



**Съфинансирано от
Европейския съюз**

„Подобряване на квалификацията и дигиталните компетентности на настоящи и бъдещи учители чрез специализирана обучителна програма по инструктивен дизайн за реализация на дигитално приобщаващо обучение“

Номер на договор: 2023-1-BG01-KA220-HED-000155494



WP2 Инструктивен дизайн на дигитално обучение - учебна програма, курс за обучение и портал

R2: Двусеместриален квалификационен курс по инструктивен дизайн на дигитално учене учение чрез прилагане на принципите на универсалния дизайн на обучението, за да се осигури пълноценно приобщаване на ученици със специални потребности

Април, 2025г.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Автори:



Plovdiv University
"Paisii Hilendarski"



Педагогически
факултет
Пътят към бъдещето!



BULGARIAN
INCLUSION
SUPPORT
TEAM



Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

МОДУЛ



Име на водещите партньори:

Национален университет за дистанционно обучение, Испания

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“, България

Сдружение „Български екип за приобщаваща подкрепа“, България

ОПИСАНИЕ

1. Заглавие на модула:

Модул 1. Теории и модели за инструктивен дизайн на качествено дигитално обучение.

2. Продължителност на модула

30 часа

3. ECTS кредити / ECVET кредити

2 кредита / 1 кредит

4. Автори

Национален университет за дистанционно обучение, Испания

проф. д-р Кристина Санчес Ромеро. (координатор)

д-р Ева Мария Муньос Хименес

докторант Кристина Гарсия Вакас

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“, България

проф. д.п.н Дора Левтерова – Гаджалова

Сдружение „Български екип за приобщаваща подкрепа“, България

Андреан Лазаров

Станислав Георгиев

5. Резултати от обучението за курса – придобити знания, умения, компетенции (цели)

Тези, които са завършили успешно обучението си по тази дисциплина:

- *Ще знаят:*

- ✓ Повече за моделите на онлайн обучение;
- ✓ Повече за концепцията и приложението на Универсалния дизайн за обучение;
- ✓ Повече за бариерите, които възпрепятстват учебния дизайн на дигиталното обучение.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

- *Ще могат да:*
 - ✓ Прилагат инструктивен дизайн за дигитално обучение.
 - ✓ Прилагат универсална и достъпна учебна програма.
 - ✓ Прилагат принципите на УДО в дигиталния дизайн на обучението.
- *Ще бъдат компетентен да:*
 - ✓ Използват по-успешно дигиталните компетенции, по-специално прилагане на универсални стандарти за електронно обучение.
 - ✓ Прилагат дизайн според универсалните стандарти и достъпност.
 - ✓ Предоставят възможности за обучение в дигитална среда с оглед на устойчивото развитие.

6. Методи на преподаване

Интерактивни методи, геймификация, МООС или курс за микроудостоверение.

7. Необходими предварителни изисквания (знания и умения от предишно обучение) и изисквания за други (едновременно) курсове

Обучаемите е добре да имат основни познания за:

1. Понятия за управление на дигитални платформи.
2. Знаят как да контекстуализират дигиталните дидактически модели.
3. Основи на онлайн достъпността при разработването на учебни програми.
4. Преподаване на универсален дизайн за обучение.

8. Съдържание на модула

• А. Кратко резюме

Универсалният дизайн за обучение, или УДО, гарантира, че всички ученици имат равни възможности за успех, като предоставя множество средства за ангажиране, представяне и действие. Дигиталното обучение играе ключова роля в тази рамка, предлагайки разнообразни и достъпни ресурси за различни учебни потребности. Внимателно разработените учебни единици или дидактически единици интегрират тези принципи, за да създадат приобщаващи и ефективни образователни преживявания. Чрез комбиниране на УДО с дигитални инструменти, учителите могат да проектират уроци, които отговарят на широк спектър от способности и

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

предпочитания. Този холистичен подход насърчава по-добри резултати от обучението за всеки ученик.

Б. Тематично съдържание на модула

а) лекции

1. Модели на дигитално обучение - **(3) часа**
2. Универсален дизайн за обучение (УДО) - **(3) часа**
3. Разработване на учебни модули **(3) часа**
4. Дигитална оценка на компетенциите на учениците (дигитални, обучение за учене...) - **(2) часа**
5. Компетенции за подкрепа на преподавателите - **(2) часа**
6. Дигитално приобщаващ и достъпен дизайн на обучението - **(2) часа**

б) практически дейности

Учениците ще могат да изберат една от следните опции:

Вариант А. Проектирането на МООС (Масов отворен онлайн курс) **(12 часа)** включва няколко ключови стъпки:

- **Дефиниране на цели и аудитория:** Определете учебните цели и целевата аудитория на курса. Определете какво трябва да знаят или да могат да правят обучаемите до края на курса.
- **Създайте подробен план на курса:** Разработете подробна учебна програма, която очертава модулите, темите и ключовите учебни дейности. Разделете съдържанието на управляеми раздели.
- **Разработване на ангажиращо съдържание:** Създавайте разнообразно съдържание, включително видеоклипове, четива, викторини и интерактивни дейности. Уверете се, че съдържанието е ангажиращо и достъпно за широк кръг от учащи.
- **Включване на Универсален дизайн за обучение (УДЛ):** Използвайте принципите на УДЛ, за да направите курса достъпен за всички учащи. Осигурете множество средства за ангажиране, представителство и действие.
- **Възползвайте се от дигиталните инструменти:** Използвайте дигитални инструменти и платформи, за да подобрите учебния процес. Включете форуми, сесии на живо и мултимедийни елементи, за да улесните взаимодействието и ангажираността.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

- **Пилотно тестване и усъвършенстване на курса:** Тествайте курса с малка група обучаеми, за да съберете обратна връзка. Направете необходимите корекции, за да подобрите курса въз основа на техните приноси.
- **Стартиране и наблюдение:** Стартирайте МООС и непрекъснато наблюдавайте неговия напредък. Събирайте данни за ангажираността и резултатите на учащите, за да правите постоянни подобрения.

Като следвате тези стъпки, можете да създадете МООС, който е ангажиращ, достъпен и ефективен за постигане на учебните си цели.

Вариант Б. Проектиране на учебна модул/единица - (12) часа.

Ето някои насоки, които ще Ви помогнат да проектирате учебен модул/единица:

- **Дефинирайте учебните цели:** Ясно очертайте какво учениците трябва да знаят или да могат да правят до края на учебната единица. Те трябва да бъдат специфични, измерими, постижими, релевантни и ограничени във времето (SMART).
- **Определете ключовото съдържание:** Определете основните теми и понятия, които ще бъдат обхванати в раздела. Уверете се, че съдържанието е в съответствие с учебните цели и стандарти.
- **Планирайте оценките:** Разработете формиращи и обобщаващи оценки, за да измерите разбирането и овладяването на съдържанието от учениците. Включете разнообразни методи за оценяване, като например тестове, проекти, презентации и писмени задачи.
- **Проектирайте учебни дейности:** Създайте ангажиращи и разнообразни учебни дейности, които подкрепят целите. Те могат да включват лекции, групова работа, дискусии, практически експерименти и мултимедийни ресурси. Включете дейности, които са насочени към различни стилове на учене и способности.
- **Разработете времева линия:** Очертайте времева линия за учебната единица, включително продължителността на всеки урок и последователността от дейности. Уверете се, че темпото е подходящо за нивото на учениците и позволява време за преговор и затвърждаване на знанията.
- **Включване на ресурси и материали:** Съберете всички необходими ресурси и материали, като учебници, статии, видеоклипове и инструменти. Уверете се, че тези ресурси са достъпни за всички ученици.
- **Интегрирайте технологиите:** Използвайте дигитални инструменти и ресурси, за да подобрите обучението. Това може да включва образователни приложения, инструменти за онлайн сътрудничество и интерактивни симулации.

- **Включете стратегии за диференциация:** Планирайте диференциацията, за да отговорите на нуждите на различните учащи. Това може да включва промяна на задачите, предоставяне на допълнителна подкрепа или предлагане на допълнителни дейности за напреднали ученици.
- **План за размисъл и обратна връзка:** Включете възможности за учениците да разсъждават върху наученото и за вас да събирате обратна връзка по темата. Това може да помогне за правене на корекции и подобрения за бъдещи прилагания.
- **Подгответе се за гъвкавост:** Бъдете готови да адаптирате учебния модул според нуждите си въз основа на напредъка и обратната връзка на учениците. Гъвкавостта е ключова за справяне с неочаквани предизвикателства и за гарантиране на успеха на всички ученици.

Като следвате тези стъпки, можете да създадете добре закръглена и ефективна учебна единица, която насърчава ангажираността и ученето на учениците.

В. Необходимо оборудване за реализация на модула:

- Лични електронни устройства (компютърни системи и аудио-видео оборудване, смартфон);
- Умни технологии (виртуални очила, 3D принтери, 3D скенери, камери, смарт дисплеи с движение, образователни роботи и други);
- Софтуер;
- Електронни платформи, включително адаптивни електронни платформи.

9. Референции (основна библиография)

1. Spanish Association for Standardization (UNE). (2020). *UNE 71362:2020: Evaluation of the quality of educational services: Criteria and indicators*. UNITES. <https://www.une.org/encuentra-tu-norma/busca-tu-norma/norma?c=N0063263>
2. Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
3. Cabero, J. (2006). *Pedagogical bases of e-learning*. MEC.
4. CAST. (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. <http://УДОguidelines.cast.org>
5. European Commission. (2019). *Directive (EU) 2019/882 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on the harmonisation of the laws of the Member States relating to the accessibility of products and services*. EUR-Lex. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A32019L0882>

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

6. European Commission. (n.d.-a). *European Centre for Digital Education*. <https://education.ec.europa.eu/es/focus-topics/digital-education/digital-education-hub/about-the-hub>
7. European Commission. (n.d.-b). *European Education Area*. <https://education.ec.europa.eu/es>
8. European Commission. (n.d.-c). *eTwinning: The educational community of Europe*. <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning>
9. Díaz, J. (2020). Virtual world as a complement to hybrid and mobile learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15, 267–274. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i22.14393>
10. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2014). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson.
11. García, Aretio, L. (2023). *Digital Education: Theoretical Framework and Didactic Strategies*. UNED.
12. García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007, September). Digital natives and learning models. In *SPDECE*.
13. Hall, T. E., Meyer, A., & Rose, D. H. (Eds.). (2012). *Universal design for learning in the classroom: Practical applications*. Guilford Press.
14. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1999). *Instructional media and technologies for learning* (6th ed.). Merrill.
15. National Institute of Educational Technologies and Teacher Training (INTEF). (2020). *Annex F of the UNE 71362/2017 standard: Quality criteria for digital education*. INTEF. https://intef.es/wp-content/uploads/2020/01/AnexoF_UNE_713622017.pdf
16. Jones, B., & Richey, R. C. (2000). Rapid prototyping methodology in action: A developmental study. *Educational Technology Research and Development*, 48(2), 63–80.
17. Ketterlin-Geller, L. R., & Johnstone, C. J. (2006). Accommodations and universal design: Supporting access to assessments in higher education. *Journal of Postsecondary Education and Disability*, 19(2), 163–172.
18. Lima, R. G. (2016). After e- and b-, m- and u- (learning): A brief incursion into the emerging paradigms of distance education. *Revista da Faculdade de Letras: História*, 6, 141–157.

19. Makransky, G., & Petersen, G. (2021). The Cognitive Affective Model of Immersive Learning (CAMIL): A theoretical research-based model of learning in immersive virtual reality. *Educational Psychology Review*, 33, 937–958. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09586-2>
20. Maré, S., & Mutezo, A. T. (2021). The effectiveness of e-tutoring in an open and distance e-learning environment: Evidence from the University of South Africa. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 36(2), 164–180. <https://doi.org/10.1080/02680513.2020.1717941>
21. Massuga, F., Soares, S., & Doliveria, S. L. D. (2021). The role of the tutor in the teaching of distance education: A systematic review of the competency-based approach. *Journal of Distance Education (RED)*, 21(66), Article 66. <https://doi.org/10.6018/red.435871>
22. Medina, J. L., Domínguez, D., & Sánchez, R. A. (2010). Tutoring in virtual contexts: The role of the tutor in distance learning. *Journal of Distance Education (RED)*.
23. Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). *Universal design for learning: Theory and practice*. CAST Professional Publishing.
24. Morrison, G. R., Ross, S. M., Kemp, J. E., & Kalman, H. (2010). *Designing effective instruction* (6th ed.). Wiley.
25. Raviolo, P., Messina, S., Mauro, I., & Rondonotti, M. (2023). E-tutoring layout in higher education: Skills and efficacy perception. *Research on Education and Media*, 15(1), 80–87. <https://doi.org/10.2478/rem-2023-0011>
26. Rocha, S. S. D., Joye, C. R., & Moreira, M. M. (2020). Distance education in the digital age: Typologies, variations, uses and possibilities of e-learning. *Research, Society and Development*, 9(6), e10963390. <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i6.3390>
27. Rose, D. H. (2000). Universal design for learning. *Journal of Special Education Technology*, 15(1), 47–51.
28. Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). *Teaching every student in the digital age: Universal design for learning*. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
29. Senadheera, V. V., Ediriweera, D. S., & Rupasinghe, T. P. (2024). Instructional design models for digital learning in higher education—A scoping review. *Journal of Learning for Development*, 11(1), Artículo 1. <https://doi.org/10.56059/jl4d.v11i1.973>

10. Планирани учебни дейности

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Работа в екип, решаване на проблеми, дигитално обучение, проектно-базирано обучение, проектиране на учебни модули.

11. Методи и критерии за оценка

Разработване на електронни учебни материали с инструктивно проектиране, съгласно всички стандарти за качество.

12. Езици

Английски, Испански, Български, Португалски, Турски

13. Стаж/практика

Разработване на електронни учебни материали с инструктивно проектиране и внедряване на стандартите за електронно обучение.

МОДУЛ



Име на водещия партньор:

**АСОЦИАЦИЯ НА СПЕЦИАЛИСТИТЕ ПО ГРИЖИ В РАННА ДЕТСКА ВЪЗРАСТ –
АМРАТ**

заедно със Сдружение „Български екип за приобщаваща подкрепа“

ОПИСАНИЕ

1. **Заглавие на модула:**

Модул 2. Методология за прилагане на контекстуализиран и подходящ педагогически дизайн в иновативни, атрактивни и качествени електронни учебни курсове и ресурси.

2. **Продължителност на модула**

30 часа

3. **ECTS кредити / ECVET кредити**

2 кредита / 1 кредит

4. **Автори**

Проф. д-р Пилар Гутлес Куевас (координатор)

Д-р Кастелар Лопес Гвиня

Кармен Гутлес

Андреан Лазаров

Станислав Георгиев

Гергана Арабчева

Доц. д-р Делян Плачков

Виктория Георгиева

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

5. Резултати от обучението по курса: придобити знания, умения и компетенции (цели)

Тези, които са завършили успешно обучението си по тази дисциплина:

- *Ще знаят:*
 - ✓ Как да прилагат теоретични познания относно методология на преподаването
 - ✓ Основни методологии за дигитално обучение
 - ✓ Как да прилагат Универсален дизайн за обучение (УДО)
 - ✓ Повече за технологиите, които спазват УДО
 - ✓ Какви са специалните нужди, които определят/ограничават използването на методологии в учебния дизайн на дигиталното обучение.
- *Ще могат:*
 - ✓ Да адаптират/създават методологии за проектиране на дигитални обучителни материали за обучаеми с различни специални образователни потребности.
 - ✓ Да познават и прилагат необходимите технологични ресурси, които позволяват преподавателски дейности.
 - ✓ Да развиват умения за практическо приложение на основни методи, ориентирани към личността.
 - ✓ Да планират ресурси, подходящи за обучаеми с различни нужди
 - ✓ Да изберат необходимите материали и технологични инструменти за изграждане на електронни обучителни курсове .
- *Ще бъдат компетентни:*
 - ✓ Как да осъществяват ефективна комуникация, която помага на учениците да постигнат учебните си цели, като същевременно спазват правилата на УДО.
 - ✓ Как да създават по-успешни персонализирани обучителни пътеки, достъпни за учениците, особено там, където съществуват физически бариери или проблеми с мобилността.
 - ✓ Относно използването на помощни технологии.
 - ✓ Как да прилагат универсални стандарти за електронно обучение ;
 - ✓ Как да проектират общи, приобщаващи и специфични аспекти на всеки учебен предмет/дисциплина, които улесняват приобщаващата образователна практика.

6. Методи на преподаване

1. Използване на разнообразни методи на преподаване, практически дейности и съвместно обучение, както и ситуации от реалния живот, за да ангажирате ефективно учениците.
2. Използване на интерактивни методи, ролеви и интерактивни игри, масови отворени онлайн курсове (МООС) или курсове за микрообучение.

7. Необходими предварителни изисквания (знания и умения от предишно обучение) и изисквания за други курсове (едновременно провеждани)

Обучаемите трябва да имат основни познания за:

1. Управлението на дигитални платформи.
2. Контекстуализацията на класическите и дигиталните модели на преподаване.
3. Навигация в Moodle платформа.
4. Универсален дизайн на обучението (дистанционно и виртуално обучение, модели и стилове на обучение).
5. Стратегии във виртуалната класна стая.
6. Проектиране на виртуални класни стаи.
7. Оценяването като стратегия за преподаване.
8. Електронна модерация и виртуално обучение.

8. Съдържание на модула

А. Кратко резюме

Този модул ще предостави полезна информация („ролята на образованието“), действие и изразяване („за какво подпомага образованието“) и участие („за кого е образованието“).

Целта му е да се постигне пълноценно участие на всички ученици в учебния процес, като при разработването на учебна програма, методи на преподаване и оценки се вземат предвид и тези, които имат някакви затруднения или увреждания. Това позволява да се гарантира включването на всички ученици.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Методологията трябва да гарантира, че всички ученици имат равни възможности за успех, предлагайки множество средства за участие, включване и действие. Технологиите играят важна роля, тъй като предлагат разнообразни и достъпни ресурси, като същевременно отчитат различните учебни потребности.

Методологията трябва да интегрира тези принципи в дизайна на учебните единици. Създаването на приобщаващи и ефективни образователни преживявания, съвместими с УДО и с участието на дигитални инструменти позволява на преподавателите да проектират уроци, които могат да се съобразят с широк спектър от способности и предпочитания.

Това улеснява постигането на най-добри резултати от обучението за всички ученици.

Б. Тематично съдържание на модула

а) теория

1. Методологични изисквания на Универсалния дизайн за обучение (УДО) - **(7) часа**
2. Разработване на методологията на учебен модул - **(3) часа**
3. Методологични стратегии за дигитална оценка на уменията на учениците - **(3) часа**
4. Методология в проектирането на приобщаващо и достъпно обучение - **(2) часа**

б) практически дейности

Обучаемите ще могат да изберат една от следните опции:

- Да направят предложение за курс/програма, базирано на универсалния дизайн за обучение във връзка с развиването на дигитална компетентност, за работа със ученици със специални образователни потребности (СОП).
- Да осъществят търсене на инструменти, които улесняват обучението на учащи със СОП.
- Да намерите или създадете адаптирани материали и подходящи системи за оценяване, за да оцените постигнатия напредък, като вземете предвид универсалния дизайн на обучението и трудностите на различни групи ученици.
- Да намерите или предложите добра практика, която включва основни аспекти (цели, методология и система за оценяване), както и подходящи технологични инструменти, които насърчават развитието на всички ученици в класната стая.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

В. Необходимо оборудване за преподаване на модула

- Лични електронни устройства (компютърни системи, аудио и видео оборудване, смартфони)
- Смарт технологии (виртуални очила, 3D принтери, 3D скенери, микромодули, умни дисплеи с движение, роботи и други)
- Електронни платформи.

9. Референции (основна библиография)

1. Anchundia, SM, Delgado, MEL, Ching, RAF and Salvatierra, AA (2024). Didactic and pedagogical vision of e-learning activities in higher education institutions. Pro Ciencias: Journal of Production, Sciences and Research, 8(51), 17-36.
2. European Agency for the Development of Pupils with Special Education Needs (2011). Teacher training for inclusive education in Europe. UNESCO.
3. Barajas, J. Muñoz and F. Álvarez (2007). Instructional Model for the Design of Learning Objects: MIDOA Model. Proceedings of the VIII International Virtual Educa Meeting. São José dos Campos, Brazil. June 18-22, 2007. Retrieved February 14, 2013, from: <http://ihm.ccadet.unam.mx/virtualeduca2007/pdf/164-ABS.pdf>.
4. L. Blondet and R. Nascimento (2004). Learning theory and instructional design using learning objects. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 13(4), 343-370. ISSN 1055-8896. Norfolk, VA: AACE. Retrieved on September 2, 2009, by: <http://apan.net/meetings/busan03/materials/ws/education/articles/Baruque.pdf>.
5. Calderón-Almendros, I. and Echeita-Sarrionandia, G. (2022). Even education as a human right. Oxford Research Encyclopedia of Education. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.1243>.
6. Center for Applied Special Technology- CAST (2018). Universal Design for Learning Guidelines version 2.2. <http://UDGuidelines.cast.org>. Center for Applied Special Technology-CAST (2024). Universal Design for Learning Guidelines 3.0: rationale for

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

updates. https://docs.google.com/document/d/1U4kvxFht8g8t4Ye6Gu97fByGuNI65yWE-7n0yL__BzU/edit#heading=h.vhizgcy559g0.

7. Elizondo, C. (2022). Universal design for learning and neuroeducation. *Journal of neuroeducation*, 3(1), 99-108.

8. González-Morales, L. (2017). Methodology for instructional design in the b-learning modality from Educational Communication. *Reason and Word*, 21(3_98), 32–50. Retrieved from <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1041>

9. M. Medina and M. López (2006). LOCoME: Methodology for the Construction of Learning Objects. *Proceedings of the III Multidisciplinary Symposium on Design, Evaluation and Description of Reusable Educational Content (SPDECE)*. University of Oviedo and REDAOPA. ISBN: 978-84-611-5186-8. September 25-27. Oviedo, Spain. Retrieved November 30, 2011, from: http://spi03.sct.uniovi.es/moodle_cv/mod/resource/view.php?id=233.

10. Lalima, Dangwal, KL (2017). Blended learning: An innovative approach. *Universal Journal of Educational Research*, 5(1), 129-136. <https://doi.org/10.13189/ujer.2017.050116>

11. Learning Technology Standards Committee (LTSC). (2002). Final draft of LOM 1484.12.1-2002. IEEE Learning Technology Standards Committee. Retrieved October 21, 2008, from: <http://ltsc.ieee.org/wg12/20020612-Final-LOM-Draft.html>.

12. Márquez, JA (2015). Universal design for learning: architects of educational processes. *Education and Communication*, 10, 107-115. <https://dx.doi.org/10.25267/Hachetetepe.2015.v1.i10.10>.

13. Muñoz, GFR (2024). Hybrid teaching and digital transformation in education: integration of technology and methodology. *Journal of Information Technology Research*, 12(25), 48-55.

14. Palacios Núñez, ML, Toribio López, A., Deroncele Acosta, A. (2021). Educational innovation in the development of relevant learning: a systematic literature review. *University and Society Journal*, 13(5), 134-145. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000500134&lng=es&tlng=es.

15. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization UNESCO (2020). *Global education monitoring report 2020: inclusion and education: for all, without exception*. UNESCO. <https://doi.org/10.54676/WWUU8391>.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

16. Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>

1. Y. Hernandez and A. Silva (2011). Amy Experience to echnopedagogical in the doInstruction of either objects of to Learning heeb for themy teaching of themetroathematicb "classical". Journal of Information and Communication Technology in Education Eduweb. Vol.5 N°1. June 2011. ISSN: 1856-7576. Available at: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/vol5n1/art4.pdf>.

17. ADL (Advanced Distributed Learning). (2004). Shareable Course Object Reference Model (SCORM). Overview 2004.

18. M. Marchesi, G. Succi, D. Wells and L. Williams (2002). Extreme programming perspectives. 1st Edition. Pearson Education, Mexico. 12. National Learning Network. (2003). Development of standards for e-learning. Retrieved July 1, 2012, from: <http://www.nln.ac.uk>.

19. Sánchez-Fuentes, S. (2023). Universal Design for Learning. Practical guide for teachers. Narcea

20. Tirado, MA (2023). Decoding universal design for learning: what empirical evidence supports it? Supervision 21, 68(68). <https://doi.org/10.52149/Sp21/68.3>.

21. Yahari, HD, Sánchez Fuentes, S. and Márquez Vázquez, C. (2023). What do we need to achieve inclusive higher education? In DY Ramos Estrada et al. (Coords.), Educational and social inclusion. Advances and challenges in the university context (pp.16-28). ITSON. <https://itson.mx/publicaciones/Documents/ciencias-sociales/ITSON%20INCLUSION%20EDUCATIVA%20080124%20digital.pdf>.

10. Планирани учебни дейности

Работа в екип, решаване на проблеми, дигитално обучение, проектно-базирано обучение, проектиране на учебни модули и ресурси.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

11. Методи и критерии за оценка

- Обобщаваща оценка чрез казус
- Обобщаващи оценки в края на модула, финални проекти или тестове
- Разработване на учебни материали за електронно обучение съгласно стандарти за качество и УДО.

12. Езици

Английски, испански, български, португалски, турски.

13. Стаж/практика

Разработване на инструктивни материали за електронно обучение с внедряване на стандарти за електронно обучение.

МОДУЛ



Име на водещия партньор:

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“, Педагогически факултет
Синдикат на българските учители

1. Наименование на модула:

Модул 3. Стандарти за качество на електронното обучение и способност за прилагането им при проектирането на електронно обучение (курсове, учебни дейности и ресурси).

2. Продължителност на модула

60 часа (30 часа синхронно обучение и 30 часа извънаудиторна заетост)

3. ECTS кредити / ECVET кредити

2 кредита / 1 кредит

4. Автори

От името на Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“:

- проф.д.п.н. Дора Левтерова-Гаджалова
- доц.д-р Ваня Сивакова
- доц. д-р Иван Тричков
- гл. ас. д-р Майа Фьодорова - Радичева

От името на СБУ:

- д.ик.н. Янка Такева
- Йордан Красев

С приноса на:

- доц. д-р Албена Александрова

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

- доц. д-р Диана Димитрова
- гл.ас. д-р Лиляна Чобанова
- гл.ас. д-р Венелина Стоева
- ас. д-р Вероника Узунова
- д-р Марияна Бизова-Георгиева
- Амалия Урумова

5. Резултати от обучението по курса – придобити знания, умения, компетенции (цели)

- Успешно завършилите обучение по тази дисциплина:
-
- Ще познават:
 - ✓ Спецификата на електронното обучение;
 - ✓ Фактори, влошаващи качеството на електронното обучение;
 - ✓ Стандарти за качество на електронното обучение.
-
- Ще могат да:
 - ✓ Създават качествени дизайни за електронно обучение според спецификата на учебния дизайн;
 - ✓ Прилагат стандартите за конкретна учебна програма;
 - ✓ Прилагат стандартите за оценяване.
-
- Ще бъдат дигитално компетентни да:
 - ✓ Прилагат всички стандарти за качество на електронното обучение;
 - ✓ Оценяват качеството на дизайните за електронно обучение според стандартите.
 - ✓ Работят в екип в дигитално пространство.

6. Методи на преподаване

Интерактивни методи, методи за решаване на проблеми, методи за социално-емоционално обучение.

7. Предварителни изисквания (знания и умения от предишно обучение) и изисквания за други (едновременно) курсове

Да притежават основни познания по:

- Модул 1. Теории и модели за инструктажен дизайн на качествено дигитално обучение и
- Модул 2. Методология за прилагане на подходящ, контекстуализиран педагогически дизайн в иновативни, ангажиращи и качествени електронни курсове и ресурси.

8. Съдържание на модула

- **А. Кратко резюме**

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Развитието на съвременните технологии позволи широко разпространената дигитализация на образованието в световен мащаб. Това създаде нови предизвикателства, които изискват иновативни решения в учебните дизайни и методи. В този контекст, стандартите за качество на материалите за електронно обучение формират основата на качественото образование в съвременния дигитален свят. Този модул е посветен на стандартите, които определят успеха и качеството на материалите за електронно обучение.

В. Тематично съдържание на модула

а) лекции

1. Дигитално приобщаващ характер (общности, вяра, ценности, социално приемане) на курса и учебните материали - **(1) час**
2. Достъпност, достъпност и дигитални технологии - **(1) час**
3. Структура и интерфейс на учебния курс и учебните материали - **(2) часа**
4. Дизайн на обучението: Преподаване и учене - **(2) часа**
5. Подкрепа от тютор - **(1) час**
6. Дигитална оценка на компетенциите на студентите (знания, умения, нагласи) - **(2) часа**
7. Стандарти за качество на електронното обучение - **(3) часа**
8. Способност за прилагане на стандарти за качество на електронното обучение при дизайна на електронното обучение (курсове, учебни дейности и ресурси) **(3) часа**

б) практически дейности

1. Достъп и достъпност до различни цифрови и интелигентни технологии. - **(2) часа**
2. Цели, съдържание на мултимедийното учебно съдържание, персонализирано обучение, оценяване. - **(3) часа**
Основна информация за учебния материал, персонализиран дизайн на мултимедийния материал, мотивация за учене, обратна връзка чрез упражнения и наблюдение на напредъка в обучението, персонализирани индивидуални задачи според нуждите на учащите.
3. Учебни технологии - **(3) часа**
4. Съображения за цена-очавания-полза на учащите - **(2) часа**
5. Организация и управление на образователните дейности - **(3) часа**
6. Многофункционалност, стабилност и многократно и персонализирано използване на учебните компоненти на учебния курс - **(2) часа**

С. Необходимо техническо обезпечаване на модула

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

- Лични електронни устройства (компютър, лаптоп, таблет, смартфон);

9. Референции (основна библиография)

1. Barbetta, P.M., Miller, A.D., Peters, M.T., Heron, T.E., & Cochran, L.L. (1991). Tugmate: A cross-age tutoring program to teach sight vocabulary. *Education and Treatment of Children*, 14, 19-37.
2. Barna, D. (2019). E-tutoring ako inovatívna forma vzdelávania v kontexte didaktiky technických Predmetov. *Socialium Actualis VI* (M. Horváth and L. Pasternáková eds.), 89-95. Týn nad Vltavou: Nová forma.
3. Bean, C. (2023). *The Accidental Instructional Designer, 2nd Edition: Learning Design for the Digital Age*. ATD Press.
4. Bearman, M., Nieminen, J. H., & Ajjawi, R. (2022). Designing assessment in a digital world: an organising framework. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 48(3), 291–304. <https://doi.org/10.1080/02602938.2022.2069674>
5. Berger, S., Denner, M.-S. & M.Röglinger (2018). The Nature of Digital Technologies - Development of a Multi-layer Taxonomy. <https://www.researchgate.net/publication/330881198>
6. Betlej, A., & Danileviča, A. (2022). Learning Technologies for People with Mild Intellectual Disabilities. From Digital Exclusion to Inclusive E-education in Network Society, *International Journal of Research in E-learning*. 8, 1-20.
7. Carpentier, N. (2015). Differentiating between access, interaction and participation. *Conjunctions. Transdisciplinary Journal of Cultural Participation*, 2(2), 7-28.
8. Chadwick D; Richards C; Molin M; Strnadová I. (2023). Digital inclusion and people with learning disabilities, *British Journal of Learning Disabilities*, 51, pp. 119 - 124, <http://dx.doi.org/10.1111/bld.12530>
9. Çekiç, A., & Bakla, A. (2021). A review of digital formative assessment tools: Features and future directions. *International Journal of Teaching and Education*, 8(3), 1459-1485.
10. Chavdarova-Kostova, S. (2019). *Inclusive Education*. University Publishing House St. Kliment Ohridski.
11. Cooper, M. (2006). Making online learning accessible to disabled students: an institutional case study. *ALT-J, Research in Learning Technology*, 14,1, 103–115
12. Florian, L 2015, Conceptualising inclusive pedagogy: The inclusive pedagogical approach in action. in JM Deppeler, T Loreman, R Smith & L Florian (eds), *Inclusive Pedagogy Across the Curriculum*. vol. 7, *Inclusive Pedagogy Across the Curriculum*, vol. 7, Emerald Group Publishing, pp. 11-24. <https://doi.org/10.1108/S1479-363620150000007001>
13. Goffman, E. (2009). *Stigma: Notes on the management of spoiled identity*. Simon and schuster.
14. Gurstein, M. (2003). Effective use: A community informatics strategy beyond the Digital Divide. *First Monday*, 8(12), Dec. 2003. Retrieved from <http://firstmonday.org/article/view/1107/102713>
15. Harniss, M. (2014). Accessibility. In: Michalos, A.C. (eds) *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research*. Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-007-0753-5_8
16. Helsper, Ellen (2012) A corresponding fields model for the links between social and digital exclusion. *Communication theory*, 22 (4). 403-426. ISSN 1050-3293.
17. Heward, W. L. (1994). Three "low-tech" strategies for increasing the frequency of active student response during group instruction. In R. Gardner III, D. M. Sainato, J. O. Cooper, T. E. Heron,

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

W. L. Heward, J. W. Eshleman, & T. A. Grossi (Eds.), Behavior analysis in education: Focus on measurably superior instruction (pp. 283–320). Thomson Brooks/Cole Publishing Co.

18. ITU. (2019). ITU-D Digital Inclusion. <https://www.itu.int/en/ITU-D/DigitalInclusion/Pages/default.aspx>

19. Jaeger, P. (2012). Disability and the Internet: Confronting a Digital Divide. London: Lynne Rienner Publishers, ISBN 978-1-58826-828-0.

20. Jaeger, P. & C. Bowman (2024). Understanding Disability: Inclusion, Access, Diversity, and Civil Rights. ISBN 979-8-216-99023-9 (online).

21. Jurāne-Brēmāne, A. (2021). The Digital Transformation of Assessment: Challenges and Opportunities. Human, Technologies and Quality of Education, Cilvēks, tehnoloģijas un izglītības kvalitāte, 352-363, DOI: [10.22364/htqe.2021.25](https://doi.org/10.22364/htqe.2021.25)

22. Kurzibova, Y. (2021). Building user interfaces in e-learning resources. <https://www.researchgate.net/publication/351750136>

23. León-Nabal B, Zhang-Yu C and Lalueza JL (2021) Uses of Digital Mediation in the School-Families Relationship During the COVID-19 Pandemic. Front. Psychol. 12:687400. doi: 10.3389/fpsyg.2021.687400

24. Levterova-Gadjalova, D. (2024). Basic notions, concepts and models in digital inclusive education - present and future directions. In: Levterova-Gadjalova et al. (2024). Digital inclusive education. University Publishing House "Paisiy Hilendarski". ISBN 978-619-202-964-7

25. Levterova-Gadjalova, D., Terlemezyan, H., Tagareva, K., Tsokov, G. (2024). Metaverse of Learning Disabilities in Higher Educational Institutions. In: Kaluri, R., Mahmud, M., Gadekallu, T.R., Rajput, D.S., Lakshmana, K. (eds) Applied Assistive Technologies and Informatics for Students with Disabilities. Applied Intelligence and Informatics. Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-97-0914-4_13

26. Li Y, Wu C, Yan E, Li K (2018) Will open access increase journal CiteScores? An empirical investigation over multiple disciplines. PLoS ONE 13(8): e0201885. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0201885>

27. Lipsmeier, A., Bansmann, M., Roeltgen, D. & C., Kuerpick (2024). Framework for the identification and demandorientated classification of digital technologies. DOI: 10.1109/ITMC.2018.8691135 <https://www.researchgate.net/publication/332436510>,

28. Mercer, C. D. & Mercer, A. R. (2001). Teaching students with learning problems. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice-Hall.

29. Merrill, M. D. (2002). First Principles of Instruction. Educational Technology Research and Development, 50(3), 43–59. <https://doi.org/10.1007/BF02505024>

30. Merrill, M. D. (2009). Finding e3 (effective, efficient and engaging) Instruction. Educational Technology, 49(3), 15-26. Application of First Principles.

31. Moleka, P. B. (2023, July 26). Dispelling the Limitations of Education 5.0 and Outlining the Vision of Education 6.0. <https://doi.org/10.31219/osf.io/vrbhn>

32. Mudhol, A. (2024). Innovative Assessment Methods for Measuring Practical Skills in Higher Education. Proceedings of the 3rd International Conference on Reinventing Business Practices, Start-ups and Sustainability (ICRBSS 2023), 78-91. doi:[10.2991/978-94-6463-374-0_8](https://doi.org/10.2991/978-94-6463-374-0_8)

33. Richey, K. & Tracy (2011). The instructional design 3 knowledge base: theory, research, and practice. Routledge. ISBN 978-0-415-80201-7.

34. Sivakova, V. (2020) Assistive and information technologies in education. University of Economics "Paisii Hilendarski", Plovdiv, 2020. 210 p. ISBN 978-619-202-562-5

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

35. Shinohara, K. & J. Wobbrock (2011). Self-Conscious or Self-Confident? A Diary Study Conceptualizing the Social Accessibility of Assistive Technology. *ACM Transactions on Accessible Computing* 8(2):1-31. DOI: [10.1145/2827857](https://doi.org/10.1145/2827857)
36. SCORM: [SCORM Content Aggregation Model](#) и [SCORM Run Time Environment](#).
37. Totkov G., R. Doneva et al. (2014). Introduction to e-learning. Rakursi Publishing House, Plovdiv, ISBN 978-954-8852-41-8.
38. Treviranus, J. & V. Roberts (2006). Inclusive E-learning. In: J. Weiss et al. (eds.), *The International Handbook of Virtual Learning Environments*, 469–495. © 2006 Springer. Netherlands.
39. Van Merriënboer, J. J. G., & Kester, L. (2014). The four-component instructional design model: Multimedia principles in environments for complex learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed., pp. 104–148). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.007>
40. Zubair, M. & Brown, D., T. Hughes-Roberts & M. Bates (2021). Designing accessible visual programming tools for children with autism spectrum condition. *Universal Access in the Information Society* 22(4). DOI: [10.1007/s10209-021-00842-y](https://doi.org/10.1007/s10209-021-00842-y)

10. Планирани учебни дейности

Работа в екип, решаване на проблеми, дигитално обучение, проектно-базирано обучение.

11. Методи и критерии за оценяване

Разработване на електронни учебни материали за инструкционален дизайн съгласно одобрени стандарти за качество.

12. Език на обучение

Български, Английски, Испански, Португалски, Турски

13. Стаж/практика

Разработване на електронни учебни материали и проектиране съобразно инструкционалния и внедряване на стандартите за електронно обучение.

МОДУЛ



Име на водещия партньор:

(UNED) Национален университет за дистанционно обучение, Испания

Сдружение „Български екип за приобщаваща подкрепа“, България

ОПИСАНИЕ

1. Заглавие на модула:

Модул 4. Смарт технологии в разработването на учебни ресурси

2. Продължителност на модула

30 часа

3. ECTS кредити / ECVET кредити

2 кредита / 1 кредит

4. Автори

UNED

Проф. д-р Кристина Санчес Ромеро

Проф. д-р Ева Муньоз

БИПП

Андреан Лазаров

Станислав Георгиев

Виктория Георгиева

5. Резултати от обучението за курса – придобити знания, умения, компетенции (цели)

Тези, които са завършили успешно обучението си по тази дисциплина:

- *Ще знаят:*

- ✓ Възможности за изучаване на смарт технологии във висшето образование
- ✓ Характеристики на смарт технологии: Ефективност, Справедливост, Персонализация, Автономност, Сътрудничество.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

- ✓ Подобряване на образователните системи с въвеждането на смарт технологии
- *Ще могат да:*
 - ✓ Анализират потенциала на смарт технологии
 - ✓ Внедряват дигитални образователни ресурси
 - ✓ Прилагат принципите на УДО в дигиталния дизайн на обучението.
-
- *Ще бъде компетентни да:*
 - ✓ Улесняват уменията за създаване на по-дигитално общество
 - ✓ Проектират учебна програма с ИКТ ресурси (смарт технологии)
 - ✓ Притежават дигитален капацитет за преподаване.

6. Методи на преподаване

Интерактивни методи, геймификация/игровизация, MOOC или специализация.

7. Необходими предварителни изисквания (знания и умения от предишно обучение) и изисквания за други (едновременно) курсове

Да имате основни познания за:

- представи за управлението на дигитални платформи,
- технология за дигитални ресурси
- дигитални компетенции за проектиране на учебни модули.

8. Съдържание на модула

• А. Кратко резюме

Нарастващото влияние на напредналите и смарт технологии оказва влияние върху образователната сфера, подобрявайки учебния процес. Тези технологии позволяват персонализирано, адаптивно и гъвкаво преподаване, което благоприятства равенството в процесите на обучение. Използването на тези технологии, като добавена реалност, изкуствен интелект, интернет на нещата, добавена реалност, метавселена, се стреми да оптимизира обучението с помощта на инструменти, които отговарят на уникалността на учениците и подобряват ефективността на образователните процеси.

Б. Тематично съдържание на модула

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

а) лекции

1. Дигитална трансформация на образованието: възможности **(3) часа**
2. Цифрови учебни ресурси **(3) часа**
3. Смарт учебни ресурси **(3) часа**
4. Компетентност и стратегии за дигитално образование - **(3) часа**
5. Дигитален, приобщаващ и достъпен дизайн на обучението: интеграция и използване на цифрови технологии в образованието - **(3) часа**

б) практически дейности

Обучаемите ще могат да изберат една от следните опции:

- **Проектиране на дейност, използвайки смарт технологии (12) часа.** Те ще концептуализират и проектират дейност или продукт, използвайки смарт технологии, които могат да подобрят някой аспект от образованието .
- **Анализ на казуси.** Обучаемите ще разгледат различни казуси или съществуващи продукти, базирани на смарт технологии. Те могат да бъдат разделени на малки групи, за да проучат различни примери.
- **Мозъчна атака.** Генериране на идеи и изберете дейност/проект, който използва смарт технологии.
- **Представяне на завършения проект.** Представяне на проект в дигитален формат и получаване на обратна връзка.

Дейността ще се проведе по двойки, като се насърчава сътрудничеството и обменът на идеи между обучаемите, докато развиват своите технологични умения и умения за решаване на проблеми. Използват се техники като съвместна оценка.

В. Оборудване, необходимо за реализиране на обучението по модула

- Лични електронни устройства (компютърни системи и аудио-видео оборудване, смартфон);
- Смарт технологии (виртуални очила, 3D принтери, 3D скенери, микромодули, микроконтролери, адаптери, камери, умни дисплеи с движение, роботи и други);

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

- Софтуер;
- Електронни платформи, включително адаптивни електронни платформи
- и други.

9. Референции (основна библиография)

1. Lyapina, I., Sotnikova, E., Lebedeva, O., Makarova, T., & Skvortsova, N. (2019). Smart technologies: perspectives of usage in higher education. *International Journal of Educational Management*, 33(3). <https://doi.org/10.1108/IJEM-08-2018-0257>
2. Nesterenko, I. (2023). Major benefits of using smart technologies in education. *Scientific Bulletin of Mukachevo State University Series "Pedagogy and Psychology,"* 9(1). <https://doi.org/10.52534/msu-pp1.2023.31>
3. Omonayajo, B., Al-Turjman, F., & Cavus, N. (2022). Interactive and Innovative Technologies for Smart Education. *Computer Science and Information Systems*, 19(3). <https://doi.org/10.2298/CSIS210817027O>
4. OECD (2023), OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/c74f03de-en>.
5. OECD (2023). *Digital education outlook 2023: Pushing the frontiers with artificial intelligence, blockchain, and robots*. OCDE Publishing.DOI: https://www.oecd.org/en/publications/oecd-digital-education-outlook-2023_c74f03de-en/full-report/component-4.html#chapter-d1e20-ddf44013dd
6. OECD (2024), Curriculum Flexibility and Autonomy: Promoting a Thriving Learning Environment, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/eccbba2-en>.
7. Vincent-Lancrin, Stéphan (2022) "Smart Education Technology: How It Might Transform Teaching (and Learning)," *New England Journal of Public Policy*: Vol. 34: Iss. 1, Article 5. Available at: <https://scholarworks.umb.edu/nejpp/vol34/iss1/5>
8. Vincent-Lancrin, Stéphan (2022) "Smart Education Technology: How It Might Transform Teaching (and Learning)," *New England Journal of Public Policy*: Vol. 34: Iss. 1, Article 5. Available at: <https://scholarworks.umb.edu/nejpp/vol34/iss1/5>
9. **UNESCO**. (2023). *Artificial intelligence in education: Challenges and opportunities*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://www.unesco.org/es/digital-education/artificial-intelligence>
10. **UNESCO**. (2023). *Guide for the use of generative artificial intelligence in education and research*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

<https://www.unesco.org/es/articles/guia-para-el-uso-de-ia-generativa-en-educacion-e-investigacion>

11. **UNESCO.** (2023). *Artificial intelligence in education: UNESCO promotes key competencies for teachers and students*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://www.unesco.org/es/articles/inteligencia-artificial-en-la-educacion-la-unesco-impulsa-competencias-clave-para-docentes-y>
12. **UNESCO.** (2023). *In class: AI must stay in place. The UNESCO Courier*. <https://courier.unesco.org/es/articles/en-clase-la-ia-debe-quedarse-en-su-sitio>

13. Планирани учебни дейности

Работа в екип, решаване на проблеми, дигитално обучение, проектно-базирано обучение, проектиране на учебни модули.

14. Методи и критерии за оценка

Разработване на електронни учебни материали с инструктивно проектиране, съгласно всички стандарти за качество.

15. Езици

Английски, испански, български, португалски, турски.

16. Стаж/практика

Разработване на електронни учебни материали с инструктивно проектиране, като се прилагат стандартите за електронно обучение и смарт технологии.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

МОДУЛ



Име на водещия партньор:

Регионално управление на образованието Eyupsultan MEM / WINSS – World innovative sustainable solutions.

ОПИСАНИЕ

1. Наименование на модула:

Модул 5: Правни и етични аспекти на дизайна на електронното обучение

2. Продължителност на модула

24 часа

3. ECTS кредити / ECVET кредит

2 кредита / 1 кредит

4. Автори

Абдула Мурат Угур

Зюбейде Кьоксой Али

Фиген Секин

5. Резултати от обучението по курса – придобити знания, умения, компетенции (цели)

Тези, които са завършили успешно обучение по тази дисциплина:

- Ще знаят:
 - законите за авторското право и принципите за добросъвестно ползване.
 - опасенията за поверителност, свързани с данните на студентите.
 - насоките за достъпност на електронното учебно съдържание.
- Ще могат да:
 - Прилагат етично вземане на решения при проектирането на електронно обучение.
 - Се справят с проблеми, свързани с поверителността и защитата на данните.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

- Създават достъпни материали за електронно обучение.
 - Обясняват правата върху интелектуална собственост.
- Ще притежават компетентности за:
 - Разработване на курсове за електронно обучение, които отговарят на законовите стандарти.
 - Справяне с етичните предизвикателства в онлайн образованието.
 - Застъпване за приобщаващи и отговорни практики за електронно обучение.

6. Методи на преподаване

Лекции и презентации, обучение, базирано на казуси, групови дебати и дискусии, практически дейности, ролеви игри и симулации

7. Необходими предварителни изисквания (знания и умения от предишно обучение) и изисквания за други курсове (едновременно)

Необходими изисквания:

Основни познания за принципите на дизайна на електронното обучение.

Познаване на образователните технологии и създаването на дигитално съдържание.

Изисквания за други курсове:

Няма специфични изисквания за едновременни курсове, но познаването на предишни модули ще подобри разбирането.

8. Съдържание на модула

А. Кратко резюме

Този модул има за цел да подобри дигиталните умения на учителите, като се фокусира върху правните и етичните аспекти на дизайна на електронното обучение. Модулът обхваща теми като авторско право и интелектуална собственост, поверителност и защита на данните, достъпност и приобщаване, етични съображения и социална и културна чувствителност.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Дейностите включват проектиране на ресурси за електронно обучение, оценки на въздействието върху поверителността и дискусии за това как да се балансира поверителността с иновациите. Модулът също така изследва използването на изкуствен интелект в образованието, като се обръща внимание на приобщаването и потенциалните предразсъдъци.

Основните теми на резюметата са фокусирани върху етичните практики в дизайна на електронното обучение, с акцент върху прозрачността, честността и академичната почтеност. Разглежда се използването на инструменти с изкуствен интелект в образованието, като се преценяват ползите спрямо етичните съображения и потенциала за злоупотреба. Обсъждат се и стратегии за насърчаване на почтеността и справяне с предизвикателства като плагиатство и измами с договори.

Б. Тематично съдържание на модула

а) конференции

Този модул включва 5 единици, които обхващат следното тематично съдържание:

- **Правни и етични аспекти:** Модулът набляга на разбирането на законите за авторското право, правата върху интелектуалната собственост, поверителността, разпоредбите за защита на данните, като GDPR, и осигуряването на достъпност и приобщаване в дизайна на електронното обучение. - (3) часа
- **Етични съображения:** Разглежда етичните съображения при дизайна на курсовете, включително прозрачност, избягване на подвеждащи практики, насърчаване на академичната почтеност и социална и културна чувствителност. - (3) часа
- **Културна чувствителност:** Подчертава се значението на признаването и зачитането на културните различия, като се обръща специално внимание на насърчаването на приобщаването, избягването на стереотипи и предразсъдъци и насърчаването на уважителни взаимодействия. - (3) часа
- **Правни аспекти:** Обсъждат се правни аспекти, с акцент върху честното използване, правата върху интелектуалната собственост, защитата на студентските данни и спазването на разпоредби, като GDPR. - (3) часа
- **Достъпност:** Достъпността се разглежда чрез насоките на WCAG, като се подчертава значението на създаването на положителна, ефективна и приобщаваща среда за електронно обучение. - (3) часа

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Тези теми подчертават значението на създаването на положителна, ефективна и приобщаваща среда за електронно обучение. Модулът има за цел да предостави на преподавателите знанията за спазване на съответните закони и насоки и за създаване на приобщаваща и уважителна учебна среда.

б) практически дейности

1. Създаване на достъпно съдържание за електронно обучение (Практическа практика в проектирането на съдържание, което спазва насоките за достъпност: добавяне на алтернативен текст за изображения, осигуряване на навигация с клавиатура и др.) - (4) часа
2. Сценарии за вземане на етични решения (ролеви упражнения за справяне с етични дилеми. Дискусия относно прозрачността, пристрастията и академичната почтеност). (3) часа
3. Казуси и дискусии (Анализ на реални случаи, свързани с правни и етични предизвикателства в електронното обучение). - (2) часа

в) Необходимо оборудване

- Компютри или таблети за участниците.
- Проектор или екран за презентации.
- Достъп до правни ресурси и платформи за електронно обучение.

14. Референции (основна библиография)

1. European Commission. (2024). *Regulatory framework for artificial intelligence*. This document establishes the EU's first comprehensive legal framework for AI, promoting trustworthy, human-centric systems while ensuring ethical innovation through a risk-based approach. It highlights the importance of transparency, accountability, and inclusivity in AI applications.
2. Kuner, C., Bygrave, L. A., Docksey, C., & Drechsler, L. (Eds.). (2020). *The EU General Data Protection Regulation (GDPR): A Commentary*. Oxford University Press.
3. UNESCO. (2022). *Minding the data: Protecting learners' privacy and security*. This publication discusses global efforts to safeguard learners' data and privacy in education, emphasizing secure and ethical use of digital tools to build trust and enhance educational development.
4. Britannica. (n.d.). Copyright | Definition, Examples, & Facts.
5. Editage Insights. (2023). *A quick guide to copyright law for research and academic writing*.
6. Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu [Law on Intellectual and Artistic Works] (Law No. 5846) (1951).

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

7. Personal Data Protection Law [Kişisel Verilerin Korunması Kanunu-KVKK] (Law No: 6698) (2016).
8. American Psychological Association (APA). (2021). *Inclusive Language Guide*.
9. W3C Web Accessibility Initiative (WAI). (n.d.). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) Overview*.
10. Lee, L. S. G. (2022). Integrating Design Features for E-Learning Platforms. *Proceedings of International Academic Symposium of Social Science 2022*, 82(1), 23.
11. Smith, J., & Johnson, K. (2023). *The Ethics of Data Privacy in Education*. *Journal of Educational Ethics*, 12(3), 45-60.
12. Saif, S. (2023, July 10). *Cultural Sensitivity: A Guide to Navigating Diverse Environments*.
13. Paul, A. (2023, August 26). *Global Leadership: Navigating Cultural Differences in a Connected World*. *Open Growth*
14. Moscon, V. (2014). *Academic Freedom, Copyright, and Access to Scholarly Works: A Comparative Perspective*. In *Balancing Copyright Law in the Digital Age*.

9. **Планирани учебни дейности**

Работа в екип, дискусии, учебни задачи.

10. **Методи и критерии за оценяване**

- Въпросници или изпити: Оценка на разбирането на студентите относно правните рамки, защитата на личните данни и насоките за достъпност.
- Въпроси, базирани на сценарии: Оценка на способността на студентите да прилагат правни и етични принципи в реални ситуации.
- Казуси и портфолия: Преглед на решенията на студентите на етични дилеми и тяхното прилагане на правни насоки.
- Задачи за създаване на съдържание: Оценка на създадени от студентите електронни учебни материали за съответствие с правните стандарти.
- Взаимна проверка: Накарайте студентите да оценят работата на другите въз основа на правни и етични съображения.
- Участие в клас и дебати: Оценка на участието на студентите в етични дебати.

11. **Език на обучение**

Български, Английски, Испански, Португалски, Турски

12. **Стаж/практика**

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Създаване на достъпно съдържание за електронно обучение (Практическо задание в проектирането на съдържание, което спазва указанията за достъпност: добавяне на алтернативен текст за изображения, осигуряване на навигация с клавиатура и др.)

МОДУЛ



Име на водещия партньор:

Сдружение „Български екип за приобщаваща подкрепа“
Синдикат на българските учители

ОПИСАНИЕ

1. Заглавие на модула:

Модул 6: Лидерство и управление на екипа при проектиране на електронно обучение

2. Продължителност на модула

15 часа

3. ECTS кредити / ECVET кредити

1 кредит / 1 кредит

4. Автори

От името на BIST:

- Андреан Лазаров
- Станислав Георгиев
- Гергана Арабчева
- Д-р Делян Плачков

От името на БТУ:

- Д.ик.н Янка Такева
- Йордан Красев

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

5. Резултати от обучението за курса – придобити знания, умения, компетенции (цели)

Тези, които завършат успешно обучението си в тази дисциплина,

- **Ще знаят:**

- *Значението на ефективното лидерство и управление на екипа в дизайна на електронното обучение:* Участниците ще разберат значението на силното лидерство и управлението на екипа при създаването на успешни курсове за електронно обучение, които отговарят на нуждите на учащите и постигат желаните резултати от обучението.

- **Ще придобият:**

- ✓ *Умения за сътрудничество и комуникация:* Участниците ще са подобрили уменията си за сътрудничество и комуникация, включително активно слушане, ефективна устна и писмена комуникация и способност за работа в екип.
- ✓ *Умения за решаване на проблеми и вземане на решения:* Участниците ще са подобрили своите способности за решаване на проблеми и вземане на решения, както индивидуално, така и като част от екип, и ще бъдат по-добре подготвени да се справят с предизвикателства и да вземат информирани решения в своите проекти за електронно обучение.
- ✓ *Управление на времето и организационни умения:* Участниците ще са развили по-добри умения за управление на времето и организация, включително определяне на приоритети, спазване на срокове и балансиране на множество задачи едновременно, което ще им помогне да управляват своите проекти за електронно обучение по-ефективно.
- ✓ *Основни умения за управление на проекти:* Участниците ще имат по-силна основа в концепциите за управление на проекти, като например планиране на проекти, обхват, срокове и управление на риска, и ще бъдат по-добре подготвени да приложат тези умения към своите проекти за електронно обучение.
- ✓ *Стратегии за ръководене и управление на екипи за електронно обучение:* Участниците ще придобият знания за различни стратегии за ръководене и управление на екипи за електронно обучение, включително ефективна комуникация, поставяне на цели, разрешаване на конфликти, делегиране и непрекъснато усъвършенстване.

- **Ще бъде компетентни:**

- ✓ ефективно да управляват екипите за електронно обучение, което води до по-висококачествени курсове за електронно обучение, които по-добре обслужват нуждите на своите учащи.

6. Методи на преподаване

- **Лекции и презентации:** Изнасяйте информативни лекции и презентации, които въвеждат ключови концепции, принципи и теории, свързани с лидерството в дизайна на електронното обучение и управлението на екипи. Използване на визуални помагала, като слайдове, видеоклипове и инфографики, за да подобрите разбирането и ангажираността.
- **Групови дискусии :** Улесняване на групови дискусии, които позволяват на участниците да споделят своя опит, да задават въпроси и да изследват различни гледни точки по темата. Това може да помогне на участниците да приложат теоретичните концепции към собствените си проекти за електронно обучение и да се учат от опита на своите връстници.
- **Коучинг и менторство от връстници:** Улесняване на взаимоотношенията между участниците чрез коучинг и менторство, където опитни участници предоставят насоки и подкрепа на тези, които са нови в лидерството, дизайна на електронното обучение и управлението на екипи.
- **Рефлексивна практика:** Насърчаване на участниците да разсъждават върху собствените си лидерски и екипни практики чрез водене на дневник, самооценка или индивидуални консултации с коуч по професионално развитие. Тази рефлексия може да помогне на участниците да идентифицират области за подобрене и да разработят персонализирани планове за действие за растеж.

7. Необходими предварителни изисквания (знания и умения от предишно обучение) и изисквания за други (едновременно) курсове

Завършване на модулите:

- *Модул 1. Теории и модели за инструктажен дизайн на качествено дигитално обучение;*
- *Модул 2. Методология за прилагане на подходящ, контекстуализиран педагогически дизайн в иновативни, ангажиращи и качествени електронни курсове и ресурси;*
- *Модул 3. Стандарти за качество на електронното обучение и способност за прилагането им при проектирането на електронно обучение (курсове, учебни дейности и ресурси);*
- *Модул 4: Интелигентни технологии в разработването на ресурси за електронно обучение;*

Преди да започнат модула, участниците трябва да имат основни познания и умения за следните понятия:

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

- **Принципи на дизайна на електронното обучение:** Участниците трябва да имат основни познания за принципите на дизайна на електронното обучение, като например теории за обучение на възрастни, модели на инструкционен дизайн и мултимедийни принципи.
- **Инструменти за образователни технологии:** Участниците трябва да са запознати с често използвани инструменти за образователни технологии, като например системи за управление на обучението (LMS), софтуер за създаване на съдържание и инструменти за създаване на мултимедия.
- **Умения за сътрудничество и комуникация:** Участниците трябва да притежават силни умения за сътрудничество и комуникация, включително активно слушане, ефективна устна и писмена комуникация и способност за работа в екип.
- **Умения за решаване на проблеми и вземане на решения:** Участниците трябва да имат опит в решаването на проблеми и вземането на решения, както самостоятелно, така и като част от екип.
- **Управление на времето и организационни умения:** Участниците трябва да могат да управляват ефективно времето си и да организират работата си ефективно, включително определяне на приоритети, спазване на срокове и балансиране на множество задачи едновременно.
- **Основни умения за управление на проекти:** Участниците трябва да имат основно разбиране за концепциите за управление на проекти, като например планиране на проекти, обхват, срокове и управление на риска.

8. Съдържание на модула

• А. Кратко резюме

Въведение:

В областта на електронното обучение, ефективното лидерство и управление на екипи са от решаващо значение за проектирането и внедряването на успешни онлайн курсове. Този модул ще предостави общ преглед на ключовите принципи и стратегии за ръководене и управление на екипи в дизайна на електронното обучение.

Ще обсъдим значението на ясната комуникация, определянето на цели и очаквания, насърчаването на среда за сътрудничество и насърчаването на непрекъснатото усъвършенстване. Освен това ще разгледаме ролята на инструментите и техниките за управление на проекти за улесняване на ефективното екипно сътрудничество и осигуряване на навременно изпълнение на проекти за електронно обучение.

Раздел 1: Лидер. Видове и стилове на лидерство през годините

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

- **Каква е ролята на лидера? Кои са съществуващите типове лидерство и какви теории ги подкрепят?:** Ще започнем с обяснението кой е лидер, какви са неговите/нейните функции, какви теории и свързани стилове съществуват.

Раздел 2 Специфика на училищните ръководители

- **Значение на силното лидерство:** Ефективното лидерство е от съществено значение за ръководенето на разработването на висококачествени курсове за електронно обучение. Силният лидер може да мотивира членовете на екипа, да постави ясни цели и да гарантира, че всички остават фокусирани върху целите на проекта.

Раздел 3 Характеристики на ефективните лидери и стилове на лидерство за осигуряване на иновации в образованието

- **Характеристики на ефективните лидери и стилове на лидерство за осигуряване на иновации в образованието:** Успешните лидери в електронното обучение притежават отлични комуникационни умения, способни са ефективно да делегират задачи и да насърчават позитивна работна среда. Те също така имат задълбочено разбиране за учебните нужди на целевата си аудитория и най-новите тенденции в технологиите за електронно обучение.
- **Поставяне на ясни очаквания:** Една от най-важните отговорности на лидера е да постави ясни очаквания за членовете на екипа. Това включва дефиниране на роли и отговорности, установяване на крайни срокове и очертаване на показатели за изпълнение.

Раздел 4 Изграждане и управление на високоефективни екипи

- **Избор на правилните членове на екипа:** За да се създаде високоефективен екип за електронно обучение, е важно да се изберат хора с разнообразни умения и опит. Това може да включва експерти по предметна област, дизайнери на инструкции, графични дизайнери и разработчици на мултимедия.
- **Насърчаване на сътрудничеството:** Насърчавайте откритата комуникация и сътрудничество между членовете на екипа, като планирате редовни срещи, използвате инструменти за управление на проекти и насърчавате култура на прозрачност и доверие.
- **Разрешаване на конфликти:** Конфликтите са неизбежни във всяка екипна среда. Ефективните лидери трябва да са готови да се справят с конфликтите и да ги разрешават своевременно, като поддържат неутрална позиция и се

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

фокусират върху намирането на решения, които са от полза за всички участващи страни.

Раздел 5 Инструменти и техники за управление на проекти за осигуряване на образователни иновации

- **Избор на правилните инструменти:** Съществуват множество инструменти за управление на проекти, които помагат на екипите за електронно обучение да останат организирани и в крак с плана. Някои популярни опции включват Asana, Trello и Basecamp.
- **Определяне на етапи и крайни срокове:** Определянето на ясни етапи и крайни срокове е от решаващо значение за спазването на графика на проекта. Използвайте тези етапи, за да разделите по-големите задачи на по-малки, по-лесно управляеми компоненти.
- **Мониторинг на напредъка:** Редовно наблюдавайте напредъка на членовете на екипа и коригирайте плановете, ако е необходимо, за да гарантирате, че проектът остава в план. Използвайте инструменти за управление на проекти, за да проследявате изпълнението на задачите, да идентифицирате пречки и да съобщавате актуализации на заинтересованите страни.

Очаквано въздействие:

Ефективното лидерство и управление на екипа са от решаващо значение за успешното проектиране и внедряване на курсове за електронно обучение. Чрез разбиране на важността на ясната комуникация, определянето на цели и очаквания, насърчаването на среда за сътрудничество и насърчаването на непрекъснатото усъвършенстване, учителите (настоящи и бъдещи) ще се превърнат в специалисти по електронно обучение могат да създадат високоефективни екипи, които предоставят ангажиращи и ефективни онлайн курсове.

Б. Тематично съдържание на модула

а) лекции

- Модул 1: Лидер. Видове и стилове на лидерство през годините: **(1) час**
- Раздел 2 Специфика на училищните ръководители: **(1) час**
- Модул 3 Характеристики на ефективните лидери и стилове на лидерство за осигуряване на иновации в образованието: **(2) часа**
- Модул 4 Изграждане и управление на високоефективни екипи: **(1) час**
- Модул 5 Инструменти и техники за управление на проекти за осигуряване на образователни иновации?: **(3) часа**

б) практически дейности

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

- Раздел 2 Специфика на училищните ръководители: **(1) час**
- Модул 3 Характеристики на ефективните лидери и стилове на лидерство за осигуряване на иновации в образованието: **(2) часа**
- Модул 4 Изграждане и управление на високоефективни екипи: **(1) час**
- Модул 5 Инструменти и техники за управление на проекти за осигуряване на образователни иновации?: **(4) часа**

В. Необходимо оборудване за доставката на модула

За да доставим модула, ще ни е необходимо следното оборудване:

- **Компютър и проектор:** За представяне на слайдове, изображения и видеоклипове по време на семинара ще е необходим компютър със софтуер за презентации (напр. PowerPoint, Keynote) и проектор.
- **Флипчарт и маркери:** Флипчарт и маркери могат да се използват за записване на ключови точки, обобщаване на дискусиите и създаване на визуални помагала по време на сесията.
- **Раздаващи материали и материали:** Ще са необходими разпечатани раздаващи материали, работни листове и други материали, за да могат участниците да следят и да си водят бележки по време на семинара или работилницата.
- **Интернет връзка:** За достъп до онлайн ресурси, като статии, видеоклипове и уебсайтове, по време на сесията ще е необходима стабилна интернет връзка.
- **Софтуер за видеоконферентна връзка:** Ако семинарът или работилницата се провежда дистанционно, ще ви е необходим софтуер за видеоконферентна връзка, като Zoom или Microsoft Teams, за да улесните взаимодействието и сътрудничеството на живо между участниците.

9. Референции (основна библиография)

Ето някои препратки, които може да ви бъдат полезни, когато изследвате лидерството и управлението на екипа в дизайна на електронното обучение:

- *„Лидерство в електронното обучение: Ръководство за ръководене и режисиране на онлайн обучителни програми“ от Джон Сийли Браун и Марсия Конър*
- Тази книга предоставя информация за предизвикателствата и възможностите, свързани с воденето на програми за електронно обучение, и предлага практически съвети за разработване на ефективни лидерски стратегии.
- *„Науката за електронното обучение: Как да създадем по-интелигентни програми за обучение, които увеличават печалбите“ от Крейг Вайс*

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

- Въпреки че тази книга се фокусира върху науката, стояща зад дизайна на електронното обучение, тя също така засяга значението на лидерството и управлението на екипа при създаването на успешни онлайн програми за обучение.
- *„Управление на проекти за обучители: Как да планираме, изпълняваме и оценяваме обучителни програми“ от Allen Interactions*
- Този ресурс предоставя насоки относно техниките за управление на проекти за обучители, включително съвети за ръководене и управление на екипи за електронно обучение.
- *„Изграждане на успешни екипи за електронно обучение: сътрудничество, комуникация и лидерство“ от Уил Талхаймер*
- Тази статия обсъжда значението на сътрудничеството, комуникацията и лидерството за изграждането на успешни екипи за електронно обучение и предоставя практически съвети за подобряване на тези умения.
- *„Лидерство в електронното обучение: Как да вдъхновим другите да създават ангажиращи учебни преживявания“ от Катрин Ломбардоци*
- Тази публикация в блога подчертава ролята на лидерството във вдъхновяването на екипи за електронно обучение да създават ангажиращи учебни преживявания и предлага предложения за ефективни лидерски практики.
- *„Изкуството и науката на управлението на проекти за обучение и развитие“ от Кати Патерсън*
- Тази статия изследва изкуството и науката на управлението на проекти за специалисти по обучение и развитие (L&D), включително съвети за ръководене и управление на екипи за електронно обучение.
- *„Ръководство на виртуални екипи: Поуки, извлечени от дистанционната работа“ от Дженифър Бриджис*
- Въпреки че този ресурс се фокусира върху ръководенето на виртуални екипи като цяло, той предоставя ценна информация за предизвикателствата и възможностите, свързани с ръководенето на екипи за дистанционно електронно обучение.
- *„Гъвкавият слон: Развиващи се екипи, организации и стилове на лидерство“ от Линда Гратън и Нандини Митал*
- Тази книга изследва концепцията за гъвкаво лидерство и нейното приложение в развиващи се екипи и организации, което може да бъде полезно за екипи за

електронно обучение, които искат да се адаптират към променящите се нужди и технологии.

- *„Треньорът по електронно обучение: План за успешно обучение и развитие“ от Илейн Тейлър-Хохман*
- Тази книга предоставя насоки за треньори и мениджъри по електронно обучение как да подкрепят и ръководят екипите си, за да постигнат успех в проектирането и предоставянето на ефективни онлайн обучителни програми.
- *„Наръчник за електронно обучение: Изчерпателно ръководство за планиране, създаване и управление на онлайн обучителни програми“ от Майкъл Алън и Рик О'Ший*
- Въпреки че тази книга обхваща целия процес на проектиране на електронно обучение, тя включва и глави за управление на екип и лидерство, предоставяйки практически съвети за водене на успешни проекти за електронно обучение.

10. Планирани учебни дейности

Планираните учебни дейности могат да помогнат на учителите да развият своите лидерски умения и умения за управление на екип в контекста на дизайна на електронното обучение. Ето някои примери за учебни дейности, които могат да бъдат включени в програма за професионално развитие:

- **Работилници и семинари:** Предлагат се работилници и семинари по теми като ефективна комуникация, поставяне на цели, разрешаване на конфликти и делегиране. Тези сесии могат да предоставят на учителите практически съвети и стратегии за ръководене и управление на екипи за електронно обучение.
- **Коучинг и менторство от връстници :** Улесняване на взаимоотношенията между учителите чрез коучинг и менторство, където опитни учители предоставят насоки и подкрепа на тези, които са нови в лидерството, дизайна на електронното обучение и управлението на екипи.
- **Рефлексивна практика:** Насърчавайте учителите да разсъждават върху собствените си лидерски и екипни практики чрез водене на дневник, самооценка или индивидуални консултации с коуч по професионално развитие. Тази рефлексия може да помогне на учителите да идентифицират области за подобрене и да разработят персонализирани планове за действие за растеж.
- **Проекти за практическо изследване:** Подкрепете учителите в провеждането на проекти за практическо изследване, които изследват въздействието на специфични стратегии за лидерство и управление на екипи върху резултатите от дизайна на електронното обучение. Този практически подход може да

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

предостави на учителите ценна информация за ефективността на различните подходи и да им помогне да усъвършенстват практиките си с течение на времето.

- **Модули за онлайн обучение:** Осигурете достъп до модули за онлайн обучение или уебинари, които предлагат допълнителни ресурси и инструменти за развиване на лидерски умения и умения за управление на екипи в дизайна на електронно обучение.

Чрез включването на тези учебни дейности в програма за професионално развитие, учителите могат да развият знанията и уменията, от които се нуждаят, за да ръководят и управляват ефективно екипи за електронно обучение, като в крайна сметка подобряват качеството на курсовете за електронно обучение и подкрепят успеха на своите ученици.

11. Методи и критерии за оценка

Оценяването на лидерството и управлението на екипа при електронното обучение за учители включва оценяване на различни аспекти от работата, комуникацията и процесите на вземане на решения на екипа.

Ето някои методи и критерии за оценяване на този модул, специално предназначени за учители:

Методи:

- **Наблюдение от колеги:** Наблюдавайте екипите от учители по време на сесиите им за планиране и проектиране, за да оцените процесите им на сътрудничество, комуникация и вземане на решения.
- **Фокус групи:** Проведете фокус групи с учителски екипи, за да обсъдите техния опит и възприятия за лидерството и управлението на екипа. Въпросите могат да се фокусират върху комуникацията, поставянето на цели, разрешаването на конфликти и цялостното удовлетворение от представянето на екипа.
- **Обратна връзка от фокус групите на учениците:** Съберете обратна връзка от учениците относно курсовете за електронно обучение, разработени от екипите от учители. Тази обратна връзка може да помогне за идентифициране на области за подобрене в дизайна и провеждането на курсовете, както и за цялостното представяне на екипа.

Критерии:

- **Ясна комуникация:** Оценете дали ръководителят на екипа ефективно съобщава целите, очакванията и актуализациите за напредъка на проекта на членовете на екипа. Също така, оценете дали членовете на екипа се

чувстват комфортно да споделят идеи и притеснения помежду си и с ръководителя.

- **Поставяне на цели:** Оценете дали ръководителят на екипа определя ясни, измерими цели за проекта и ги съобщава на членовете на екипа. Освен това, оценете дали членовете на екипа разбират своите индивидуални роли и отговорности за постигането на тези цели.
- **Сътрудничество:** Оценете дали ръководителят на екипа насърчава среда на сътрудничество, насърчавайки членовете на екипа да споделят идеи, знания и ресурси. Също така, оценете дали членовете на екипа се чувстват ценени и признателни за приноса си към проекта.
- **Разрешаване на конфликти:** Оценете как ръководителят на екипа се справя с конфликтите в екипа, като гарантирате, че те се разрешават бързо и справедливо. Също така, оценете дали членовете на екипа се чувстват комфортно да изразяват своите мнения и притеснения, без страх от отмъщение.
- **Делегиране:** Оценете дали ръководителят на екипа ефективно делегира задачи въз основа на силните страни и наличността на членовете на екипа. Освен това, оценете дали членовете на екипа се чувстват овластени да вземат решения и да поемат отговорност за своите задачи.
- **Управление на времето:** Оценете дали ръководителят на екипа ефективно управлява времевата рамка на проекта, като гарантира, че задачите се изпълняват навреме и в рамките на бюджета. Също така, оценете дали членовете на екипа разбират крайните си срокове и съответно приоритизират работата си.
- **Непрекъснато усъвършенстване:** Оценете дали ръководителят на екипа насърчава култура на непрекъснато усъвършенстване в екипа, като търси обратна връзка и я включва в бъдещи проекти. Освен това, оценете дали членовете на екипа се чувстват мотивирани да учат и да се развиват професионално.
- **Ангажираност на студентите:** Оценете дали курсовете за електронно обучение, разработени от екипите от учители, ангажират студентите и улесняват тяхното учене. Този критерий е особено важен за оценка на въздействието на лидерските и управленските практики на екипа върху качеството на крайния продукт.

Чрез използването на тези методи и критерии можете да получите цялостно разбиране за лидерството и управлението на екипа в дизайна на електронното обучение за учители, като идентифицирате области за подобрене и отбележите успехите.

12. Езици

Английски, български, испански, португалски, турски

13. Стаж/практика

Стажовете или практиките по дизайн на електронно обучение за учители предоставят ценен практически опит в прилагането на принципите на лидерство и управление на екипи в реални проекти.

МОДУЛ



Име на партньора:

Политехнически институт „Браганца“ (Polytechnic Institute of Bragança (IPB))

ОПИСАНИЕ

1. Заглавие на модула:

Модул 7: Нови възможности за (само-)оценка

2. Продължителност на модула

1 семестър (18 часа синхронно обучение от общо 60 работни часа)

3. ECTS кредити / ECVET кредити

2 кредита / 1 кредит

4. Автори

Проф. д-р Витор Гонзалвез

Проф. д-р Елза Мискита

Проф. д-р Илда Рибейро

Ракел Родригес

Бруно Гонзалвез

Резултати от ученето в курса - придобити знания, умения, компетенции (цели)

Завършилиите успешно този обучителен модул:

- Ще знаят:
 - ✓ и разбират разликата между възможностите за оценяване и самооценяване.
 - ✓ как се идентифицират основните видове (само-)оценка и цифрови инструменти.
 - ✓ как да насърчават уменията за рефлексивна практика и самонаблюдение.
 - ✓ как да развиват самостоятелно насочвано от обучаемите учене.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

- ✓ как да насърчават академичната почтеност, чрез самоотчитане на учебния напредък от страна на учащите.
- ✓ как да повишават мотивацията на учащите.
- ✓ как да помогнат на учащите да развият множество лични и преносими умения.
-
- Ще могат да:
 - ✓ изберат подходящия метод за (само-)оценка, чрез който да оценяват обучаемите.
 - ✓ използват подходящи цифрови инструменти за създаване на възможности за оценяване.
 - ✓ мотивират учащите да се ангажират по-задълбочено с материала и да включат стратегии за самооценка.
 - ✓ имат знанията и предпоставките за усвояване на повече съдържание.
-
- Ще придобият компетентност да:
 - ✓ оценяват или (само-) оценяват обучаемите в зависимост от вида на методиките за обучение и да допринасят за по-високо качество на курсовете за електронно обучение, като оценяват по-добре траекторията на своите обучаеми.
-

5. Методи на преподаване

Лекциите и презентациите ще бъдат използвани за представяне на концепции, за да се интегрират нови знания или да се разбере последователността на съдържанието. Дискусия по темата, присъствена или дистанционна, за въвеждане на нови понятия и/или задълбочаване на знанията. Практически сесии за всеки инструмент за прилагане на стратегии за (само)оценка. Работна група с някои инструменти за сътрудничество.

6. Предварителни условия (знания и умения от предишно обучение) и изисквания за други (едновременни) курсове

- Основното разбиране на принципите за създаване на електронно обучение и знанията от предишните модули ще подобрят разбирането.
- Запознаване с основните видове оценяване, главно диагностично оценяване, формиращо оценяване, обобщаващо оценяване и самооценяване.

7. Съдържание на модула

А. Кратко резюме

Основното е, че оценяването на учащите по смислен начин може да им помогне да се мотивират и да им даде възможност да се развиват, тъй като те стават двигатели на собственото си учене. В този контекст преподавателите трябва да използват различни видове инструменти за оценяване и самооценяване, за да насърчават уменията за

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

рефлексивна практика и самонаблюдение, за придобиване на умения за самонасочено учене, за насърчаване на академичната почтеност чрез самоотчитане на учебния напредък от страна на учащите и за повишаване на мотивацията им.

В. Тематично съдържание на модула

а) Лекции (6 часа)

Този модул съдържа 3 учебни единици, включващи следното тематично съдържание:

- 1- Концепции и типове оценяване – (2 часа)
- 2- Инструменти за (само-) оценяване – (2 часа)
- 3- Инструменти за (само-)оценка (2 часа)

б) Практически дейности (12 часа)

Този модул се състои от 4 модула, включващи следните целеви дейности:

1. Приложения или образователни уеб-базирани приложения за: (2 часа)

- създаване на видео презентация (ScreenPal или друго подобно приложение)
- трансформиране на видео в интерактивно съдържание (Edpuzzle или друго подобно приложение)

2. Приложения или образователни уеб-базирани приложения за: (4 часа)

- създаване на дейности за оценяване, базирани на въпросници (Ms Forms, Google Формуляри или други подобни)
- създаване на дейности за оценяване, базирани на игри или игровизация (Kahoot, Socrative, Quizlet, Quizizz, Nearpod, Genially или други подобни)

3. Приложения или образователни уеб-базирани приложения за: (4 часа)

- съвместно създаване на интерактивни истории (Bookcreator, StoryJumper или други подобни)
- съвместно създаване на онлайн работни групи (Padlet, Lino, Wakelet или други подобни)

- съвместно създаване и сътрудничество, чрез онлайн платформи (Miro, Mural или други подобни)

4. Уеб платформи за: (2 часа)

- създаване на възможности за оценяване с платформи за електронно обучение (Ms Teams, Google Classroom, Moodle или други подобни)

- създаване на възможности за оценяване със специализирани платформи за масови отворени онлайн курсове (Massive Open Online Course (MOOC) platforms (Udemy, Coursera и други подобни)

С. Изисквания за необходимо оборудване за обучение по модула

За да се предостави учебното съдържание по модула, ще бъде необходимо следното оборудване:

- Компютър и проектор: компютър с презентационен софтуер (напр., PowerPoint, Keynote) и проектор са необходими за да могат да бъдат представени слайдове, изображения и видеа по време на упражненията и семинарите.

- Бяла дъска и маркери: те ще бъдат полезни при използване на методите на мозъчна буря (брейнсторминг), водене на записки и визуализация на концепциите по време на груповите дейности и дискусии.

- Флипчарт и маркери: могат да бъдат използвани за отбелязване на ключови моменти, обобщаване на дискусии и създаване на визуални подсказки по време на сесиите.

- Работни листи и материали: печатни дуплянки, работни листи и други материали, които ще са необходими на участниците за да следят обучението и да си водят бележки по време на упражненията и семинарите.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

- Връзка с интернет: стабилната връзка с интернет е необходима за достъп до онлайн инструментите, приложенията и ресурсите, като статии, видеа, и уеб сайтове, по време на сесиите.

- Аудио-визуално оборудване: в зависимост от размера на стаята и броят на участниците, може да е необходимо допълнително аудио-визуално оборудване, като микрофони, говорители и слушалки, чрез което да се осигури ясната комуникация по време на сесиите.

- Софтуер за видео конференции: ако упражненията или семинарите се провеждат дистанционно, за да се улесни взаимодействието и участието на всички участници в реално време, ще бъде нужен софтуер, който да осигури осъществяването на видео конференция, като Zoom или Microsoft Teams.

8. Източници (основна библиография)

1. Good, J. (2021). Serving students with special needs better: How digital technology can help. In OECD Digital Education Outlook 2021: Pushing the Frontiers with Artificial Intelligence, Blockchain and Robots (pp.123-142). OECD Publishing.<https://doi.org/10.1787/40fa80d3-en>
2. D'Mello, S. K. (2021). Improving student engagement in and with digital learning technologies. In OECD Digital Education Outlook 2021: Pushing the Frontiers with Artificial Intelligence, Blockchain and Robots (pp.79-104). OECD Publishing.<https://doi.org/10.1787/8a451974-en>
3. Ferrarini, R., Saheb, D., & Torres, P. (2019). Active methodologies and digital technologies: approaches and distinctions. Education in Question Journal, 57(52), 1-30.
4. Filatro, A., & Cavalcanti, CC (2018). Innovative methodologies in face-to-face, distance and corporate education. Saraiva Educação.
5. Gonçalves, V. (2020). COVIDados innovating and reinventing the teaching-learning process with ICT. Pedagogy in Action, 13(1), 43-53.
6. Google. (2024). Google Workspace for Education. Available at:<https://edu.google.com/workspace-for-education/editions/overview/>
7. Moya, E. C. (2017). Using active methodologies: The students' view. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 237, 672-677.
8. Microsoft. (2024). Prepare for the future of work with Microsoft Teams. Available at:<https://www.microsoft.com/pt-pt/microsoft-teams/group-chat-software/>
9. Rajabpour, A. (2021). Teachers' Perception of Advantages and Disadvantages of Kahoot!. English Linguistics Research, 10(4). Available at:<https://doi.org/10.5430/elr.v10n4p49>
10. Silva, L., Loureiro, A.C., Magoni, F. & Gonçalves, V. (2022). Active methodologies and digital technologies in learning: a systematic literature review, In 17th Iberian

Conference on Information Systems and Technologies, CISTI 2022. p. 1-5. ISBN 978-989333436-2

11. Valente, JA, Almeida, MEB, & Geraldini, AFS (2017). Active methodologies: from conceptions to practices at different levels of education. Rev. Diálogo Educ., 17(52), 455-478.
12. Yot-Dominguez, C., & Marcelo, C. (2017). University students' self-regulated learning using digital technologies. Higher Education, 14(38), 1-18. DOI 10.1186/s41239-017-0076-8

9. Планирани учебни дейности

Discussion activities, tasks to create several types of (self-)assessment, and teamwork.

10. Методи и критерии за оценка

След овладяване на основната концепция на стратегиите за (само-) оценяване, ще бъдат представени практически сесии за приложение на всеки инструмент за да се приложат материалите за (само-) оценка.

11. Език

Английски, испански, португалски, български, турски

12. Стаж / практика

Стажът или практиката върху възможностите за (само-) оценяване предоставя ценен личен опит за използването на инструменти за създаване на материали за (само-) оценяване.