

**Формиране на елементи от дигитални компетентности
у учениците от начален етап чрез интегриране на дейности
и създаване на презентационни материали**

Ивелина Минкова, Десислава Атанасова

**Formation of digital competency elements
in primary school students through the integration of activities
and creation of presentation materials**

Ivelina Minkova, Desislava Atanasova

Abstract:

Modern children and students are in constant contact with digital technologies from an early age. However, compulsory education in computer modeling begins when they reach the third grade. Given the necessity for earlier education in information technologies, opportunities are utilized through elective classes, project-based work, and other activities.

This report presents a good practice example of IT education for a group of second-grade students at "Vela Blagoeva" Secondary School in Veliko Tarnovo, implemented within the "Education for Tomorrow" project framework.

As a result, a general training model is established based on developed and practically applied didactic scenarios, which emphasize the acquisition of computer skills, especially when using computers as tools to create presentations and educational materials.

Keywords: knowledge, skills, information technologies, digital competencies, e-lessons, modern education.

For contacts: Ivelina Minkova, University of Ruse, minkova_vt@abv.bg

ВЪВЕДЕНИЕ

В условията на съвременното информационно общество дигиталните технологии заемат ключова роля във всички аспекти на живота. Училището е първата институция, която подготвя децата за активно и отговорно участие в дигиталния свят. Поставянето на основите на дигиталната грамотност още в началния етап на образование е стратегическа необходимост, която не бива да се отлага. Чрез внимателно подбрани дейности и използване на достъпни средства за създаване на презентационни материали, учениците придобиват базисни умения, които надграждат своето развитие във всички образователни области.

През учебната 2018/2019 година в трети клас е въведен нов учебен предмет – компютърно моделиране. Това е в съответствие с новите учебни програми по Наредба № 4 на МОН за учебния план и като част от реформата в образователната система, свързана с развиването на дигитални и компютърни умения още от началния етап. Следващата година този предмет вече се изучава и в четвърти клас.

Целта на учебния предмет компютърно моделиране е да въведе децата в света на програмирането, логическото мислене и създаването на модели чрез интуитивни и визуални среди, като Scratch, Blockly и др. За учениците от първи и втори клас обаче не е предвидено изучаване на предмет, свързан с дигиталните технологии, въпреки че тези деца са родени и израснали сред тях и проявяват интерес към изучаването им. Възможността за такова ранно обучение по

информационни технологии и формиране на дигитални компетентности са чрез факултативните учебни часове и работа по проекти.

Настоящият доклад представя добра практика в обучението по информационни технологии на група ученици от втори клас в СУ „Вела Благоева“, град Велико Търново, включени по проект „Образование за утрешния ден“.

ИЗЛОЖЕНИЕ

Същност на дигиталните компетентности

Дигиталните компетентности представляват съвкупност от знания, умения и нагласи, необходими за ефективно и отговорно използване на цифровите технологии. Според Европейската референтна рамка за дигитални компетентности (DigComp), те включват:

1. Информационна грамотност – търсене, оценяване и използване на дигитална информация;
2. Комуникация и сътрудничество – споделяне на информация и работа в екип чрез дигитални средства;
3. Създаване на дигитално съдържание – създаване и редактиране на текст, изображения, презентации;
4. Безопасност в дигитална среда – познаване на основни правила за онлайн сигурност;
5. Решаване на проблеми с помощта на технологии – използване на дигитални инструменти за решаване на задачи.

Процесът на формиране на дигитални компетентности е целенасочен и поетапен, като включва различни дейности и подходи, съобразени с възрастта, нивото на уменията и учебната среда.

Интегриране на дигитални дейности в обучението

Формирането на дигитални компетентности в начален етап следва да бъде плавен и съобразен с възрастовите особености процес. Подходът трябва да бъде игрови, изследователски и свързан с реални и разбираеми за учениците теми.

Интегриране на дейности може да се прилага във всеки учебен предмет. В часовете по български език и литература например на учениците може да се постави като задача създаването на дигитална книжка с илюстрации по прочетена приказка. При предмета изобразително изкуство може да се използват графични редактори като Paint за създаване на изображения. В часовете по информационни технологии на учениците може да се постави задача за създаване на презентационен материал по дадена тема като те сами ще трябва да си намерят необходимите ресурси в интернет и да ги подготвят за включване в презентацията.

Интегрирането на дигитални дейности и презентационни проекти в обучението има редица ползи за учениците. Чрез тях се повишава мотивацията за учене, учениците развиват самостоятелност и отговорност, насърчава се творческото им мислене, подобряват се комуникативните им умения, формират се умения за работа в екип и се поставят основите на бъдещи професионални и лични умения за използване на технологии.

Създаване на презентационни материали

Една от най-ефективните форми за ангажиране на учениците е създаването на презентационни материали. Това ги мотивира да търсят, систематизират и представят информация по интересен начин, развивайки не само дигитални, но и комуникативни и социални умения.

Етапите на работа при тази дейност са следните:

1. Избор на тема – свързана с учебния материал или интересите на децата;
2. Събиране на информация и изображения – с помощта на учител или родител;
3. Създаване на слайдове – чрез PowerPoint, Google Slides или Canva;
4. Добавяне на кратки текстове, изображения, анимации – в подходяща структура;
5. Представяне пред класа – насърчаване на увереността и комуникацията.

Формиране на умения за работа с Microsoft PowerPoint по проект „Образование за утрешния ден“ с група ученици във втори клас от СУ „Вела Благоева“, град Велико Търново

Съвременните ученици постъпват в училище в първи клас с определен запас от елементи на дигитални компетентности, получени по спонтанен и несистематизиран път. По-голямата част от тях имат изградени умения да си служат с таблети и смартфони. Умеят да откриват нужната им игра в глобалната мрежа Интернет и да комуникират помежду си. Служат си с определени програмни продукти, свързани най-вече с игрите и забавленията.

За да се осъществи ефективно преподаване по информационни технологии е необходим подходящ софтуер. Ето защо подборът на софтуерното средство за работа в часа е от изключителна важност. От една страна то трябва да позволява реализирането на образователната задача по учебния предмет, а от друга – да бъде достатъчно лесно за усвояване от обучаемите. Основната цел, която се поставя е да се изградят не само ползователски умения у учениците, но и умения за създаване на собствени продукти. За тази цел са използвани възможностите на Microsoft PowerPoint.

При работата с група ученици във втори клас от СУ „Вела Благоева“, град Велико Търново по проект „Образование за утрешния ден“ чрез интегриране на дейности се премина през няколко етапа като всеки един от тях завършваше с изпълнението на поставена задача.

След оценяване на началните дигитални умения на учениците се пристъпи към постепенно въвеждане в дигиталната среда. Първата задача, която те изпълниха бе свързана със създаването на папка, в която след това ще съхраняват необходимите им за работата ресурси както и собствените си дигитални продукти. За целта се премина през запознаване на децата с управлението на файловата система на компютъра, създаване, редактиране, преместване и изтриване на папки и файлове, програмни и диалогови прозорци и пр. базови дигитални умения.

На следващ етап се пристъпи към търсене на информация в интернет и запазване на ресурси от глобалната мрежа в създадената за целта папка.

Първата задача, свързана с изработване на презентационен материал, се поставя на учениците след запознаване на същите с приложението Microsoft PowerPoint и работата с него. Тя е да изработят поздравителна картичка за 3 март – Национален празник на Република България. Децата сами търсят и запазват текстова информация и изображения, свързани с темата. В процеса на работа се изграждат умения за създаване и именуване на файл, въвеждане на текст, форматиране, редактиране и анимиране на текста, вмъкване на готови изображения и анимирането им, художествено и естетическо оформление на продукта. Този тип задача е тясно свързана с усъвършенстване на уменията за създаване и редактиране на собствен текст. На този етап от работата учениците създават презентация от един слайд, който запазват и като изображение.

Следващата задача е свързана със създаването на няколко слайда, които са свързани тематично. На учениците се предлага да изработят презентация на тема „Сезони“ като те сами трябва да намерят подходящи изображения и текст в интернет, които да запазят на дигиталното устройство, а след това да вмъкнат в слайдовете. Условието е да няма повече от два слайда на сезон и още два – заглавен и финален.

В процеса на изпълнение на задачата учениците усвояват умения да оформят естетически своите презентации, запознават се с основните правила при презентирание, отнасящи се до размер, цвят и големина на използвания шрифт, количество текст на един слайд, анимиране на текст и изображения в слайдовете, оформление на илюстрациите и цялостен вид на презентацията.

Финалната задача в работата по проекта „Образование за утрешния ден“ с група ученици във втори клас от СУ „Вела Благоева“, град Велико Търново бе свързана с дейности по екипи и създаване на презентация на тема „Велико Търново“.

Изработването на презентация на тази тема развива широк спектър от дигитални умения у учениците, особено в контекста на началния етап на образование. Основните дигитални компетентности и умения, които се развиват са следните:

1. Информационна грамотност

Тя е свързана с умение за търсене на информация онлайн, свързана с исторически факти, културни обекти, забележителности. Развива се умение за оценяване надеждността на източници като официални сайтове, туристически портали и др. Учениците се ориентират в подбора на ключова информация за включване в презентацията.

2. Работа с презентационен софтуер

Деца създават и форматира слайдове в Microsoft PowerPoint, вмъкват текст, изображения, карти, анимации и плавни преходи, подреждат слайдовете в логическа последователност.

3. Визуално и медийно съзнание

Формира се умение за подбор на подходящи изображения и визуален дизайн, спазване на четимост и естетика – цветове, шрифт, баланс между текст и снимки.

4. Комуникационни и презентационни умения

Учениците усвояват умения за изразяване чрез дигитални средства – подготвяне на слайдове, които ясно комуникират послание. Подготвят се за устно представяне на съдържанието пред класа и развиват увереност при говорене пред публика.

5. Работа в екип и сътрудничество

Деца развиват умения за съвместна работа в онлайн среда и разпределение на задачите за реализиране на проекта.

6. Критическо мислене и организиране на съдържание

Учениците се научават да подбират най-важното от множеството налична информация и да я подреждат по хронология или тематично (история, природа, архитектура, събития).

7. Основи на дигитална етика и авторско право

Формират се умения за използване на изображения с отворен лиценз, коректно посочване на източници и разбиране на отговорността при публикуване или споделяне на съдържание.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Формирането на дигитални компетентности у учениците от начален етап е процес, който изисква постоянство, планиране и адаптивност. Чрез интегриране на учебни дейности, създаване на презентации и работа с достъпни технологии, учителят не само подготвя децата за бъдещето, но и ги прави активни участници в настоящето. Отговорното приобщаване към дигиталната среда още в ранна възраст е гаранция за устойчиво, критично и съзнателно използване на технологиите в по-късните образователни и житейски етапи.

Колкото по-убедени са учениците, че тяхната работа в училище задоволява нуждите им, толкова повече ще се стараят да работят по-добре, т.е. стига се до практическа приложимост и полезност на знанията. Учене не за самото знание, а като възможност за изграждане на умения с практическа стойност за ученика. Деца имат вроден импулс да задоволяват любопитството си, да знаят, да разбират, да вярват, да оценяват. В процеса на обучение е необходимо единодействие между радостта от забавлението и целите на обучението – балансирано съчетаване едновременно на елементи на ученето и играта, на задължението и удоволствието.

ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА И ИЗТОЧНИЦИ

1. Европейска комисия (2022). *The Digital Competence Framework for Citizens – DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens with new examples of knowledge, skills and attitudes.*
<https://joint-research-centre.ec.europa.eu>

2. Министерство на образованието и науката (МОН), България.

- Наредба № 11 от 01.09.2016 г. за оценяване на резултатите от обучението на учениците

- Стратегия за ефективно прилагане на ИКТ в образованието и науката 2021–2027 г.

3. Благоева, Д. (2020). *Дигитална грамотност и училищната среда*. София: ИК „АзБуки“.

4. Иванова, С. (2019). *Интегриране на технологии в обучението в начална училищна възраст*. Велико Търново: Университетско издателство "Св. св. Кирил и Методий".

5. UNESCO (2021). *ICT Competency Framework for Teachers*. <https://unesdoc.unesco.org>

6. European Schoolnet (2020). *Digital Education at School in Europe – Eurydice Report*. <https://www.eurydice.org>