

БЮЛЕТИН

D-TEACH: ДИГИТАЛНИ ИНСТРУМЕНТИ ЗА ОБУЧЕНИЕ

2023-2-BG01-KA210-VET-000175078



Въведение

Проектът D-TEACH има за цел да подобри уменията на учителите при използване на 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, събиращи практически познания от общо 15 опитни учители. Тези дискусии служат за усъвършенстване на подхода на проекта и информират за разработването на Ръководство за обучение чрез преживяване, включващо шестте най-въздействащи образователни приложения. Приложенията ще служат за следните образователни цели:

- Създаване на въпросници/оценка
- Разширена реалност
- Създаване на съдържание (инфографика, презентация)
- Създаване на концептуални карти
- Създаване на видео
- Геймификация

Първа транснационална среща лице в лице в София, България

Домакини бяха Balkan Bridge

Невероятни екипи, които вършат страхотна работа!

На 15 октомври 2024 г. партньорството имаше възможността да се срещне лично за първи път след началната онлайн среща в самото начало на проекта. Срещата се проведе в София, България - домакин беше Координаторът на проекта Балкански мост. Представители на партньорските организации обсъдиха напредъка на проекта, предстоящите задачи и логистиката на дейността „Учене и преподаване“, която ще бъде въведена през октомври 2025 г.



Първа транснационална среща лице в лице в София, България

Статус на дейностите по проекта

Фокус групите на D-TEACH в Испания, Италия и България подчертаха силното предпочитание към инструменти, които са достъпни, лесни за употреба и гъвкави за насърчаване на ангажиращи учебни среди. Приложения като Canva, Genially, Multimeter и Kahoot се очертаха като основни ресурси във всички групи, ценени заради способността им да се адаптират към различни образователни нужди и да подобрят взаимодействието на учениците. Това привеждане в съответствие между страните укрепва тези инструменти като основополагащи избори за Ръководството за учене чрез преживяване. Освен това учителите показаха ентузиазъм за интегрирането на AI инструменти като ChatGPT и Gemini, виждайки техния потенциал да опростят създаването на съдържание и да добавят динамичен елемент към преподаването.

Постоянният призив за интегриране на AI във всички групи предполага, че тези инструменти ще играят критична роля в бъдещето на цифровото образование, като помагат на учителите да създават ангажиращо и интерактивно съдържание.

КАКВО Е НАПРАВЕНО?

**ПОПЪЛВАНЕ НА АНКЕТА СЪС 150
ОБУЧИТЕЛИ В ИТАЛИЯ,
ИСПАНИЯ И БЪЛГАРИЯ**

- **ПРОВЕЖДАНЕ НА 3 ФОКУС ГРУПИ
С 15 ОПИТНИ ОБУЧИТЕЛИ**





БЛАГОДАРЯ ЗА ЧЕТЕНЕТО

Последвайте ни в социалните медии,
за да останете на линия!



**Co-funded by
the European Union**

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.