



## **D-TEACH: Digital Teaching Tools**

**2023-2-BG01-KA210-VET-000175078**

# **ОБЩ ДОКЛАД ЗА ОЦЕНКА**

**Фокус група**

**От Skill Up**



**Co-funded by  
the European Union**

## СЪДЪРЖАНИЕ

|           |          |
|-----------|----------|
| <b>1.</b> | <b>3</b> |
| <b>2.</b> | <b>4</b> |
| <b>3.</b> | <b>5</b> |
| <b>4.</b> | <b>6</b> |
| <b>5.</b> | <b>8</b> |

## 1. Introduction

Проектът D-TEACH има за цел да подобри уменията на учителите да използват цифрови образователни инструменти за насърчаване на интерактивни и смислени учебни преживявания. За да се идентифицират най-ефективните приложения, бяха проведени фокус групи в Испания, Италия и България, като бяха събрани практически идеи от общо 15 опитни учители. Тези дискусии послужиха за усъвършенстване на подхода към проекта и за разработването на Ръководство за експериментално обучение, включващо шестте най-ефективни образователни приложения. Основната цел на тези фокус групи беше да се направи преглед на образователните инструменти, идентифицирани в национално проучване сред учителите, да се прецизира списъкът и да се обсъди значението, познаването и практичността на всеки инструмент за преподаване и учене. Освен това групите проучиха гледната точка на учителите за тенденциите в цифровото преподаване, като се съсредоточиха по-специално върху видеоинструментите, интеграцията на изкуствения интелект и достъпността.

## 2. Methodology

### Целева аудитория

Фокус групите, проведени в Испания, Италия и България, включваха общо 15 участници, всички обучители с различен образователен и професионален опит. Това многообразие осигури изчерпателно обсъждане на инструментите и техните практически приложения в различни контексти. Съставът на участниците беше следният:

- **Испания:** Петима обучители на възраст между 21 и 28 години, с опит в областта на педагогиката, психопедагогиката, средното образование и образованието за възрастни. Някои от тях имаха предварителен международен образователен опит по линия на обмена по програма „Еразъм“.
- **Италия:** Шестима обучители, сред които двама специалисти по технологии и изкуствен интелект и един професор по цифровизация и технологии в Университета на Малта. Тази група внесе силна технологична и академична перспектива в дискусиата.
- **България:** Четирима обучители, двама от които специализирани в областта на информационните технологии и двама, работещи в сферата на неформалното образование. Тази група предостави поглед върху практическите и техническите аспекти на образователните инструменти.

### Процедура

Фокус групите бяха проведени лично във всяка страна и продължиха между един и един и половина часа. За да се осигури последователност, във всички сесии беше използван стандартизиран подход:

1. **Въведение:** Всяка сесия започваше с представяне на проекта D-TEACH, неговите цели и целта на фокусната група. Участниците бяха информирани за категориите инструменти, които ще бъдат обсъждани.
2. **Ръководени дискусии:** Модераторите улесняваха структурираните дискусии, като насърчаваха участниците да споделят познанията си и мненията си за инструментите. Основните теми включваха използваемостта, достъпността и потенциала на инструментите за преподаване и учене
3. **Интерактивен обмен:** Участниците бяха насърчавани да дават примери за това как са използвали тези инструменти или как си представят тяхното приложение в образователния контекст. Този интерактивен подход насърчи практическите прозрения и споделянето на най-добри практики..
4. **Събиране на обратна информация:** Модераторите събраха обратна информация за всеки инструмент и неговото значение за проекта. Това включваше предложения за допълнителни инструменти, като например приложения с изкуствен интелект, и препоръки за изключване на инструменти, като например тези, свързани с разширена реалност.

### Инструменти и материали

За улесняване на сесиите бяха използвани следните материали:

- **Презентационни слайдове:** Обобщаване на резултатите от проучването и преглед на всяка категория инструменти.
- **Ръководства за обсъждане:** Стандартизирани въпроси, за да се гарантира, че всички съответни аспекти на инструментите са разгледани.

### 3. Сравнителен анализ на констатациите на фокусната група

#### Познаване и използване на образователни приложения

Във всички групи някои приложения се очертаха като често използвани и ценени заради удобството им за ползване и интерактивните им възможности:

- **Canva, Genially, Mentimeter, Kahoot и Padlet** бяха широко признати и използвани в трите държави. Тези приложения бяха похвалени за това, че насърчават ангажираността и креативността при създаването на съдържание. Обучителите от всяка страна показаха леки разлики в употребата:
- **Испания:** Обучителите изтъкнаха **Canva** и **Genially** за геймификация и създаване на съдържание, както и **Edpuzzle** за интегриране на оценки във видеосъдържание.
- **Italy:** Обучителите често използват **Mentimeter, Kahoot, Canva** и **Padlet** и препоръчват да се добавят **CapCut** за създаване на видеоклипове и **Podbean** за подкасти.
- **България:** Обучителите предпочитаха **Miro** за картографиране на концепции и **Genially** за игровизация, базирана на викторини.

#### Мултимедийни инструменти и интегриране на AI

Инструментите за създаване на видеоклипове и подкастове бяха силно препоръчани:

- **CapCut** и **Flipgrid** бяха изтъкнати за видеосъдържание, а Италия предложи **Podbean** за създаване на подкастове, което е в съответствие със съвременните тенденции в образованието.
- Инструменти с изкуствен интелект като **ChatGPT** и **Gemini** бяха предложени във всички държави, за да подпомогнат създаването на съдържание и да повишат ангажираността. Обучителите наблегнаха на потенциала на ИИ да направи презентациите по-динамични чрез интегриране на генерирани от ИИ визуализации и текст.

#### Предизвикателства, свързани с достъпността

Участниците във фокус групите признаха предизвикателствата, свързани с достъпа до определени инструменти:

- **Разширената реалност:** Обучителите от всички групи смятат, че тези приложения не се използват достатъчно поради ограничения на ресурсите. Те препоръчаха да се деприоритизира AR, като се запази за специализирани контексти, в които има обучение и ресурси.
- **Премиум функции:** Обучителите в Испания отбелязаха, че достъпът до премиум функции представлява бариера, тъй като не всички образователни институции могат да си позволят абонаменти. Това беше споделена загриженост, като обучителите предложиха да се даде приоритет на инструменти, които предлагат обширни безплатни функции.

#### Специфични за страната прозрения

Всяка държава представи уникални гледни точки в дискусиите на фокус групите:

- **Испания:** Обучителите се застъпиха за непрекъснатото обучение и подчертаха необходимостта да се обърне внимание на достъпността в ПОО. Те подчертаха ролята на простите, широко достъпни инструменти за по-широкото им приемане в различни образователни среди.
- **Италия:** Италианските обучители бяха добре запознати с основните приложения, като предложиха допълнения като **CapCut** и **Podbean**. Те препоръчаха да се изключи добавената реалност поради ниската степен на

използваемост и предложиха да се премахнат остарелите приложения като Aumentaty.

- **България:** Българските учители имаха силни предпочитания към **Miro** за картографиране на концепции и **Genially** за геймификация. Те оцениха **Flipgrid** за интерактивни видеодискусии, като отбелязаха неговата привлекателност за учениците поради интерфейса му в стила на социалните медии.

## 4. Избрани приложения за Ръководството за експериментално обучение

Въз основа на консолидираната обратна връзка от трите национални фокус групи, следните приложения се препоръчват като най-полезни инструменти, по едно от категория, за включване в Ръководството за експериментално обучение. Тези инструменти бяха избрани заради тяхната ефективност, достъпност и съответствие с нуждите и предпочитанията на учителите.

### 1. Въпросници за оценка: Kahoot

Kahoot се открии във всички фокус групи като интересен и широко познат инструмент за създаване на интерактивни викторини и самооценки. Неговият игрови подход го прави ефективен за увеличаване на участието и ангажираността на учениците, което го прави идеален избор за тази категория.

### 2. Интегриране на изкуствен интелект (заместващ разширената реалност): ChatGPT

Предвид ниската степен на използване и практичност на инструментите за разширена реалност, вместо тях са включени инструменти за изкуствен интелект като ChatGPT. ChatGPT беше силно препоръчан заради способността му да подпомага учителите в генерирането на съдържание, да отговаря на запитвания и да повишава интерактивността в преподаването.

### 3. Създаване на съдържание: Canva

Canva се превърна в универсален фаворит заради своята гъвкавост и лекота на използване. Учителите изтъкнаха способността ѝ да създава визуално привлекателни материали, като например презентации, плакати и графики за социалните медии, което я превръща в основен инструмент за създаване на съдържание.

### 4. Концептуални карти: Miro

Miro беше предпочитаният инструмент за изготвяне на концептуални карти, особено в България и сред учителите с опит в областта на информационните технологии. Неговите функции за съвместна работа и гъвкавост за мозъчна атака и организиране на идеи го правят отличен избор за визуално обучение.

## **5. Създаване на видеоклипове: Capcut**

Първоначално Flipgrid беше включен като препоръчителен инструмент за създаване на видео поради популярността му в насърчаването на интерактивни и творчески учебни преживявания. Въпреки това, след като се установи, че Flipgrid вече не се предлага, CapCut беше избран като заместител в последния момент. CapCut предлага интуитивен интерфейс, усъвършенствани функции за редактиране и достъпност както за преподаватели, така и за учаци, което го прави отлична алтернатива за създаване на ангажиращо видео съдържание..

## **6. Геймификация: Genially**

Genially беше отличеното приложение за геймификация, оценено заради способността му да създава интерактивни викторини, презентации и геймифицирани учебни преживявания. Обучителите във всички фокус групи признаха неговата ефективност при привличането и поддържането на вниманието на учениците.

## 5. Заключение

Фокус групите на D-TEACH в Испания, Италия и България подчертаха силното предпочитание към инструменти, които са достъпни, лесни за използване и гъвкави, за да насърчават интересна учебна среда. Приложения като **Canva**, **Genially**, **Mentimeter** и **Kahoot** се очертаха като основни ресурси във всички групи, оценени заради способността им да се адаптират към различни образователни нужди и да подобряват взаимодействието между учениците. Това съответствие в различните държави засилва ролята на тези инструменти като основополагащ избор за Ръководството за експериментално обучение..

Освен това учителите показаха ентузиазъм за интегриране на инструменти с изкуствен интелект като **ChatGPT** и **Gemini**, виждайки техния потенциал да опростят създаването на съдържание и да добавят динамичен елемент към преподаването. Последователният призив за интегриране на ИИ във всички групи предполага, че тези инструменти ще играят решаваща роля в бъдещето на цифровото образование, като помагат на учителите да създават ангажиращо и интерактивно съдържание.

Въпреки това учителите посочиха някои предизвикателства, особено по отношение на достъпа до първокласни функции в някои приложения и ограниченото използване на инструменти за разширена реалност (**AR**) поради ограничени ресурси. Въз основа на тази обратна връзка, приоритизирането на приложенията с обширни безплатни версии и деприоритизирането на AR гарантира, че ръководството ще остане практично и широко използваемо.

Като цяло прозренията от тези фокус групи подчертават важността на снабдяването на учителите с инструменти, които са едновременно въздействащи и достъпни. Като се фокусира върху широко използвани приложения, поддържа мултимедийно съдържание и включва изкуствен интелект, проектът D-TEACH е в добра позиция да отговори на променящите се нужди на преподавателите по дигитални технологии в различни среди.



## **D-TEACH: Digital Teaching Tools**

**2023-2-BG01-KA210-VET-000175078**



**Co-funded by  
the European Union**