

ПРОГРАМА за неформално обучение за развитие на специфични дигитални умения

Икономическа дейност	85 Образование
Длъжност	23305011 Главен учител, общообразователен учебен предмет в гимназиален етап
Име на програмата	Дигитални компетентности на Главен учител, общообразователен учебен предмет в гимназиален етап
Брой часове	16 часа теория и практика
Общо представяне на програмата за обучение за всички идентифицирани дигитални умения	
<p>Програмата за неформално обучение „Дигитални компетентности на Главен учител, общообразователен учебен предмет в гимназиален етап“ предлага овладяване на базисни дигитални компетентности и дигитална грамотност за:</p> <ul style="list-style-type: none"> • установяване и съблюдаване на правила за поведение и процедури за поддържане на реда сред учениците; • подготвяне и преподаване на уроци, поставя ясни цели за всички уроци и проекти за учениците; • използване на иновативни методи на преподаване и за учене на учениците по един или повече учебни предмета; • подготвяне и адаптиране на учебните материали, включително и електронни ресурси за учебни занятия съобразно интересите и потребностите на учениците; • контролиране и оценяване на знанията, уменията и поведението на учениците; • структуриране на тестови задачи за оценяване, използване на други методи за оценяване на напредъка на учениците; • изготвяне на доклади за постиженията на учениците и ги предоставя на други преподаватели и родители; • участие в срещи относно образователните и организационните политики в средното образование; • планиране, организиране и участие в извън-класни и извън-училищни дейности. 	
Цели на обучението	
<p>Придобиване на специфични дигитални умения, свързани с:</p> <ul style="list-style-type: none"> - управление на данни, информация и дигитално съдържание - дигиталната грамотност по отношение на база данни и кибер-сигурност; - комуникация и сътрудничество с учениците, техния фамилен контекст и учителската общност; - интегриране и преработване на дигитално съдържание за обучение; - споделяне и взаимодействие чрез дигитални технологии. 	
Наименование на темите	
Тема 1	<p>Грамотност, свързана с информация и данни.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знания – Познава начини за ефективно сърфиране в Интернет. Познава методите и принципите на ефективно съхранение на информация и документи. Познава каналите, методите, средствата и за събиране на информация по учебното съдържание за съответната възрастова група..;



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

	<ul style="list-style-type: none"> • 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; • 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.
Тема 2	<p>Споделяне чрез дигитални технологии.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знания – Познаване на функционалностите на образователни платформи като Google work for Education, Microsoft Teams, ProProfs, One note, Microsoft 365, Moodle, Zoom, BigBlueButton и т.н., специално възможностите им за видеоконференции и за обособяване на групи; инструменти за продуктивност и отдалечена работа; електронни учебници и е-материали. • Умения – Подготвяне на електронни ресурси на учебен материал и използва дигитални модели за визуализация на учебно съдържание. Използване на функционалностите на електронните платформи Google work for Education, Microsoft Teams, ProProfs, One note, Microsoft 365, Moodle, Zoom, BigBlueButton и други както за учебен процес, така и за видеоконференции, за обособяване на групи. Използване на дигитални инструменти за продуктивност и отдалечена работа, електронни учебници и е-материали. • Компетентности – Създаване, използване и споделяне на електронни ресурси на учебен материал, дигитална визуализация на учебно съдържание. Демонстриране на нещо използване на функционалностите на електронни платформи като Google work for Education, Microsoft Teams,

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

	<p>ProFrofs, One note, Microsoft 365, Moodle, Zoom, BigBlueButton и други както за учебен процес, така и за видеоконференции, за обособяване на групи. Напътстване при използването на електронните платформи. Използване на дигитални инструменти за продуктивност и отдалечена работа, електронни учебници и е-материали.</p>
<p>Тема 3</p>	<p>Решаване на проблеми.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 препращат източници и да приписват лицензи, да използват игровизация, роботизация и симулации в реално време. Знае как да контролира оставянето на дигитални следи.; • 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 създаването на електронни ресурси от учениците, както вземането на технологично-базирани решения в дигитална среда.; • 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..
<p>Очакваните резултати от обучението</p>	
<p>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 гимназиален етап.</p>	
<p>Методи на обучение</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Класически методи на обучение като лекция, беседа, дискусия, наблюдение, демонстрация, упражнения и др.; ▪ Интерактивни методи на обучение като презентация, мозъчна атака, разработка на изследователски проекти, изследване на случай, игрови методи, ролевите игри и симулации и др.; ▪ Иновативни модели и методи на обучение като обърнато преподаване, съвместно преподаване, екипни и групови взаимодействия и др. 	

Обучаемите ще използват собствени електронни профили, чрез които ще получат достъп до сигурна електронна работна среда.

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 разработка на проект, 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.	Грамотност, свързана с информация и данни.	4
2.	Споделяне чрез дигитални технологии.	2
3.	Разработване и креативно използване на дигитално съдържание и решаване на проблеми.	2
4.		
ОБЩО ЧАСОВЕ:		8

№	II. ТЕМАТИЧЕН ПЛАН НА УПРАЖНЕНИЯ	ЧАСОВЕ
1.	Извличане и съхранение на данни, информация и ресурси съобразно правила за дигитална грамотност.	2
2.	Споделяне чрез дигитални технологии. Решаване на казуси за комуникация и сътрудничество на учениците в училищна среда по	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

	ДИГИТАЛЕН ПЪТ.	
3.	Разработване и използване на дигитално съдържание и решаване на образователни проблеми чрез активно учене в дигитална среда. Разработване на проектно-базирани задачи.	4
4.		8
ОБЩО ЧАСОВЕ:		16