

---

**ACTUAL ASPECTS IN THE FORMATION OF SOFT SKILLS IN CHILDREN FROM  
PRIMARY SCHOOL AGE USING INFORMATION AND INTERNET  
TECHNOLOGIES****Krasimira Dimitrova**“Prof. D-r Assen Zlatarov” University – Burgas, Bulgaria, [dimitrowa\\_kr@yahoo.com](mailto:dimitrowa_kr@yahoo.com)**Dimona Georgieva**“Prof. D-r Assen Zlatarov” University – Burgas, Bulgaria, [dimonaaa94@gmail.com](mailto:dimonaaa94@gmail.com)

**Abstract:** Information and Internet technologies are some of the fastest growing ones. For a short period of time, they entered man’s life and became an integral part of it. Children, as part of society, fall into the group of users. The fact is, before children have learned to read, they already have the skills to use a tablet and a smartphone. Numerous studies have shown that early use of information technology leads to the so-called "computer dependence", which is the lack of important social skills - problems with communication with peers and adults, lack of the need to communicate, inability to express emotions, ideas, lack of planning skills and algorithmic reflection, etc.

The article examines the possibilities of using information and internet technologies for the formation of soft skills in children from primary school age. It presents the current aspects of the problem in the present educational documentation in Bulgaria.

Students use information and internet technologies outside of school, and the habits formed there are leading in associative behavior. It is precisely this reason to look at aspects whereby the school, as an educational and social institution, enables small pupils to acquire knowledge of the use of modern technology for learning purposes, and a number of soft skills are formed. The pedagogical aspects of the process require the observance of certain principles that ensure the formation and development of the desired skills - system, accessibility, consciousness, student activity, sustainability of knowledge, skills and customs, etc.

The skills that are formed in the personality can be summarized and divided into three main groups - personal qualities; interpersonal skills; additional skills / knowledge. Soft skills refer to the first two groups and the additional knowledge and skills are related to specific academic and technological knowledge.

Pedagogical literature defines five key competences that characterize skills: social skills; communication; thinking; self-control skills; positive individual concept. According to the authors of the article on the personality that will develop and prove that competitiveness is of particular importance, one of the most important skills is the transfer of knowledge.

In the current primary school documentation, the learning subject "Information Technology" (IT) is studied as a PIU or an EPA. The training in the PIU is organized on the basis of curricula (developed by the Ministry of Education and Science) and educational books approved by the Ministry of Education and Science. The education in the forms of SIP is realized through programs developed by the teacher and approved by the school principal.

In the current regulatory framework (Ordinance 5 / 30.11.2015) information technology in elementary school can be studied as a facultative class (FC) as the teacher independently develops a curriculum on the basis of the existing previous documentation. In most of the schools in the country, information technology is not selected as an optional time. In order to comply with the requirements of the ordinance and the adopted curricula for each subject in elementary school, it is necessary to conclude that primary school teachers should use information technology in all disciplines and thus form relevant knowledge and skills. This, in turn, provides an opportunity, besides purely technical skills, to form a number of skills. The availability of methodological guidelines in this direction will facilitate the process and ensure the implementation of ideas in pedagogical practice.

**Keywords:** soft skills, primary school age, information technology, internet technologies

**АКТУАЛНИ АСПЕКТИ ПРИ ФОРМИРАНЕ НА МЕКИ УМЕНИЯ У ДЕЦА ОТ  
НАЧАЛНА УЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ ЧРЕЗ ИЗПОЛЗВАНЕ НА ИНФОРМАЦИОННИ  
И ИНТЕРНЕТ ТЕХНОЛОГИИ****Красимира Димитрова**Университет “Проф. д-р Асен Златаров” – Бургас, [dimitrowa\\_kr@yahoo.com](mailto:dimitrowa_kr@yahoo.com)

**Димона Георгиева**

Университет “Проф. д-р Асен Златаров” – Бургас, dimonaaa94@gmail.com

*Авторите изказват благодарност към научен проект № НИХ – 413/2018 г. „Изследване на контекстните компетенции в предучилищна и начална училищна възраст и разработване на конкретни педагогически модели за подкрепа на детската личност“ за финансиране на настоящата работа.*

**Резиме:** Информационните и интернет технологии са едни от най-бързо развиващите се технологии. За кратък период от време те навлязоха в живота на човека и станаха неразделна част от него. Децата, като част от обществото, попадат в групата на потребителите. Факт е, че преди да са се научили да четат, децата вече имат формирани умения за използване на таблет и смартфон. Редица изследвания сочат, че ранното използване на информационни технологии води до т. нар. „компютърна зависимост“, която се изразява в липса на важни социални умения – проблеми при общуване с връстници и възрастни, липса на необходимост от комуникация, невъзможност за изразяване на емоции, идеи, липса на умения за планиране и алгоритмично мислене и др. п.

В статията се разглеждат възможностите за използване на информационни и интернет технологии за формиране на меки умения у децата от начална училищна възраст. Представят се актуалните аспекти на проблема при действащата учебна документация в България.

Учениците използват информационни и интернет технологии извън училище и формираните там навици са водещи при прояви на асоциално поведение. Именно това е причината да се потърсят аспектите, чрез които училището като образователна и социална институция да предостави възможност на малките ученици да усвоят знания за използване на съвременните технологии за учебни цели, като наред с това се формират редица меки умения. Педагогическите аспекти на процеса изискват да се спазят определени принципи, които гарантират формиране и изграждане на съответните желани умения – системност, достъпност, съзнателност, активност на ученика, трайност на знанията, уменията и навиците и др.

Уменията, които се формират у личността, могат да се обобщят и обособят в три основни групи - личности качества; междуличностни умения; допълнителни умения/знания. Меките умения се отнасят до първите две групи, а допълнителните знания и умения са свързани с конкретни академични и технологични знания.

В педагогическата литература се дефинират пет ключови компетенции, които характеризират меките умения: социални умения; комуникативност; мислене; умения за самоконтрол; позитивна индивидуална концепция. Според авторите на статията, за личността, която ще се развива и доказва в свят, в който от особена важност е конкурентноспособността, едно от най-важните умения е трансферът на знания.

В досега действащата документация за началното училище учебният предмет „Информационни технологии“ (ИТ) се изучаваше като ЗИП или СИП. Обучението в ЗИП се организираше на база на учебни програми (разработени от МОН) и учебни помагала, одобрени от МОН. Обучението във формите на СИП се реализираше чрез програми, разработени от учителя и утвърдени от директора на училището.

В сега действащата нормативна уредба (Наредба 5/30.11.2015 г.) информационни технологии в началното училище могат да се изучават като *факултативен учебен час* (ФУЧ), като учителят сам разработва учебна програма на база съществуващата предходна документация. В голяма част от училищата в страната информационните технологии не са избрани факултативен час. За да се спазят изискванията от наредбата и приетите учебни програми по всеки предмет в началното училище се налага изводът, че началните учители трябва да използват информационни технологии по всички учебни дисциплини и така да формират съответните знания и умения. Това от своя страна предоставя възможност освен чисто техническите умения, да се формират и редица меки умения. Наличието на методически указания в тази насока ще улесни процеса и ще е гаранция за прилагането на идеите в педагогическата практика.

**Ключови думи:** меки умения, начална училищна възраст, информационни технологии, интернет технологии

## 1.УВОД

Активното участие на гражданите в обществото и икономиката се гарантира от придобиването на специфични умения, описани в Стратегия Европа 2020. В нея дигиталните компетентности (digital skills) се определят като фундаментални. Съвременните деца растат и се развиват в дигитална среда. Няма съмнение, че при реализацията им като възрастни дигиталните умения ще са само част от набора умения, които ще използват. Използването на информационни и интернет технологии от подрастващите има както положителни, така и отрицателни страни. Важна задача на образователните институции е да представи пред

малките ученици възможностите на информационните и интернет технологии за учебни цели и да използва работата с тях за формиране и развитие на конкретни меки умения.

Настоящата статия представя някои аспекти от работата с информационни и интернет технологии в началното училище за решаване на учебни задачи и формиране на меки умения.

## **2. РОЛЯТА НА ДИГИТАЛНИТЕ УМЕНИЯ РАЗВИТИЕ НА ЛИЧНОСТТА НА ДЕТЕТО И ФОРМИРАНЕ НА МЕКИ УМЕНИЯ**

### **Меки умения**

Меките умения (Soft Skills) се дефинират многоаспектно. Може да се обобщи, че те се отнасят до всички неакадемични умения, които личността трябва да притежава, за да има успех в живота и работата си.

Меките умения в най-общ план се определят като социални умения, езикови и комуникационни умения, съпричастност, способност за работа в екип и редица личностни черти, които характеризират взаимоотношения, действия, постъпки и проявления.

Образователната реформа е насочена към формиране на определени умения в училище, за да могат учениците да бъдат успешни в бъдещата си работа. Сред тях са гъвкавост, адаптация, лидерство и продуктивност.

### **Дигитални умения**

Факторите, влияещи върху нивото на дигиталните умения за деца, включват:

- възраст, при която децата са запознати с информационните технологии;
- естеството и нивото на разнообразието на онлайн дейностите;
- нивото на използване на ИКТ от страна на учителите<sup>64</sup>.

Да се притежават дигитални умения не е свързано само с умениято да се използват ИКТ, т.е. компютърни и интернет технологии за работа с информация. Умението включва и решаване на по-сложни задачи, обработване и критична оценка на информацията, намиране и използване на информация за решаване на сложни проблеми, владееене на технически умения за достъп до различно по вид интернет съдържание.

Разграничават се три нива на дигитални умения [1]:

- инструментални умения – определят основните технически и оперативни ноу-хау във връзка с използването на технологични устройства;
- структурни или информационни умения – в когнитивно, а не техническо отношение: търсене, подбор и обработката на онлайн информация, но също така разбиране, тълкуване и оценка на информацията.
- стратегически умения, които се отнасят до способността да се използва информация проактивно във връзка с професионалната и/или лична среда.

Други автори определят дигиталната грамотност като умение за оцеляване в дигиталната ера<sup>65</sup>. Поради бързото технологично развитие, нивото на дигитална грамотност може да варира. Дигиталните умения не само трябва да бъдат придобити, но и постоянно адаптирани и актуализирани.

Според проучвания на ICILS, PISA и PIRLS са изведени конкретни изводи и препоръки [1]:

- Ранното запознаване на учениците с технологични устройствата е свързано с по-добри дигитални умения. Препоръчва се училищата да интегрират обучението по ИКТ в своите учебни планове от първата година на обучение.
- Оборудването на училища и домове с технологични устройствата не е достатъчно за насърчаване развитието на дигиталните умения. Важно е как те се използват. Наличието на оборудване не е гаранция за ефективно и полезно използване на интернет от деца.
- Реализиране на онлайн дейности е свързано с добри дигитални умения. Насърчаване на диверсификацията на децата, на техните онлайн дейности води към повишаване на дигиталните им умения.
- Използването на ИКТ от учителите има положителен ефект върху развитието на дигиталните умения на учениците. Използването на ИКТ да се осъществява по всички учебни дисциплини, а да не се ограничава само до дигиталните часове (информационни технологии, информатика,

<sup>64</sup> Education 2030. Building tomorrow's digital skills - what conclusions can we draw from international comparative indicators? UNESCO 2018.

<sup>65</sup> Eshet-Alkalai, Yoram. "Digital Literacy: a Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era", Journal of Educational Multimedia and Hypermedia (2004) 13(1), pp. 93-106

компютърно моделиране). Обучението на учители и повишаване на техните дигитални компетентности е от решаващо значение. То трябва да се реализира на две нива – от една страна да се развиват и усъвършенстват техните дигитални компетентности, а от друга – да се запознаят с методи на преподаване за интегриране на информационните технологии в образователния процес. Дигиталните технологии не бива да се изучават самоцелно, а чрез интегрирането им в отделните учебни предмети.

В съвременното информационно общество се очаква индивидът да може да открие необходимата му информация в информационния поток, да анализира получените данни, да ги използва, за да реши проблеми в ежедневието и да ги превърне в продукт. За целта са нужни индивидът да притежава умения като аналитично и критично мислене, междуличностни умения и организация на знанието. Уменията за „творчество и иновации“, „критично мислене и разрешаване на проблеми“ и „комуникация и сътрудничество“ са сред водещите умения, които учениците от начална училищна възраст трябва да формират.

Чрез насърчаване на творчеството, иновациите и повишаване на дигиталната компетентност, образованието в начална училищна възраст води до ползи в следващите етапи от живота. В началното училище се поставят основите за по-нататъшното обучение, което дава възможност за продължаващо развитие на знанията и подобрява способността на детето да развива умения за творческо и критично мислене. Разработването на нови продукти и услуги през следващите десетилетия ще зависи в голяма степен от гражданите, които имат творчески и новаторски капацитет и притежават висококачествена дигитална компетентност. Въпреки че цифровите инструменти не могат да бъдат използвани за заместване на основните дейности в класната стая, те могат да допринесат за повишаване на качеството и ефективността на образованието, в това число – на мотивацията, на разбирането на учебния материал. Това от своя страна ще доведе до повишаване и на резултатите от обучението на учениците. Интегрирането на информационните технологии в образователния процес дава отражение върху педагогическите подходи, педагогически ресурси, оценяването и учебната среда. Образованието и обучението също имат важна роля при насърчаване на безопасното и отговорно използване на дигиталните инструменти и при разработването на медийни ресурси [2].

### **3. ИНФОРМАЦИОННИ И ИНТЕРНЕТ ТЕХНОЛОГИИ ЗА ФОРМИРАНЕ НА МЕКИ УМЕНИЯ**

Използването на информационни и интернет технологии в класната стая трябва да се планира според поставените цели, както и да се дозира, според възрастта на учениците.

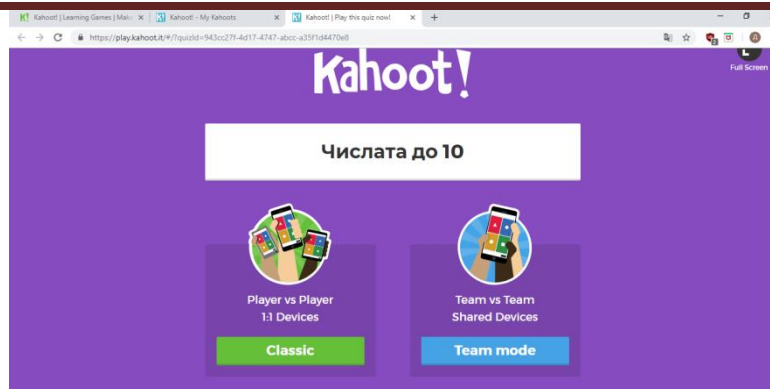
Упражнения с учебна цел могат да се използват в началото на урока за актуализиране на знанията и за мотивация, или в края на часа – за систематизиране и обобщаване на знанията.

Подходяща образователна платформа е Kahoot. Използва се за откриване, създаване, провеждане и споделяне на учебни игри. Подходяща е за различните учебни предмети и може да се използва в голям възрастов диапазон.

Създаването на учебни ресурси с Kahoot е лесно и не изисква специални технически умения. Учителят може да създаде съдържанието на играта, дизайна, правилата на играта. Платформата дава възможност да се използва като база публична игра, която да се адаптира за конкретните учебни цели.

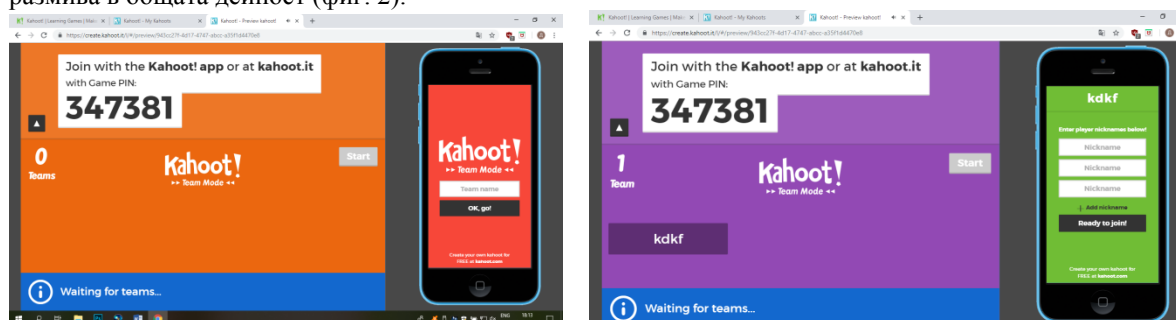
Всяка от създадените игри може да се играе в два варианта Classic (за индивидуално участие на всеки ученик) или Team mode (за групово/екипно участие) (фиг.1).

За обезпечаване работата с Kahoot е необходимо учителят да разполага с компютър/лаптоп и проектор. Учениците използват таблети или смарт телефони, за да регистрират своите отговори. Необходима е интернет връзка, като няма изискване устройствата да са в една мрежа. Учениците достъпват конкретното упражнение чрез въвеждане на код, предоставен от учителя.



Фиг. 1. Индивидуално и екипно участие

Възможността да се използват създадените игри в индивидуална или екипна форма подпомага формирането на меки умения като отговорност, взаимопомощ. По този начин, с решаването на учебните задачи се реализира и допълнителната цел – да се работи за формиране на редица личностни и социални умения. При избор на игра в екип участниците трябва да изберат име на екипа. При малките ученици могат да се формират екипи и да се работи продължително време с тези формации. Децата имат нужда от време, в което екипът да се „сработи“, да започнат да работят добре заедно за постигане на обща цел. След въвеждане име на екипа, всеки играч, член на екипа, въвежда свое име. Така личната отговорност не се развива в общата дейност (фиг. 2).

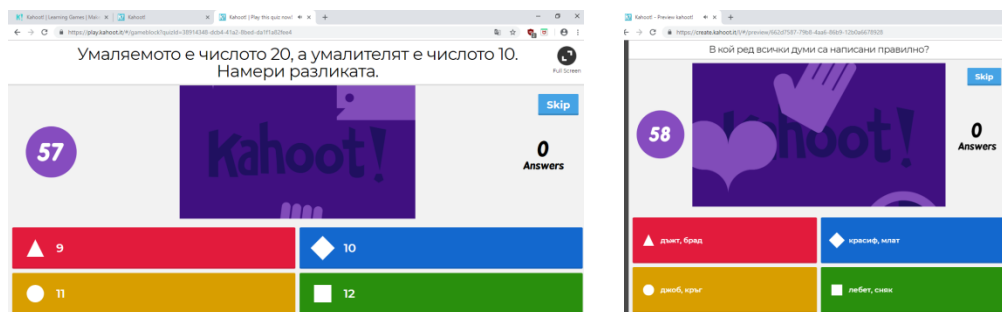


Фиг. 2. Работа в екип – въвеждане име на екипа и членовете на екипа

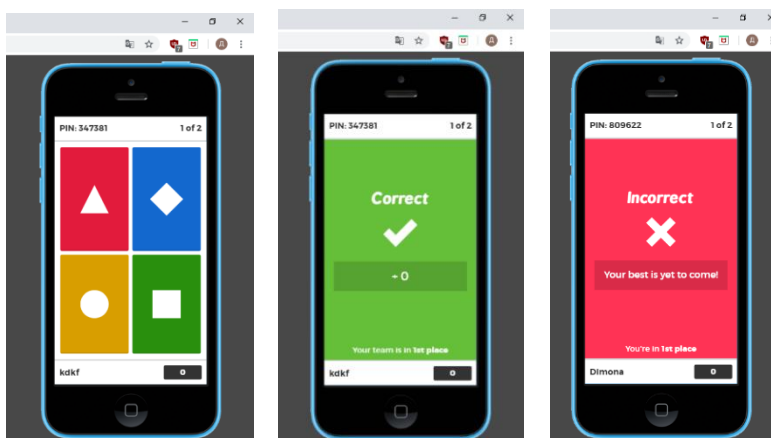
След като участниците се идентифицират, учителят стартира играта. Той е задал време, за което учениците трябва да регистрират своите отговори (фиг. 3). Те избират цвят, който съответства на верния, според тях, отговор.

След изтичане на определеното време, се отчитат резултатите. Всеки ученик получава на своето устройство резултата от своя отговор – верен или грешен (фиг. 4).

След като отговорят на въпроса на екрана на учителя се вижда класация с правилните и грешните отговори. След нея има класация на петимата участници, които са отговорили правилно и най-бързо. В края на играта, след като са минали всички въпроси и тестът е свършил, има класация на най-добрите в играта. Трима от всички участвали се класират на първо, второ и трето място и получават – златен, сребърен и бронзов медал.



Фиг. 3. Упражнения по български език и математика



*Фиг. 4. Избор на отговор, верен и грешен избор*

#### **4. ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Използването на различни информационни и интернет ресурси с образователна цел, показва на учениците от началното училище, че ученето може да е забавно, че освен за игра те могат да им послужат за повишаване на подготовката по различни учебни предмети. Отговорност на учителя и образователните институции е да предложат стратегии, при които наред с академичните знания, се формират и редица умения, необходими за изграждане на отговорни и достойни граждани, създаващи бъдещата икономика, базирана на знание.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

- [1] Education 2030. Building tomorrow's digital skills - what conclusions can we draw from international comparative indicators? UNESCO 2018.
- [2] Research for CULT Committee - Digital Skills in the 21st century. European Union, 2018.
- [3] [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it).