

**ДИГИТАЛНА СРЕДА – ИНОВАТИВНИ УЧИТЕЛИ**

Елена Кирилова Найденова, Венета Сашова Стоянова  
Детска градина „Единство Творчество Красота“, гр. Враца

**DIGITAL ENVIRONMENT – INNOVATIV TEACHERS**

Elena Kirilova Naydenova, Veneta Sashova Stoyanova  
Kindergarten „Edinstvo Tvorchestvo Krasota“, Vratsa

**Abstract:** This paper presents the activities of teachers team from Kindergarten „Edinstvo Tvorchestvo Krasota“, Vratsa on the Erasmus + Programme, KA – Key Action 1: „Transnational mobility of learners“, sector „School Education“. Reveals the role of teamwork, motivation and qualification of teachers to achieve its main goal – increasing the skills to work with ICT with based innovative educational technologies and didactic models. The possibilities for comprehensive and quality education of the children in a unified information and communication environment are shown.

We share with the highly respected audience the unlimited opportunities of the teacher to self-educate and improve their skills to meet the natural need of children to play by integrating information and communication technologies in the educational process.

**Keywords:** Mobile applications, didactic models, digital tools, innovative technologies, teamwork

Настоящата разработка представя дейността на педагогическия екип от ДГ „Единство Творчество Красота“, гр. Враца по Програма „Еразъм +“, КД1 – „Образователна мобилност на граждани“, сектор „Училищно образование“<sup>1</sup>. Разкрива ролята на екипната работа, мотивацията и квалификацията на учителите за постигане на основната му цел – повишаване уменията за работа с ИКТ с базирани иновационни образователни технологии и дидактични модели. Показват се възможностите за всеобхватното и качествено обучение на децата в единна информационна и комуникационна среда.

Представяме опита си при използване на различни дигитални инструменти в процеса на педагогическо взаимодействие с децата:

- от втора възрастова група с мобилно приложение: <https://quizizz.com/>, <https://toytheater.com/doodle-pad/>;
- трета ПГ с мобилно приложение: <https://www.autodraw.com/>, <https://toytheater.com/tangram/>, <http://toytheater.com/geoboard/>;
- четвърта ПГ с мобилно приложение <https://littlealchemy.com/>, <https://toytheater.com/subitizing-seeds/>.

Споделяме с многоуважаваната аудитория неограничените възможности на учителя да се самообучава и надгражда своите умения за задоволяване на естествената потребност на децата от игра чрез интегриране на информационно комуникационните технологии в образователно-възпитателния процес.

Съвременното виждане за развитие на образователната система изисква тя да бъде адекватна на развитието и промените в образованието и съвременните информационни технологии на преподаване. Новите реалности в интеркултурното сътрудничество налагат повишаване на неговото качество. Навлизането на информатизацията в образователно-възпитателния процес налага необходимостта съвременният учител да притежава умения за работа и постоянен достъп до електронни образователни ресурси<sup>2</sup>.

В ДГ „Единство Творчество Красота“ са създадени условия за всеобхватно и качествено обучение в единна информационна и комуникационна среда<sup>3</sup>. Стремехът ни е да бъдем водещи в прилагането на новите иновационни технологии, както от педагозите, така и от децата. Участието на двама учители от ДГ „Единство Творчество Красота“, гр. Враца в курс „ИКТ за преподаване и учене“ в гр. Валенсия, Испания, като първа дейност от проекта „Дигитална среда – иновативни учители“ по Програма „Еразъм +“, КД1 – „Образователна мобилност на граждани“, сектор „Училищно образование“ предостави практически идеи

за това как могат да бъдат внедрени базирани иновационни образователни технологии и дидактични модели. Показват се възможностите за всеобхватното и качествено обучение на децата в единна информационна и комуникационна среда.

Целите, които реализираме с участието си в този квалификационен курс са:

1. Повишаване на уменията и познанията ни за работа с ИКТ – базирани иновационни образователни технологии и дидактически модели.
2. Мотивация за поддържане на висок професионализъм и личностно развитие.
3. Създаване и споделяне на иновативен опит.

Подборът на учителите бе извършен, съобразно следните критерии:

- Учителите да са преподаватели по английски език в детската градина;
- Да притежават умения за прилагане на ИКТ в практиката си;
- Да мотивират и подпомагат децата при формиране на достъпни дигитални умения.

Чрез практически подход участниците развиват своите цифрови познания и умения за бърза дигитална трансформация на подходящо за предучилищна възраст образователно съдържание. Междукултурното обучение в него допринесе за обмен на идеи с другите участници и насърчи европейското сътрудничество в областта на образованието. Познанията им за европейските ценности и културното многообразие се обогатиха. Особено полезно се оказва наблюдението в реално време и среда на реализираната образователно-възпитателна дейност; на използваните методи, средства и подходи в процеса на педагогическото взаимодействие; на това как децата се включват в различни дейности, съобразно индивидуалния им темп на развитие. Видяното и наученото по време на курса беше споделено на вътрешно-институционална квалификация пред педагогическия екип. Последвалите тренинги за използване на мобилните приложения допринесоха за модернизация на обучението във всяка възрастова група в детската градина.

Засегнатите в курса теми са от изключително значение както за учителите, така и за децата, с които работят, а в следствие, както се оказа и за родителите. Геймификацията и работата с умната дъска, използването на планшети в педагогическата практика са теми, които са от изключителен интерес и са заложени в стратегията на детската градина. Мобилните приложения:

- <https://quizizz.com>;
- <https://toytheater.com/doodle-pad/>;
- <http://toytheater.com/fruit-fall/>; <https://www.autodraw.com/>;
- <https://toytheater.com/tangram/>;
- <http://toytheater.com/geoboard/>;
- <http://toytheater.com/shape-pattern/>

са достъпни и много интересни за децата. Те провокират безусловно нов вид мотивация, свързана с по-висока атрактивност и привлекателност за участие в образователния процес. Улеснява овладяването на компетентности, необходими за училищно обучение. Учителят има възможност да разработва и предоставя образователен продукт в игров вариант. Игровизацията на образованието стимулира изграждането на началните дигитални умения на децата за учене чрез игра. Интерактивните характеристики на образователните компютърни игри разкриват неограничени възможности у децата за себеизразяване, комуникация, обогатяване на знанията и натрупване на опит по практически път. Благодарение на тези знания и социокултурната среда играта и комуникацията започва да се превръща в стереотип на отношение към непрекъснато растящия поток от информация. Определяща е ролята на учителя в процесите на педагогическото взаимодействие по отношение влиянието, което той оказва върху интелектуалните потребности на децата и ролята на интерактивната игра за общуването. Използването на различни образователни приложения е съобразено с възрастовата характеристика на децата, индивидуалния темп на тяхното развитие и когнитивните задачи, които те трябва да преодолеят.

Родителите са другата ни целева група, пред която представихме готови и самостоятелно разработени от учителите електронни образователни ресурси, подчинени на принципите за достъпност и приложимост в педагогическото взаимодействие. В ден на отворените врати децата демонстрираха овладени основни дигитални умения, умения по програмиране, работа с планшети, ориентиране в двумерното пространство.

Използваните мобилни приложения <https://quizizz.com/> и [https://toytheater.com/doodle-pad](https://toytheater.com/doodle-pad/) във II<sup>ра</sup> „А“ група „Смехорани“ допринесоха за обобщаване на представите у децата за горски и домашни животни. Обогатени компетентности за пренасяне на усвоени знания в нова проблемна ситуация и успешна

ра“ота в екип. Приложенията дават възможност за интегриране на образователни направления „Околен свят“, „Изобразително изкуство“ и „Български език и литература“.

Във II<sup>-ра</sup> „Б“ група „Слънчице“ мобилните приложения <https://quizizz.com> и <http://toytheater.com/fruit-fall/> улесниха децата при развиване на елементарни математически представи за числата до пет и геометрични фигури – кръг, квадрат, и триъгълник.

Мобилните приложения <https://www.autodraw.com/>, <https://toytheater.com/tangram/> <http://toytheater.com/geoboard/>, <http://toytheater.com/shape-pattern> допринесоха за придобиване на съвкупност от компетентности, свързани с геометрична „инвариативност“ и пресъздаване на модели по схема у децата от III<sup>-та</sup> ПГ „Усмивка“.

В IV<sup>-та</sup> ПГ „Гъбка“ използваните мобилни приложения <https://littlealchemy.com/> и <https://toytheater.com/subitizing-seeds/> провокираха детската любознателност, свързана с някои процеси протичащи в живота и неживата природата.

Опитът показва, че използваните мобилни приложения са ползотворни за децата и допринасят да бъдат изградени във висока степен ключовите компетентности и личностни качества за учене през целия живот. Родителите се запознаха със същността и технологичните възможности на приложенията за развиване на детската наблюдателност, съобразителност, самоконтрола и концентрация на детското внимание. Част от проектните дейности бяха споделени на педагогическа визита през месец февруари 2020 г. с експерти от МОН, РУО-Враца, Монтана, Плевен; директори и учители в детски градини от Област Враца.

Проведените дейности ни дават основание да формулираме следните полезни за педагогическата практика изводи:

1. Въвеждането на ИКТ и използването на мобилните приложения в основните и допълнителни форми на педагогическо взаимодействие съдейства за онагледяване и проследяване на причинно-следствени връзки, за моделиране на взаимовръзки и отношения.
2. Децата се чувстват като изследователи и в същото време подобряват дигиталната си култура и формират хигиенни навици за работа с лаптоп и таблет.
3. Емоционално и интелектуално израстване на подрастващите.
4. Реализира се приемственост между предучилищната група и началното училище.
5. Професионално израстване и удовлетвореност на учителите.
6. Изграден стабилен имидж на детската градина, ползващ се със стабилна известност.

#### (Endnotes)

1. Projekt „Digitalna sreda – inovativni učiteli“, reg. № 2019 -1 BG01 – KA101-061573, Programa „Erazam +“, Klyuchova deynost 1 „Образователна мобилност за граждани“, сектор „Училищно образование“
2. <http://www.strategy.bg/StrategicDocuments/View.aspx?Id=904> Strategiyata za effektivno prilagane na informatsionnite i komunikatsionnite tehnologii v obrazovaniето i naukata (2014-2020)
3. <http://cdgedinstvo.com/docs/2016/STRATEGIA%202016-2019.pdf> Strategia za razvitiето na detska gradina „Edinstvo Tvorchestvo Krasota“ za perioda 2016 – 2020 g.