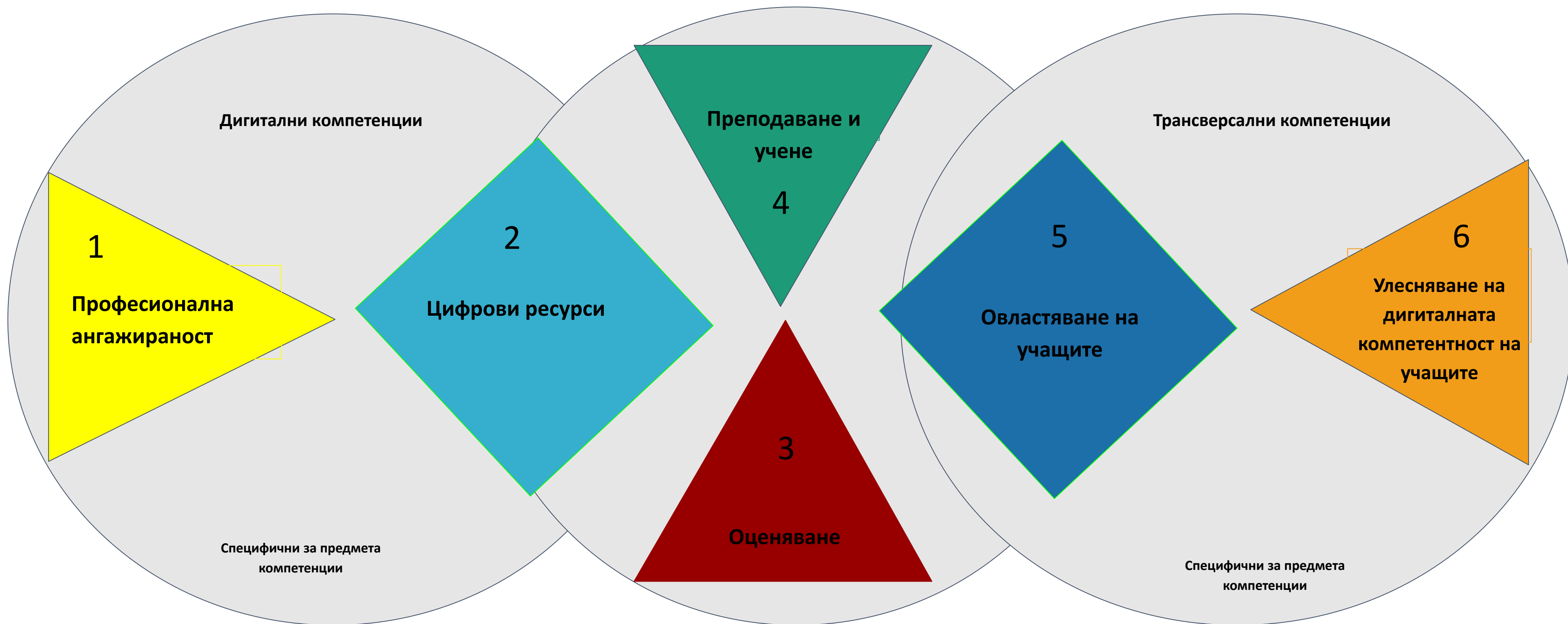


ТАБЛИЦА 1

ПРИЛОЖЕНИЕ НА ДИГИТАЛНИ УМЕНИЯ ЗА УЧИТЕЛИ



Професионални компетенции на учителите

Педагогически компетенции на учителите

Педагогически компетенции на обучаемите

1
Professional Implication

Организационна комуникация

Професионално сътрудничество

Рефлексивни практики

Непрекъснато цифрово професионално развитие

2
Цифрови ресурси

Изберете

Създавайте и променяйте

Управлявайте, защитавайте, споделяйте

3
Преподаване и учене

Преподаване

Насочване

Съвместно обучение

Саморегулиращо се обучение

4
Оценяване

Стратегии за оценяване

Анализ на доказателствата

Обратна връзка и планиране

5
Способност за учене
Достъпност и включване

Диференциация и персонализиране
Активно включване на обучаемите

6
Улесняване на придобиването на дигитална компетентност от учащите

Информационна и медийна грамотност
Комуникация

Създаване на съдържание

Отговорна употреба

Разрешаване на проблеми



Какви са нивата на дигитална компетентност?

ОСЪЗНАТОСТ

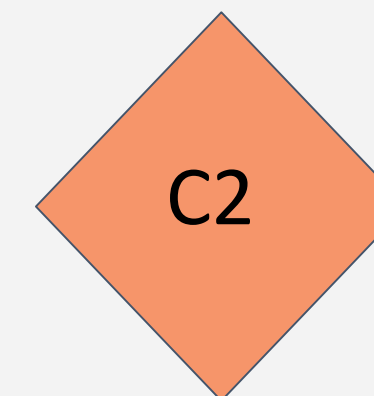
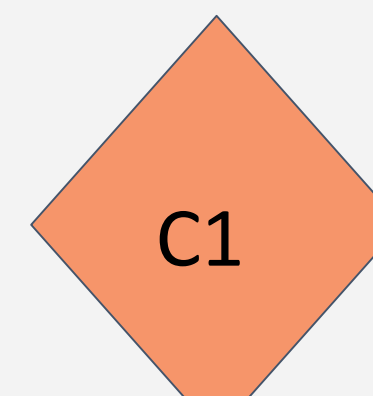
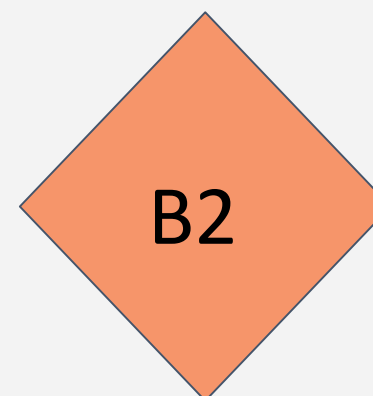
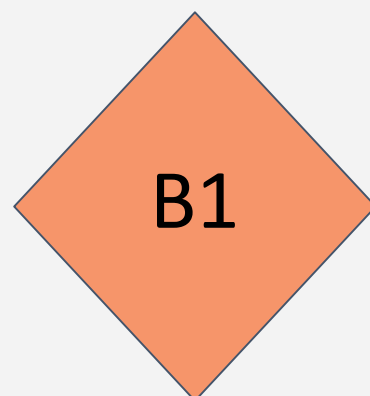
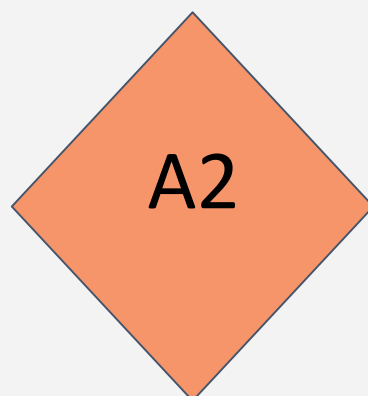
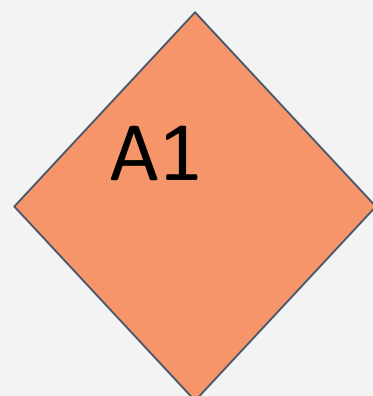
ПРОУЧВАНЕ

ИНТЕГРАЦИЯ

ЕКСПЕРТИЗА


ЛИДЕРСТВО

ИНОВАЦИЯ





ПОМИСЛЕТЕ ЗА



**Индивидуална и колективна
рефлексия, критична оценка и
активно разработване на собствената
дигитална педагогическа практика и
тази на образователната общност**