

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

Икономическа дейност	85 Образование
Длъжност	23525002 Учител, ресурсен
Име на програмата	Дигитални компетентности на ресурсния учител при реализиране на допълнителна подкрепа
Брой часове	16 часа теория и практика
Общо представяне на програмата за обучение за всички идентифицирани дигитални умения	
Програмата за неформално обучение „Дигитални компетентности на ресурсния учител при реализиране на допълнителна подкрепа“ предлага овладяване на базисни дигитални компетентности и дигитална грамотност от ресурсните учители за осъществяване на допълнителна подкрепа в процеса на приобщаващото образование.	
Цели на обучението	
Придобиване на специфични дигитални умения, свързани с: - дигиталната грамотност по отношение на база данни и кибер-сигурност; - комуникация и сътрудничество с деца/ученици със СОП, техния фамилен контекст и учителската общност; - интегриране и преработване на дигитално съдържание; - споделяне и взаимодействие чрез дигитални технологии; - асистиращи и адаптивни технологии от децата/учениците със СОП.	
Наименование на темите	
Тема 1	<p>Дигитална грамотност за база данни, кибер-сигурност и безопасност.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Знания – Познаване на най-подходящите дигитални ресурси за да намира необходимата информация за презентирание и подпомагане на обучението на ученици със СОП. Разграничава подходящи от неподходящи дигитални ресурси, докато ползва и навигира в електронните учебни ресурси, знания за кибер-сигурност и безопасност.;</li> <li>• Умения – Използване на избрани веб-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;</li> <li>• Компетентности - Демонстрира дигитална грамотност за база данни и кибер-сигурност. Демонстрира професионална компетентност относно преподаването на знания за авторски права и лицензи към дигитално</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>съдържание и дигитални източници. Провокира вземането на технологично-базирани решения от ученици със СОП и тяхната семейна общност в дигитална среда. Споделяне и взаимодействия с дигитални технологии. Спазване на изисквания за кибер-сигурност и безопасност.</p>
Тема 2	<p>Комуникация и сътрудничество с деца/ученици със СОП, техния фамилен контекст и учителската общност.</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 със СОП.</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 и терапевтичен софтуер.</li> <li>• Компетентности - Използване на дигитални технологии за споделяне и взаимодействие с фамилията и училищния контекст. Използване на дигитални възможности за публикуване на електронно съдържание на учебна информация, на създадени други електронни ресурси. Използване на образователен и терапевтичен софтуер за ученици със СОП, съвместно с родители и другите учители.</li> </ul>
Тема 3	<p>Разработване и креативно използване на дигитално съдържание и решаване на проблеми.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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 със СОП.;</li> <li>• Умения - Редактира и оформя цифрово съдържание и изисква от учениците със СОП 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 персонални електронни устройства, компютърни и мобилни приложения, виртуална реалност и други.;</li> <li>• Компетентности - Демонстрира самостоятелно владение на ИКТ при творческо създаване на електронно съдържание за обучение, комуникация, сътрудничество и презентиране на собствени постижения. Творчески прехвърля технологични знания в нови стандартни и проблемни</li> </ul>

	<p>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 със СОП. Участва, индивидуално и екипно, в познавателен процес, с цел разбиране и разрешаване на различни концептуални проблеми и проблемни ситуации в дигитална среда за ученици със СОП. Решава проблеми в дигитална среда.</p>
<b>Очакваните резултати от обучението</b>	
<p>Резултатите от обучението са свързани с придобиването на основни знания и умения за създаване на дигитално съдържание с цел обобщаване, анализиране и навреме и точно предоставяне на информация на и за децата/учениците със СОП, семейната и училищната общности.</p>	
<b>Методи на обучение</b>	
<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>	
<b>Условия за провеждане</b>	
<p>Обучението се провежда чрез лекционни и практически занятия. За всяка от темите трябва да е разработена PowerPoint презентация с примери.</p> <p>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>	
<b>Критерии за оценяване</b>	
<p>Решаване на практическа задача/проект, свързана със създаване на съдържание.</p> <p>Критерии за оценяване на проекта:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Пълнота и логическа завършеност;</li> <li>• Значимост на темата за сектора;</li> <li>• Актуалност на използваните източници.</li> </ul>	
<b>Средства за оценяване</b>	
<p>Използва се формално оценяване чрез точкова система за оценяване:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Пълнота и логическа завършеност – 20 точки;</li> </ul>	

- 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 деца/ученици със СОП, техния фамилен контекст и учителската общност.	2
3.	Разработване и креативно използване на дигитално съдържание и решаване на проблеми.	2
4.		
<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 деца/ученици със СОП, техния фамилен контекст и учителската общност. Решаване на казуси за комуникация и сътрудничество на децата/учениците в училищна среда по дигитален път.	2
3.	Разработване и използване на дигитално съдържание и решаване на образователни и терапевтични проблеми с асистирани и адаптивни технологии.  Разработване на проектно-базирани задачи.	4
		<b>8</b>
<b>ОБЩО ЧАСОВЕ:</b>		<b>16</b>