

ПРОГРАМА за неформално обучение за развитие на специфични дигитални умения

Икономическа дейност	85 Образование
Длъжност	23415003 Старши учител, начален етап на образование (I-IV клас)
Име на програмата	Дигитални компетентности на началния учител
Брой часове	16 часа теория и практика
Общо представяне на програмата за обучение за всички идентифицирани дигитални умения	
Основна цел на програмата е овладяване на базисни дигитални компетентности и дигитална грамотност от началните учители.	
Цели на обучението	
Придобиване на специфични дигитални умения, свързани с: <ul style="list-style-type: none"> - дигиталната грамотност по отношение на база данни и кибер-сигурност; - комуникация и сътрудничество с ученици, техния фамилен контекст и учителската общност; - интегриране и преработване на дигитално съдържание; - споделяне и взаимодействие чрез дигитални технологии; - асистирани и адаптивни технологии от учениците. 	
Наименование на темите	
Тема 1	<p>Дигитална грамотност за база данни, кибер-сигурност и безопасност.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знания – Познаване на най-подходящите дигитални ресурси за да намира необходимата информация за презентиране и подпомагане на обучението и администрирането на постиженията на учениците от начален етап на образованието. Разграничава подходящи от неподходящи дигитални ресурси, докато ползва и навигира в електронните учебни ресурси, знания за кибер-сигурност и безопасност; • Умения – Използване на избрани уеб-сайтове, електронни портали и приложения с информация от учебното съдържание; Използване на електронни учебни ресурси с достоверност, надеждност и безопасност на съдържанието; Отговаря на потребностите от информация, свързана с учебно съдържание, както и с житейско съдържание; Търси и намира данни, информация и съдържание в дигитална среда в условия на кибер-сигурност и безопасност; Умения за използване на училищен дневник; облачни технологии. Работа със специализирани софтуерни продукти за оценка на НВО 4 клас - ниво арбитър • Компетентности - Демонстрира дигитална грамотност за база

	<p>данни и кибер-сигурност. Демонстрира професионална компетентност относно преподаването на знания за авторски права и лицензи към дигитално съдържание и дигитални източници. Провокира вземането на технологично-базирани решения от учениците /съобразно възрастовите изисквания/ и тяхната семейна общност в дигитална среда. Споделяне и взаимодействия с дигитални технологии. Спазване на изисквания за кибер-сигурност и безопасност. Използва училищен дневник; облачни технологии. Работи със специализирани софтуерни продукти за оценка на НВО 4 клас - ниво арбитър</p>
<p>Тема 2</p>	<p>Комуникация и сътрудничество с ученици, техния фамилен контекст и учителската общност.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • Компетентности - Използване на дигитални технологии за споделяне и взаимодействие с фамилния и училищния контекст. Използване на дигитални възможности за публикуване на електронно съдържание на учебна информация, на създадени други електронни ресурси. Използване на образователен софтуер за учениците, съвместно с родители и другите учители.
<p>Тема 3</p>	<p>Разработване и креативно използване на дигитално съдържание и решаване на проблеми.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знания – Знания за изисквания към учениците за ефективно, отговорно и безопасно използване на дигиталните технологии за комуникация, сътрудничество, гражданско участие и презентиране на собствени постижения. Знания за установяване и решаване на технологични и социални проблеми и/или творческо прехвърляне на технологични знания в нови ситуации като се използват персонални електронни устройства, компютърни и мобилни приложения, модели на компютърно моделиране за презентиране на постиженията на учениците; • Умения - Редактира и оформя цифрово съдържание и изисква от учениците ефективно, отговорно и безопасно използване на дигиталните технологии за обучение, комуникация, сътрудничество и презентиране на собствени постижения. Творчески прехвърля технологични знания в нови стандартни и проблемни ситуации като се използват

	<p>персонални електронни устройства, компютърни и мобилни приложения, виртуална реалност и други.;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Компетентности - Демонстрира самостоятелно владееене на ИКТ при творческо създаване на електронно съдържание за обучение, комуникация, сътрудничество и презентирание на собствени постижения. Творчески прехвърля технологични знания в нови стандартни и проблемни ситуации като използва персонални електронни устройства, компютърни и мобилни приложения, виртуална реалност. Използва различни дигитални инструменти и технологии, които могат да се използват за създаване на умения и иновативни процеси и продукти за учениците от начален етап. Участва, индивидуално и екипно, в познавателен процес, с цел разбиране и разрешаване на различни концептуални проблеми и проблемни ситуации в дигитална среда за ученици от начален етап. Решава проблеми в дигитална среда.
Очакваните резултати от обучението	
<p>Резултатите от обучението са свързани с придобиването на компетентности за създаване на дигитално съдържание с цел обобщаване, анализиране и навреме и точно предоставяне на информация на и за учениците от начален етап на образованието, семейната и училищната общности.</p>	
Методи на обучение	
<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. <p>Обучаемите ще използват собствени електронни профили, чрез които ще получат достъп до сигурна електронна работна среда.</p>	
Условия за провеждане	
<p>Обучението се провежда чрез лекционни и практически занятия. За всяка от темите трябва да е разработена PowerPoint презентация или виртуална симулация с примери. Занятията, в които се изпълняват практически задания по основните теми, се провеждат под ръководството и насоките на учител, който подпомага обучаемите да се справят с възникнали в процеса на работа трудности, неясноти или допуснати грешки.</p>	
Критерии за оценяване	
<p>Решаване на практическа задача, свързана със създаване на съдържание.</p> <p>Критерии за оценяване на проекта:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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

От 60 до 51 точки – Отличен (6) A
От 50 до 41 точки – Много добър (5) B
От 40 до 36 точки – Добър (4) C
От 35 до 30 точки – Добър (4) D
От 29 до 21 точки – Среден (3) E
От 20 до 16 точки – Слаб (2) FX
Под 16 точки – Слаб (2) F

Учебно съдържание

№	I. ТЕМАТИЧЕН ПЛАН НА ЛЕКЦИИ	ЧАСОВЕ
1.	Дигитална грамотност на началния учител: същност, видове, приложение в различни училищни и социални контексти.	4
2.	Комуникация и сътрудничество с учениците от началния етап на образованието, техния фамилен контекст и учителската общност.	2
3.	Разработване и креативно използване на дигитално съдържание за учебни цели и решаване на проблеми в дигиталното пространство.	2
ОБЩО ЧАСОВЕ:		8

№	II. ТЕМАТИЧЕН ПЛАН НА УПРАЖНЕНИЯ	ЧАСОВЕ
1.	Извличане и съхранение на данни, информация и ресурси при спазване на правила и условия за дигитална грамотност.	2
2.	Комуникация и сътрудничество с учениците от началния етап, техния фамилен контекст и учителската общност. Изследване на случай и ролеви игри за комуникация и сътрудничество на учениците в училищна среда по дигитален път.	2
3.	Разработване и използване на дигитално съдържание и решаване на	4



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

	образователни проблеми. Мозъчна атака и визуални симулации. Разработване на проектно-базирани задачи.	
		8
ОБЩО ЧАСОВЕ:		16