



Co-funded by
the European Union

A3L
A3Learning
Learning Anywhere,
Anytime, from Anyone

МОДУЛ 2

**Подобряване на компетенциите за
дигитално преподаване**

Част 2.4. Практическа задача

[HTTPS://A3LEARNING-PLATFORM.EU/](https://a3learning-platform.eu/)



ВЪВЕДЕНИЕ

Този последен модул е посветен на практическото приложение на знанията и инструментите, придобити в модул 2.

Преподавателите ще бъдат предизвикани да приложат наученото, като създадат и изнесат урок, който интегрира техните теоретични знания, инструменти и най-добри практики. Този модул предоставя всички подробности и инструкции, необходими за изпълнение на практическото задание.



РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

До края на този модул вие ще можете да:

1. Приложете придобитите знания, за да създадете цялостен план на урока.
2. Ефективно използвайте цифрови инструменти и ресурси в сценарий на преподаване.
3. Оценете въздействието на практическото задание върху ученето на учениците.



ЗА ОТРАЗЯВАНЕ

- С какви предизвикателства се сблъсквате, когато се опитвате да използвате ефективно дигитални инструменти и ресурси във вашите сценарии за преподаване?
- Как измервате успеха, когато оценявате въздействието на практическа задача върху ученето на учениците?



Co-funded by
the European Union

A3L
A3Learning

ПРЕГЛЕД

Съдържание

I. Казуси

Математика - Използване на онлайн
интерактивни инструменти

Наука - виртуални лаборатории и симулации

II. Практическо упражнение



I. КАЗУСИ

ЗАЩО Е ВАЖНО?

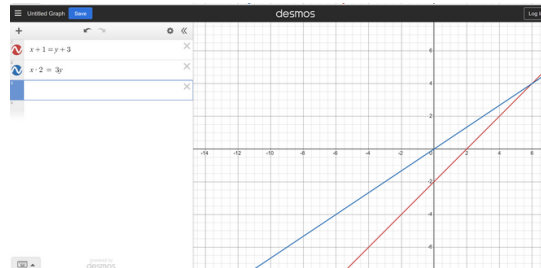
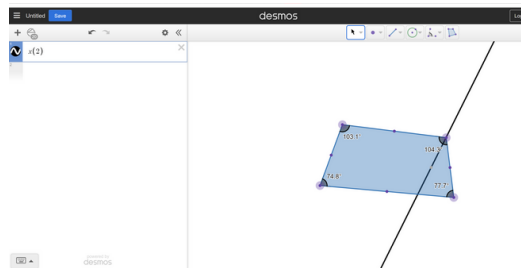
- Приложение в реалния свят: Предоставете конкретни примери за това как теоретичните знания могат да бъдат приложени в ситуации от реалния свят;
- Умения за решаване на проблеми: Индивидите могат да развият критично мислене и умения за решаване на проблеми;
- Учене от опита: Показва успешни и неуспешни сценарии, позволявайки на обучаемите да се учат както от положителни, така и от отрицателни резултати.
- Умения за вземане на решения: Често изискват от обучаемите да вземат решения или препоръки въз основа на предоставената информация. Това помага да се развият умения за вземане на решения.

I. СЛУЧАЙ 1 - МАТЕМАТИКА

Използване на онлайн интерактивни инструменти

Онлайн интерактивните инструменти предлагат динамични начини за ангажиране на учениците в уроците по математика, предоставяйки практически опит и визуално представяне на математически концепции. Тези инструменти могат да варират от приложения за интерактивна бяла дъска до графични калкулатори и платформи за математически игри.

Нека да разгледаме специфичен инструмент, наречен Desmos, графичен калкулатор, който предлага удобен за потребителя интерфейс за визуализиране на математически функции. Ето някои екранни снимки, демонстриращи неговите функции:





I. СЛУЧАЙ 1 - МАТЕМАТИКА

Ключови изводи

Ангажиращи визуализации: Онлайн интерактивни инструменти като Desmos помагат на учениците да визуализират абстрактни математически концепции, правейки ученето по-достъпно и приятно.

Практическо изследване: Учениците могат активно да изследват математическите принципи чрез интерактивни дейности и симулации, насърчавайки по-задълбочено разбиране.

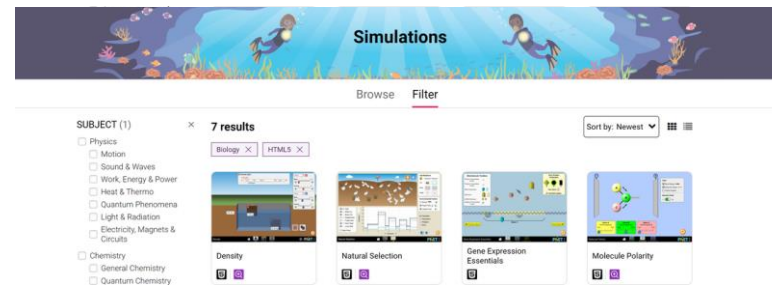
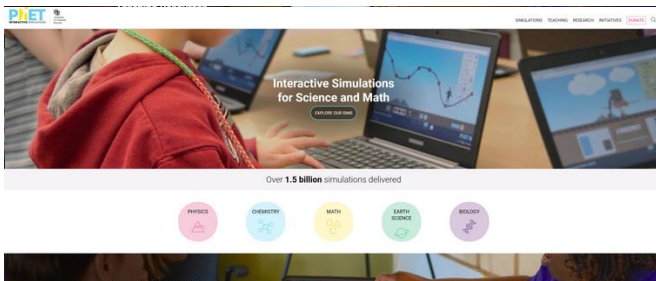
Персонализирано обучение: Учителите могат да персонализират дейности и задачи въз основа на нуждите на учениците и да предоставят незабавна обратна връзка за техния напредък.



Виртуални лаборатории и симулации

Виртуалните лаборатории и симулациите предлагат завладяващи изживявания, които възпроизвеждат научни експерименти от реалния свят в цифрова среда. Тези инструменти позволяват на учениците да провеждат експерименти, да манипулират променливи и да наблюдават резултатите, подобрявайки тяхното разбиране на научните концепции.

Нека проучим виртуална лабораторна среда, наречена PhET интерактивни симулации, разработена от Университета на Колорадо Боулдър. Ето илюстрация на неговите характеристики:





I. КАЗУС 2 – НАУКА

Ключови изводи

Достъпност: Виртуалните лаборатории премахват физическите бариери и ограниченията на оборудването, позволявайки на учениците да имат достъп до експерименти по всяко време и навсякъде.

Концептуално разбиране: Виртуалните лаборатории предоставят възможности на учениците да манипулират променливи, да наблюдават причинно-следствените връзки и да развиват умения за критично мислене, които са от съществено значение за научното изследване.



II. ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА

Завършването на това практическо упражнение ще позволи на преподавателите да демонстрират способността си да прилагат теоретични знания, да използват ефективно дигитални инструменти и да прилагат най-добрите практики в дигиталното преподаване.

Чрез създаването и предоставянето на урок, който интегрира тези елементи, преподавателите могат да подобрят ангажираността на учениците, да улеснят активното учене и да насърчат смислени образователни преживявания.



II. ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА

Инструкции

1) Изберете тема: Изберете тема от вашата учебна програма, която се чувствате комфортно да преподавате и която е в съответствие с учебните цели на вашия курс.

2) Определете учебните цели: Определете ясни учебни цели за вашия урок. Какво искате вашите ученици да знаят или да могат да правят до края на урока?

3) Изберете дигитални инструменти: Изберете дигитални инструменти или ресурси, които поддържат вашите цели на преподаване и повишават ангажираността на учениците. Помислете за инструменти, обсъждани в курса, като софтуер за интерактивни презентации, онлайн платформи за сътрудничество или образователни приложения.



II. ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА

Планиране на урока

В тази практическа дейност ви каним да разработите подробен план на урока, който очертава структурата на вашия урок. Тя трябва да включва:

Въведение: Ангажирайте учениците и осигурете общ преглед на урока.

Предоставяне на съдържание: Представете основното съдържание, като използвате разнообразни стратегии за обучение, като включите дигитални инструменти, ако е подходящо.

Дейности: Включете интерактивни дейности, които насърчават активното учене и участието на учениците.

Оценяване: Планирайте формиращи или обобщаващи оценки, за да оцените разбирането на учениците и резултатите от обучението.

Заклучение: Обобщете ключови точки и дайте възможности за размисъл.



II. ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА

Имайте предвид!

Интегриране на дигитални инструменти: Интегрирайте избраните дигитални инструменти безпроблемно във вашия план за урок, за да подобрите преподаването и ученето. Уверете се, че всеки инструмент служи за конкретна цел и е в съответствие с вашите учебни цели.

Подгответе материали: Съберете всякакви материали, ресурси или мултимедийни елементи, необходими за вашия урок, включително слайдове, видеоклипове, работни листове или интерактивни упражнения.

Практическо провеждане: Репетирайте провеждането на вашия урок, за да осигурите плавни преходи, ясни инструкции и ефективно използване на цифрови инструменти. Обърнете внимание на времето и темпото, за да поддържате урока ангажиращ и в правилния план.



Co-funded by
the European Union

II. ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА

След като завършите това упражнение, препоръчваме ви да го публикувате в общността на A3Learning, където можете да събирате отзиви и да преглеждате работата на вашите колеги!

A3LEARNING PLATFORM
A3Learning platform and community

A3LEARNING COURSES

A3LEARNING COMMUNITY

A3L
A3Learning
Learning Anywhere,
Anytime, from Anyone

**Co-funded by
the European Union**

JOIN THE A3LEARNING TRAINING!

The A3Learning project offers free training to primary and high school teachers who want to acquire or strengthen technology skills and learn how to implement new tools to deliver effective and engaging lessons in any subject.



ИЗТОЧНИЦИ

- Bersin, J. (2004). The Blended Learning Book. Pfeiffer. Retrieved July 31, 2023, from https://books.google.pt/books?hl=pt-PT&lr=&id=chhoH9BIORgC&oi=fnd&pg=PR1&dq=what+is+the+Blended+learning+methodology&ots=TzDivtLWDI&sig=RIYVPMECmR8j5CBgdXn_SxZiAM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Buckingham, D. (2020, June). Rethinking digital literacy: Media education in the age of digital capitalism. *Digital Education Review*, 37, 230 - 239. Retrieved July 2023, from <http://greav.ub.edu/der/>
- Cardoso, A. d., & Espírito Santo, E. (2020). Literacia digital: um mosaico de experiências no contexto da formação docente. In J. A. Coord. Sara Dias-Trindade, *Pedagogias Digitais no Ensino Superior* (Vol. 8, pp. 83 - 104). Coimbra. Retrieved July 2023, from <https://shorturl.at/mpsMU>
- Cronje, J. C. (2020). Towards a New Definition of Blended Learning. *The Electronic Journal of e-Learning*, 18(2), 114 - 121. doi:DOI: 10.34190/EJEL.20.18.2.001
- Cunha, S. S. (2014). O SABER PEDAGÓGICO E LITERACIA DIGITAL: CONSTRUINDO PRÁTICAS NO COTIDIANO ESCOLAR. In C. P. Souza, IV Colóquio Interdisciplinar de Cognição e Linguagem: educação, trabalho e identidade (pp. 316 - 330). Retrieved July 2023, from <https://shorturl.at/BRWZ8>
- Eraut, M. (2002, April). Conceptual Analysis and Research Questions: Do the Concepts of "Learning Community" and "Community of Practice" Provide Added Value? Annual Meeting of the American Educational Research Association, pp. 1 - 14. Retrieved July 31, 2023, from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED466030.pdf>
- Figueira, L. F., & Dorotea, N. (2022). Competência digital: DigCompEdu Check-In como ferramenta diagnóstica de literacia digital para subsidiar formação de professores. *REDUFOR : Revista EDUCAÇÃO & FORMAÇÃO*. doi:<https://doi.org/10.25053/redufor.v7.e8332>
- Kolinski, H. (2022). The 15-Minute Guide for Teachers on Getting Started with Moodle. Ispring. Retrieved April 17, 2024, from <https://www.ispringsolutions.com/blog/getting-started-with-moodle>
- Nazarenko, A. L. (2015, October 27-30). Blended Learning vs Traditional Learning: What Works? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, pp. 77 - 82. Retrieved July 31, 2023, from https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815046662?ref=cra_js_challenge&fr=RR-1
- Nearpod Team (2022). The Beginner's Guide to Nearpod. Nearpod Blog. <https://nearpod.com/blog/beginners-guide-to-nearpod/>
- Redecker, C. (2017). DigCompEdu - European Framework for the Digital Competence of Educators. European Commission. Yves Punie. Retrieved 2023, from https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en



Co-funded by
the European Union

A3L
A3Learning

<https://a3learning.eu/>

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



INOVA+

