



D-TEACH: Digital Teaching Tools

2023-2-BG01-KA210-VET-000175078

ОБЩ ДОКЛАД ЗА ОЦЕНКА

От Skill Up



**Co-funded by
the European Union**

СЪДЪРЖАНИЕ

1	<i>Въведение</i>	<i>3</i>
2	<i>Процес на оценяване.....</i>	<i>4</i>
3	<i>Структура на въпросника</i>	<i>5</i>
4	<i>Национални резултати</i>	<i>7</i>
5	<i>Общи констатации.....</i>	<i>9</i>
6	<i>Заключителни съображения и препоръки.....</i>	<i>10</i>

1 Въведение

Проектът D-TEACH е насочен към идентифициране и популяризиране на най-ефективните цифрови образователни приложения за създаване на съдържание въз основа на предпочитанията и нуждите на преподавателите в няколко европейски държави. За тази цел бяха проведени национални проучвания в Италия, Испания и България, в които бяха събрани данни за използването, познаването и ефективността на различни цифрови инструменти в рамките на преподавателската практика. В този общ доклад са обобщени резултатите от тези национални проучвания, за да се осигури цялостен преглед на гледните точки на преподавателите и да се подпомогне окончателният подбор на шестте най-подходящи образователни приложения.

2 Процес на оценяване

Процесът на оценка включваше създаването и разпространението на стандартизиран въпросник, разработен от италианския партньор Skill Up. След това въпросникът беше адаптиран от всяка страна, за да отрази местните образователни условия и приоритети. **Проучването беше проведено онлайн в продължение на един месец, като всяка държава събираше отговори от преподаватели,** работещи на различни образователни нива, включително начално, средно, висше образование и професионално обучение. Целта беше да се осигури широко представителство на образователните роли, опит и гледни точки, като по този начин се осигури солидна основа за избор на най-подходящите цифрови инструменти.

Във всяка държава проучването беше насочено към преподаватели, които активно участват в преподаването в клас, онлайн образованието и професионалното обучение. Въпросникът беше разпространен по различни канали, включително чрез електронна поща и професионални мрежи, което позволи да се получи широк и разнообразен кръг от участници.

3 Структура на въпросника

Въпросникът беше разделен на четири основни раздела, за да се съберат систематично съответните данни, необходими за анализа:

Раздел 1: Професионална/образователна биография

Целта на този раздел беше да се събере подробна информация за професионалните роли на педагозите, нивото на опит и образователния контекст. **Участниците бяха помолени да посочат настоящата си роля в образованието**, като бяха избрани следните варианти: учител в началното училище, учител в средното училище, преподавател във висшето училище, преподавател в професионалното обучение и помощен учител. Освен това участниците предоставиха подробна информация за годините си опит в областта, вариращи от по-малко от една година до повече от 15 години. Целта на този раздел беше да се контекстуализират отговорите и да се разбере разнообразието на опита на респондентите.

Раздел 2: Честота и полезност на приложенията в преподаването

Вторият раздел се фокусира върху разбирането на това колко често преподавателите използват дигитални образователни приложения в своята преподавателска практика и колко полезни са според тях тези инструменти за подобряване на учебния опит. Участниците оцениха честотата на използването им по скалата на Ликерт от 1 до 5, където 1 означава „никога“, а 5 - „ежедневно използване“. По подобен начин те оцениха полезността на тези приложения за подобряване на резултатите от преподаването и ученето, като отново използваха скала на Ликерт. **Този раздел даде представа за практическото приложение на образователните технологии и възприеманите от тях ползи в различни учебни среди.**

Раздел 3: Избор на 6 приложения от 6 категории

В този раздел преподавателите бяха помолени да изберат предпочитаното от тях приложение от всяка от шестте предварително определени категории: **Въпросници/оценка, Разширена реалност, Създаване на съдържание, Концептуални карти, Създаване на видео и Игровизация**. Всяка категория съдържаше по няколко възможности и участниците бяха насърчени да изберат приложението, което смятат за най-интересно или вероятно ще използват. Този раздел беше от решаващо значение за идентифицирането на инструментите, които преподавателите ценят най-много за своите специфични нужди и контекст на преподаване.

Раздел 4: Запознаване с приложенията

В последния раздел се оценяваше запознатостта на преподавателите с избраните от тях в предходния раздел приложения. Участниците оцениха своето познаване по скала от 1 до 5, където 1 означава „изобщо не познавам“, а 5 - „много познавам“. Освен това един отворен въпрос позволи на участниците да споменат други приложения, които не са включени в проучването. **Този раздел имаше за цел да оцени съществуващата база от знания на преподавателите и да определи областите, в които може да е необходимо допълнително обучение.**

Всяка държава направи леки корекции във въпросника, за да отговаря по-добре на специфичния образователен контекст, като същевременно запази основната структура и цели, за да осигури сравнимост между държавите.

4 Национални резултати

Италия:

В Италия проучването привлече разнообразна група преподаватели, като **най-голяма част от респондентите (34,7%) бяха учители в началното образование**. По-голямата част от участниците са с над 15-годишен опит, което показва, че става дума за група със значителен професионален опит. **Основните цели за интегриране на технологиите в преподаването бяха подобряване на участието на учениците (38%) и подобряване на резултатите от обучението (32%)**. Проучването разкри и силни предпочитания към конкретни цифрови инструменти: **Kahoot е водещият избор за въпросници/оценяване, Metaverse е предпочитан за разширена реалност, а Canva е най-популярна за създаване на съдържание**. Padlet се превърна в най-добрия избор за концептуални карти, а Flipgrid и Genially бяха предпочетени съответно за създаване на видеоклипове и геймификация. Въпреки че преподавателите съобщават за умерена до висока степен на познаване на тези инструменти, проучването изтъква като ценни ресурси и допълнителни приложения като Wordwall и Book Creator

Испания:

В Испания преобладават учителите в средното образование (38%), следвани от учителите в основното образование (18%). Участниците са имали предимно между 1 и 10 години опит, което предполага, че става въпрос за група с умерен опит. **Най-значимите цели за интегриране на технологиите бяха подобряване на резултатите от обучението (38 %) и задоволяване на потребностите на учениците (30 %)**, което отразява фокуса върху практиките на преподаване, ориентирани към учениците. Kahoot оглави категорията за въпросници/оценяване, докато Metaverse беше предпочитаният избор за разширена реалност. Canva беше преобладаващо популярна за създаване на съдържание, а Padlet беше доминиращият инструмент за концептуални карти. За създаване на видеоклипове Edpuzzle беше най-добрият избор, а Genially беше най-предпочитаният инструмент за геймификация. Въпреки широкото използване на тези инструменти, проучването показва, че все още има възможност за подобряване на познанията на преподавателите, тъй като повечето от тях оценяват познанията си като умерени. Бяха споменати и допълнителни инструменти като Wooclap и Prezi, което показва по-широк спектър от използвани цифрови инструменти

България:

В България в проучването участваха значителен брой преподаватели в сферата на неформалното образование (44%), като по-голямата част от участниците имаха опит от 1 до 5 години. **Основните цели за интегриране на технологиите бяха повишаване на ангажираността на учениците (38%) и подобряване на резултатите от обучението (28%)**. По отношение на предпочитаните приложения Kahoot и Ahaslides бяха водещите инструменти за въпросници/оценяване, докато Metaverse и Blippar бяха еднакво популярни за разширена реалност. Canva беше отличен избор за създаване на съдържание, а Padlet, Datawrapper и Miro бяха близки съперници за концептуални карти. Flipgrid беше най-предпочитаният инструмент за създаване на видеоклипове, а Genially беше предпочитан за геймификация. Проучването обаче показва по-ниско ниво на познаване

на тези инструменти в сравнение с други държави, което показва необходимост от по-обстойно обучение. Освен това бяха споменати инструменти като Praktika и Slido, които допълват разнообразието от приложения, считани за ценни от преподавателите

5 Общи констатации

В трите държави се очертаха няколко общи тенденции. **Kahoot и Canva бяха неизменно популярни в множество категории, което показва широкото им приемане и универсалност в образователните среди.** Metaverse беше предпочитан инструмент за разширена реалност, което подсказва, че преподавателите се интересуват от проучване на потапящи учебни преживявания. Популярността на Padlet за концептуални карти подчертава значението на инструментите за сътрудничество, които улесняват визуалното обучение. За създаване на видеоклипове често се споменават Flipgrid и Edpuzzle, което подчертава стойността на интерактивното и персонализирано видеосъдържание в съвременното образование. Силното присъствие на Genially в категорията „Игровизация“ отразява нарастващия интерес към използването на игрови елементи за повишаване на ангажираността на учениците.

Въпреки тези общи черти се забелязват разлики в степента на познаване на тези инструменти. **Италианските и испанските преподаватели като цяло съобщават за по-висока степен на запознатост с приложенията, докато българските преподаватели посочват по-голяма нужда от обучение и подкрепа.** Тези различия предполагат, че бъдещите инициативи трябва да се съсредоточат върху адаптирани програми за професионално развитие, които да отговарят на специфичните нужди и предизвикателства, пред които са изправени педагозите в различните региони.

6 Заключение и препоръки

Констатациите от проучванията D-TEACH в Италия, Испания и България дават ценна представа за настоящото състояние на използването на цифрови образователни приложения в Европа. Въпреки че има ясно изразени предпочитания към определени инструменти, различните нива на познаване подчертават важността на предоставянето на целенасочено обучение и подкрепа, за да се гарантира ефективното използване на тези инструменти. Бъдещите проекти трябва да дадат приоритет на разработването на програми за професионално развитие, които отговарят на специфичните нужди, установени във всяка страна. Освен това е необходимо непрекъснато да се оценява въздействието на тези приложения върху резултатите от преподаването и ученето, като се гарантира, че те допринасят значимо за образователния процес.

Резултатите също така показват, че макар някои приложения да са широко популярни, има възможност за проучване и популяризиране на допълнителни инструменти, които могат да служат по-добре на специфичните образователни контексти. Насърчаването на преподавателите да експериментират с по-широка гама от приложения може да доведе до по-иновативни практики на преподаване и по-добри резултати за учениците.

В заключение, проектът D-TEACH успешно идентифицира ключови цифрови инструменти, които се ценят от преподавателите в различните държави. **Като отговори на нуждите от обучение и насърчи ефективното използване на тези приложения, проектът може да допринесе значително за подобряване на цифровото образование в Европа.**



D-TEACH: Digital Teaching Tools

2023-2-BG01-KA210-VET-000175078



**Co-funded by
the European Union**

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.