

## ПРОГРАМА за неформално обучение за развитие на специфични дигитални умения

Икономическа дейност	85 Образование
Длъжност	23305010 Главен учител, общообразователен учебен предмет в прогимназиален етап
Име на програмата	Дигитални компетентности на Главен учител, общообразователен учебен предмет в прогимназиален етап
Брой часове	16 часа теория и практика
<b>Общо представяне на програмата за обучение за всички идентифицирани дигитални умения</b>	
<p>Програмата за неформално обучение „Дигитални компетентности на Главен учител, общообразователен учебен предмет в прогимназиален етап“ предлага овладяване на базисни дигитални компетентности и дигитална грамотност за:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• установяване и съблюдаване на правила за поведение и процедури за поддържане на реда сред учениците;</li> <li>• подготвяне и преподаване на уроци, поставя ясни цели за всички уроци и проекти за учениците;</li> <li>• използване на иновативни методи на преподаване и за учене на учениците по един или повече учебни предмета;</li> <li>• подготвяне и адаптиране на учебните материали, включително и електронни ресурси за учебни занятия съобразно интересите и потребностите на учениците;</li> <li>• контролиране и оценяване на знанията, уменията и поведението на учениците;</li> <li>• структуриране на тестови задачи за оценяване, използва други методи за оценяване за оценяване на напредъка на учениците;</li> <li>• изготвяне на доклади за постиженията на учениците и ги предоставя на други преподаватели и родители;</li> <li>• участие в срещи относно образователните и организационните политики в средното образование;</li> <li>• планиране, организиране и участие в извън-класни и извън-училищни дейности.</li> </ul>	
<b>Цели на обучението</b>	
<p>Придобиване на специфични дигитални умения, свързани с:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- управление на данни, информация и дигитално съдържание</li> <li>- дигиталната грамотност по отношение на база данни и кибер-сигурност;</li> <li>- комуникация и сътрудничество с учениците, техния фамилен контекст и учителската общност;</li> <li>- интегриране и преработване на дигитално съдържание за обучение;</li> <li>- споделяне и взаимодействие чрез дигитални технологии.</li> </ul>	
<b>Наименование на темите</b>	
Тема 1	<p>Грамотност, свързана с информация и данни.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Знания – Познава начини за ефективно сърфиране в Интернет. Познава методите и принципите на ефективно</li> </ul>



ЕВРОПЕЙСКИ СЪЮЗ  
ЕВРОПЕЙСКИ  
СОЦИАЛЕН ФОНД



ОПЕРАТИВНА ПРОГРАМА  
РАЗВИТИЕ НА  
ЧОВЕШКИТЕ РЕСУРСИ



Конфедерация на независимите  
синдикати в България

София, 1040, пл. „Македония“ № 1, етаж  
12, стая 9; тел.: 02/ 40 10 540; e-mail:  
mnk@knsb-bg.org

	<p>съхранение на информация и документи. Познава каналите, методите, средствата и за събиране на информация по учебното съдържание за съответната възрастова група.;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Умения – Обработка количествена и качествена информация, необходима за вземане на решения относно учебната дейност. Използва текстообработващи и презентационни програми, интерактивна дъска, проектор, QR кодове, виртуална и добавена реалност и др. Анализира и оценява валидността и надеждността на информацията с помощта на набор от критерии.; Търси и намира данни, информация и съдържание в дигитална среда в условия на кибер-сигурност и безопасност;</li> <li>• Компетентности - Правилно преценява потребностите от конкретна информация, като идентифицира типа ѝ, техниките и източниците, които могат да бъдат използвани за набавянето ѝ. Събира своевременно необходимата информация, като оценява обективността, точността и надеждността ѝ, в т.ч.: Събира и обработва нужната за дейността си информация, чрез използване на различни инструменти и източници. Проверява старателно за пропуски или несъответствия в данните. Идентифицира ключовите моменти, като отделя съществената от несъществената информация. Оценява и класифицира информацията по определени критерии. При обработването на събраната информация, оценява обективността, точността и надеждността ѝ. Безопасно сърфира в интернет, търси и филтрира данни и дигитално съдържание. Оптимизира учебната дейности, чрез решения адаптирани към силните страни и потребностите на учениците.</li> </ul>
<p>Тема 2</p>	<p>Комуникация и сътрудничество с учениците по време на обучението.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Знания – Познаване на дигитални технологии за споделяне. Знания за публикуване на електронно съдържание на уроци и презентации, на създадени други електронни ресурси свързани с постиженията на учениците в процеса на обучение.</li> <li>• Умения – Използване на дигитални технологии за споделяне. Публикуване на електронно съдържание на уроци и презентации, на създадени други електронни ресурси на платформи, включително и използване на образователен софтуер за разработване на проекти, визуални симулации, Интернет на нещата и други.</li> <li>• Компетентности - Използване на дигитални технологии за споделяне и взаимодействие с училищния контекст. Използване на дигитални възможности за публикуване на електронно съдържание на учебна информация, на създадени други електронни ресурси от учениците. Използване на образователен софтуер за и от учениците,</li> </ul>

[www.eufunds.bg](http://www.eufunds.bg)

Проект BG05M9OP001-1.128-0001 „Партньорство в дигитална среда“, финансиран от Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси“, съфинансиран от Европейския съюз чрез Европейския социален фонд. Проектът се осъществява от КНСБ в партньорство с КРИБ, БСК, АИКБ, БТПП и МТСП

	съвместно с другите учители.
Тема 3	<p>Решаване на проблеми.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Знания – Знае какви учебни дейности, учебно съдържание и учебни задачи да предлага на учениците съобразно капацитета им и изисква от учениците да изразяват свои знания чрез дигитални средства, да променят и да създават дигитално съдържание в различни формати. Знае как да научи учениците за приложението на авторските права и лицензите към дигитално съдържание, да препрачат източници и да приписват лицензи, да използват игровизация, роботизация и симулации в реално време. Знае как да контролира оставянето на дигитални следи..;</li> <li>• Умения - Прилага в учебния процес и в комуникацията с ученици, родители, колеги дигитални дейности и изисква реверсивно изразяване на знания и отговори чрез дигитални средства, промяна и създаване на дигитално съдържание в различни формати. Демонстрира професионална компетентност относно преподаването на знания за авторски права и лицензи към дигитално съдържание и дигитални източници. Провокира вземането на технологично-базирани решения в дигитална среда.;</li> <li>• Компетентности - Създава и представя, насочва и изисква от учениците да вземат резултативни решения и избор за различни електронни платформи, електронни ресурси, антивирусни програми, пароли, програми и елементи от програми от учебното съдържание (Python basics, скриптовото програмиране, компютърни анимации, електронни таблици и др. ) и да пренасят знания и умения в други контексти..</li> </ul>
Очакваните резултати от обучението	
Резултатите от обучението са свързани с придобиването на дигитални умения и компетентности за създаване на дигитално съдържание с цел обобщаване, анализиране и навреме и точно предоставяне на информацията и за учениците в прогимназиален етап.	
Методи на обучение	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Класически методи на обучение като лекция, беседа, дискусия, наблюдение, демонстрация, упражнения и др.;</li> <li>▪ Интерактивни методи на обучение като презентация, мозъчна атака, разработка на изследователски проекти, изследване на случай, игрови методи, ролевите игри и симулации и др.;</li> <li>▪ Иновативни модели и методи на обучение като обърнато преподаване, съвместно преподаване, екипни и групови взаимодействия и др.</li> </ul> <p>Обучаемите ще използват собствени електронни профили, чрез които ще получат достъп до сигурна електронна работна среда.</p>	
Условия за провеждане	

Обучението се провежда чрез лекционни и практически занятия. За всяка от темите трябва да е разработена PowerPoint презентация с примери.

Занятията, в които се изпълняват практически задания по основните теми, се провеждат под ръководството и насоките на обучител, който подпомага обучаемите да се справят с възникнали в процеса на работа трудности, неясноти или допуснати грешки.

#### Критерии за оценяване

Решаване на практическа задача или разработване на, свързана със създаване на съдържание.  
Критерии за оценяване на проекта:

- Пълнота и логическа завършеност;
- Значимост на темата за сектора;
- Актуалност на използваните източници.

#### Средства за оценяване

Използва се формално оценяване чрез точкова система за оценяване:

- Пълнота и логическа завършеност – 20 точки;
- Значимост на темата за сектора – 20 точки;
- Актуалност на използваните източници – 20 точки,

както и формиращо оценяване, което формира крайната оценка.

#### Условия за провеждане на оценяването

Достъп на обучаемите до настолен или персонален компютър за провеждане на финалния изпит/защита на проект. Работа със специализиран софтуер.

### Учебно съдържание

№	I. ТЕМАТИЧЕН ПЛАН НА ЛЕКЦИИ	ЧАСОВЕ
1.	Дигитална грамотност – същност, видове, приложение в различни контексти.	4
2.	Комуникация и сътрудничество с учениците, техния фамилен контекст и учителската общност.	2
3.	Разработване и креативно използване на дигитално съдържание и решаване на проблеми.	2
<b>ОБЩО ЧАСОВЕ:</b>		<b>8</b>

№	II. ТЕМАТИЧЕН ПЛАН НА УПРАЖНЕНИЯ	ЧАСОВЕ
1.	Извличане и съхранение на данни, информация и ресурси съобразно правила за дигитална грамотност.	2
2.	Комуникация и сътрудничество с учениците, техния фамилен контекст и учителската общност. Решаване на казуси за комуникация и	2



ЕВРОПЕЙСКИ СЪЮЗ  
ЕВРОПЕЙСКИ  
СОЦИАЛЕН ФОНД



ОПЕРАТИВНА ПРОГРАМА  
РАЗВИТИЕ НА  
ЧОВЕШКИТЕ РЕСУРСИ



**Конфедерация на независимите  
синдикати в България**

София, 1040, пл. „Македония“ № 1, етаж  
12, стая 9; тел.: 02/ 40 10 540; e-mail:  
mnk@knsb-bg.org

	сътрудничество на учениците в училищна среда по дигитален път.	
3.	Разработване и използване на дигитално съдържание и решаване на образователни проблеми в дигитална среда. Разработване на проектно-базирани задачи.	4
		8
<b>ОБЩО ЧАСОВЕ:</b>		<b>16</b>