
THE USE OF DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCES TO ORGANIZE A NON-STANDARD EDUCATIONAL ENVIRONMENT AND INCREASE THE MOTIVATION OF EDUCATIONAL ACTIVITY OF THIRD CLASS STUDENTS

Krasimira Dimitrova

University “Prof. Dr. Asen Zlatarov”, Burgas, Bulgaria, dimitrowa_kr@yahoo.com

Diyana Andonova

University “Prof. Dr. Asen Zlatarov”, Burgas, Bulgaria, diana_andonova@dkps.uniburgas.bg

Abstract: The educational environment is of great importance for increasing the motivation for learning activities among young students. The use of digital educational resources leads to interest in the learning material. In many cases, the digital resources used have the opposite effect and do not lead to the desired results. Using the same digital technologies with the same methods in daily work with students leads to routine and monotony in setting tasks and their implementation.

The search by the teacher for non-standard methods in the educational interaction, in creating the educational environment, would lead to expectation on the part of the students, to the awakening of their curiosity, to the desire to research, to learn new facts, to form names.

The set of pedagogical research is to find the relationship between the creation of a non-traditional educational environment by using digital educational resources with overall motivation for learning activity.

The research methodology proceeds through several stages of work - supportive, operational and ascertaining. At the preparatory stage, the literature on the problem is studied, work with students is planned, digital educational resources are created, games and team tasks are developed. During the operational stage, experimental work is carried out with the students of the third grade. At the final stage, analyzes are made regarding the achieved goal, adjustments are made to resources and the organization of activities.

Mainly, the work model is applied in a group for a full-day organization of the school day in self-training classes and interest activities.

The results of the conducted experimental work can generally be reduced to the following conclusions:

- The creation of a non-traditional educational environment provokes the interest and desire of students to acquire new knowledge, to form skills and to apply what they have learned in new activities.
- The repeated use of the same type of activities, digital resources and games, does not contribute to increasing the motivation of students for learning activities.
- The use of digital educational resources is not a guarantee of achieving high results. It takes constant planning and purposeful use.

As a result of the conducted theoretical and experimental research, it can be concluded that the teacher shows non-standardity in creating an educational environment and the application of digital educational resources, games and team tasks leads to an increase in motivation for educational activity, to awakening interest and provoking students' curiosity.

Keywords: digital educational resources, educational environment, non-standard, motivation

**ИЗПОЛЗВАНЕ НА ДИГИТАЛНИ ОБРАЗОВАТЕЛНИ РЕСУРСИ ЗА
ОРГАНИЗИРАНЕ НА НЕСТАНДАРТНА ОБРАЗОВАТЕЛНА СРЕДА И
ПОВИШАВАНЕ МОТИВАЦИЯТА ЗА УЧЕБНА ДЕЙНОСТ НА УЧЕНИЦИТЕ ОТ
ТРЕТИ КЛАС**

Красимира Димитрова

Университет „Проф. д-р Асен Златаров” - Бургас, dimitrowa_kr@yahoo.com

Дияна Андонова

Университет „Проф. д-р Асен Златаров” - Бургас, diana_andonova@dkps.uniburgas.bg

Резюме: Образователната среда има огромно значение за повишаване мотивацията за учебна дейност при малките ученици. Използването на дигитални образователни ресурси водят до интерес към учебната материя. В много случаи използваните дигитални ресурси имат обратен ефект и не водят до желаните

резултати. Използването на едни и същи дигитални технологии с едни и същи методи в ежедневната работа с учениците води до рутина и еднотипност при поставяните задачи и тяхното изпълнение.

Търсенето от страна на учителя на нестандартни методи при образователното взаимодействие, при създаването на образователната среда, би довело до очакване от страна на учениците, до събуждане на тяхното любопитство, за желание за изследване, за научаване на нови факти, за формиране на имена.

Целта на педагогическото изследване е да се открие зависимост между създаването на нетрадиционна образователна среда чрез използване на дигитални образователни ресурси с цел повишаване мотивацията за учебна дейност.

Методологията на изследването протича през няколко етапа на работа – подготвителен, операционен и констатиращ. При подготвителния етап се проучва литературата по проблема, планира работата с учениците, създават се дигитални образователни ресурси, разработват се игри и екипни задачи. По време на операционния етап се провежда експерименталната работа с учениците от трети клас. При финалния етап се правят анализи относно постигнатата цел, нанасят се корекции по ресурсите и по организацията на дейностите.

Основно моделът на работа се прилага в група за целодневна организация на учебния ден в часовете за самоподготовка и дейности по интереси.

Резултатите от проведената експериментална работа най-общо могат да се сведат до следните изводи:

- Създаването на нетрадиционна образователна среда провокира интереса и желанието на учениците за получаване на нови знания, за формиране на умения и за прилагане на наученото в нови дейности.
- Многократното използване на еднотипни дейности, дигитални ресурси и игри, не съдействат за повишаване мотивацията за учебна дейност на учениците.
- Използването на дигитални образователни ресурси не е гаранция за постигане на високи резултати. Необходимо е обстойно планиране и използване с конкретна цел.

В резултат на проведеното теоретично и експериментално проучване може да се направи заключение, че проявите на нестандартност от страна на учителя при създаването на образователна среда и разработването на дигитални образователни ресурси, игри и екипни задачи, води до повишаване мотивацията за учебна дейност, за събуждане на интерес и провокиране на любопитство у учениците.

Ключови думи: дигитални образователни ресурси, образователна среда, нестандартност, мотивация

1. УВОД

В света на дигиталните технологии се дефинира проблем за липсата на интерес и мотивация към учебните дейности в стандартна училищна среда. Това налага да се търсят начини за създаване на нестандартна образователна среда, за използване на разнообразни образователни технологии и дигитални ресурси. Главна роля за осъвременяване на учебния процес играе учителят!

В настоящата статия се разглежда възможността за създаване на нестандартна образователна среда чрез използване на дигитални образователни ресурси и съвременни образователни технологии.

2. ДЕФИНИРАНЕ НА ПОНЯТИЯТА

За изясняване на проблема в теоретичен аспект се изясняват използваните понятия в аспекта на направеното изследване.

Учебна дейност. Учебната дейност е водеща при учениците от начална училищна възраст. В процеса на обучение постепенно се усвояват нейните компоненти. Дейността на учителя (обучението) и дейността на учениците (учебна дейност) не може да бъде изяснена, ако не бъде анализирана категорията „дейност“.

Понятието учебна дейност е изследвана от редица автори. Според А. А. Кирчанов педагогиката не разглежда дейността като самостоятелно явление. Дейността се състои в целенасочено преобразуване на материалния и духовния свят от човека в зависимост от неговите лични и обществени потребности и интереси при определена обстановка. Според Л. С. Виготски при всяка дейност човек оперира с целесъобразно подбрани средства. Учебната дейност на учениците се изследва от позицията на учителя – той обучава, а учениците са „длъжни“ да учат. Извършваната от всеки ученик дейност се подчинява на целите и задачите, които са свързани с обучението (Денев, 1986).

В. М. Блинов я изследва в зависимост от връзката между обучението и ученето. Много често се случва да се смесват учебната дейност и педагогическата дейност като понятия. Разликата между тях е, че педагогическата дейност е на учителя, а учебната на учениците. Ролята и значението на педагогическата

дейност е усвояването и прилагането на система от знания, умения, навици. Учебната дейност зависи от педагогическата дейност, но се отличава като относително самостоятелна (Днев, 1986).

Д. Б. Елконин представя структурата на учебната дейност като:

- учебна мотивация;
- учебно действие;
- контрол;
- оценка.

Формирането ѝ зависи от познавателната мотивираност на ученика (Василева, 2002).

Мотивация за учебна дейност. Терминът мотивация е по-широко понятие от термина мотив. Думата мотивация в съвременната психология се използва в две значения:

- Система от фактори, които детерминират поведението.
- Характеристика на процеса, който стимулира и поддържа поведенческата активност на определено ниво.

Следователно можем да определим мотивацията като съвкупност от причини с психологически характер, които обясняват поведението на човека, насоченост и активност.

Учебната мотивация е вид мотивация в учебната дейност. Формирането на учебната мотивация зависи от редица фактори, мотивационната сфера на личността, нейното съзнание и самосъзнание. Качеството от знания, умения и навици зависят от силата на мотивите, свързани с тях. Мотивите на учебната дейност определят отношението на личността към нея, затова ако мотивите, които движат ученика в дадена ситуация, са осъзнати, той проявява повече упоритост при изпълнение на поставените задачи. Мотивът за учене е насочеността на ученика към различните страни на учебната дейност (Вацова, 2019).

Важна цел на обучението по всички учебни предмети и във всеки клас е да мотивира учениците за учене. Много от педагозите изискват от тях само заучаване и възпроизвеждане на определени факти – информация, която бързо се забравя (Кирилова, 2010).

Учителят трябва да формира положителна мотивация към учебния процес. Изграждането на мотивационна учебна дейност представлява предизвикателство за преподавателите, ако се вземе предвид същността на мотивацията и мотивите. Те са тези, които трябва да използват различни средства, за да събудят у тях желанието да усвоят учебния материал. Учителят трябва да предостави информацията по начин, чрез който да подтикне желанието на учениците за усвояването на нови знания. Ролята на учителя е важна в учебния процес, защото от него зависи дали ще се повиши или понижи заинтересоваността на учениците от учебния процес (Данаилова, 2020).

Той трябва да познава възможностите на учениците си, за да използва подходящ методи и форми в своята дейност и да активизира познавателната потребност на учениците.

Дигитални образователни ресурси

Съвременните ученици растат и се развиват в технологична среда. Въвеждането на информационните технологии като средство в образователния процес е неминуемо. Чрез използване на дигитални образователни ресурси се постигат редица образователни цели. Чрез използването на дигитални образователни ресурси ефективно се усвояват новите знания, придобиват се умения и навици за самостоятелна учебна дейност и за реализиране на екипни задачи.

Учителят трябва да повишава непрестанно своята квалификация и да формира необходимите компетентности за създаване на образователни ресурси, чрез които да създава креативна и нестандартна образователна среда.

Образователна среда. Съгласно Наредба за приобщаващото образование в системата на предучилищното и училищното образование (Наредба, 2017) образователните институции предоставят условия за равен достъп до образование за децата и учениците и чрез:

- осигуряване на достъпна архитектурна и физическа среда;
- достъпност на информацията и комуникацията;
- достъп до учебните програми и учебното съдържание;
- разумни улеснения, технически средства, специализирано оборудване и специализирана подкрепяща среда, дидактически материали, методики и специалисти.

Чрез своите действия и усилия педагогическите специалисти съдействат за създаване на подходяща подкрепяща образователна среда за всеки ученик, независимо дали има специални потребности. Проявите на нестандартност при представяне на новите знания или при прилагането на формираните умения в нова среда спомага за подготовка на подрастващите за предизвикателствата на реалния живот.

Образователни технологии. С помощта на съвременни образователни технологии, които се базират на теоретични постановки в световен план, се дава възможност на учителя да създаде най-подходящата среда за своите ученици. Чрез различни образователни технологии учениците са провокирани към активно учене и усвояване на нови знания и умения – екипни задачи, работа по проекти, игри и др.

Екипни задачи. Екипните задачи дават възможност да се приложат на практика усвоени знания и формираны умения. Чрез работата в екипи се постига формиране на уменията на 21. век – т.нар. преносими (меки) умения (Coombs, 2022).

Работа по проект. Работата по проекти представлява подход, при който обучаемите развиват нови знания и умения, като се ангажират в процеса на планиране, проектиране и изграждане на конкретен образователен продукт. Технологиата, използвана в този метод позволява промени в организацията, продължителността и съдържанието на обучението. Учениците сами търсят информацията и избират начина, по който да я представят. Учителят играе ролята на съветник и партньор, насочващ ученето към съдържателни и функционални аспекти, отговаряйки на въпросите "защо", "какво" и "как". Вместо традиционната класна стая, където преобладава учебникът и уроците, учениците се поставят в обстановка, където се насърчава активното участие и творческото мислене (Rivera, 2018).

Нестандартност на учителя

За създаване на нестандартна образователна среда ключова е ролята на учителя. Редица изследователи търсят пътищата за стимулиране на учителите за прояви на нестандартност – дизайн мислене (Калоянова, 2022), психодрама (Калоянова, 2023, 2).

За създаване на успешни примерни модели е необходимо да се проучи проблемът в практиката (Kaloyanova, Barcelona, 2022), (Калоянова, 2023), (Димитрова, 2023) и на тази основа да се направят изводи да се предложат идеи и добри педагогически практики.

3. МЕТОДОЛОГИЯ

Целта на педагогическото изследване е да се открие зависимост между създаването на нетрадиционна образователна среда чрез използване на дигитални образователни ресурси с цел повишаване мотивацията за учебна дейност.

Методологията на изследването протича през няколко етапа на работа – подготвителен, операционен и констатиращ. При подготвителния етап се проучва литературата по проблема, планира работата с учениците, създават се дигитални образователни ресурси, разработват се игри и екипни задачи. По време на операционния етап се провежда експерименталната работа с учениците от трети клас. При финалния етап се правят анализи относно постигнатата цел, нанасят се корекции по ресурсите и по организацията на дейностите.

4. РЕЗУЛТАТИ

Проектно базираното обучение и екипните задачи в началното училище дават възможност на учителя да създаде нестандартна образователна среда, която не само подготвя учениците с конкретни знания, но и развива уменията и компетентностите, които са от съществено значение за бъдеща реализация. Чрез дигиталните образователни ресурси, приложени в нестандартна образователна среда се цели насърчаване на учениците за активно учене, трайно усвояване на учебния материал, творческо мислене. Учениците са ангажирани с вълнуващи и практически задачи, които повишават тяхната мотивация за учебна дейност.

В настоящата разработка се представят примери на екипна задача, работа по проект, игри, при които се използват разнообразни дигитални ресурси, реализирани с ученици от трети клас.

Екипна задача на тема „Животните и различните условия на живот“ (фиг. 1) има за цел:

- формиране на умения за определяне на условията на живот във водата и на сушата;
- формиране на умения за сравняване на условията на живот във водната среда и с тези на сушата.

Реализирането на екипната задача разрешава следните задачи:

1. Обяснява значението среда на живот и условията за съществуването на организмите.
2. Умее да подбира илюстративен материал за приспособленията на животните и тяхната среда на живот.
3. Да се развият екипните умения.

Всеки ученик от екипа получава картонче с думи свързани с животни и условия на живот., място на обитание. Чрез тях той трябва да направи асоциация. По този всеки ученик разбира каква информация ще търси.

Учителят споделя връзка към презентация, на която предварително е създал структурата в MS Sway, на всеки член от екипа, за да работи.

MS Sway дава възможност за споделяне на връзка към презентация, която да бъде за редактиране. Учениците имат възможност да работят заедно, а учителят да наблюдава тяхната работа в реално време и да насочва.

Всеки ученик от екипа вмъква текст, изображения, видео и 3D модели. Целият екип заедно определят дизайна на презентацията. Учениците представят своята презентация за Животните и различните условия на живот.

Фигура 1. Екипна работа с MS Sway – „Животните различните условия на живот“



На фиг. 2 е представена работата по екипна задача на тема „Планетите и Слънчевата система“. Съвместната работа на учениците води освен да научаване на учебния материал и до формиране на редица личностни качества – толерантност, взаимопомощ, креативност и критично мислене.

В конкретния пример се използва програмата Microsoft Sway. Всеки член на екипа достъпва презентацията за редактиране на определеното му място и работи върху съдържанието и дизайна.

Фигура 2. Екипна работа с MS Sway – „Планетите и слънчевата система“



Образователен проект за 3. клас на тема „Нашата природа, наша отговорност“

Цел и на проекта: Чрез работата по проекта учениците формират екологични знания, свързани с опазването на природата. Усвояват знания за защитени животни и растения и начина за тяхното опазване.

Работата по проекта включва образователни стандарти по предметите: Човекът и природата, Информационни технологии, Технологии и предприемачество и Изобразително изкуство и др.

Софтуер: Book Creator

Чрез работата по този проект учениците формират знания и компетентности за дейностите на човека, водещи до нарушаване на равновесието в природата и мерки за нейното опазване, както и дейности, свързани със защитата на редки и изчезващи видове растения и животни. Формират се знания за видовете защитени растения и животни, включени в Червената книга на България, както и знания за защитените територии в България. Учениците създават електронни книжки, които съдържат информация за различни защитени територии – национални паркове, резервати и местности.

Организационен етап - Продължителност: 1 учебен час. Учебен час: Час на класа

Организация: Учителят въвежда учениците в темата като провежда беседа за дейностите на човека, които водят до нарушаване на равновесието в природата и мерки, които можем да вземем за нейното опазване. Запознава ги с Червената книга на България. Учителят поставя предизвикателство към тях, сами да намерят информация за избрано защитено растение или животно, включено в книгата. Учителят обяснява, че в следващите часове ще работят в екипи за осъществяване на крайния продукт на проекта „Опазване на нашата природа“ – електронни книжки за избрани защитени територии.

Оперативен етап - Продължителност: 5 учебни часа

Първи час. Човекът и природата

Организация: Учителят провежда с класа урок на тема „Опазване на природата“, в който се усвояват екологични знания, свързани с опазването на средата на животните и растенията. Формират се позитивно и грижовно отношение за съхраняване и опазване на редките и застрашените от изчезване видове растения и животни. Формират се знания за защитените територии, в които се създават условия за опазване на естествената среда на организмите – националните паркове, защитените територии и резервати.

Втори учебен час. Изобразително изкуство

Организация: След като са се запознали с редките и застрашени видове растения и животни, включени в Червената книга на България, учениците имат за задача да нарисуват избрано растение или животно. Накрая всички рисунки ще бъдат включени в изработването на електронните книжки.

Трети час. Технологии и предприемачество

Организация: Учителят въвежда учениците с кратка презентация за Червената книга на България – представяне на различни защитени растения и животни. Поставя се задача да създадат Лапбук за избрано растение или животно, като всеки ученик предварително се е подготвил с картон, информация и изображения за избраното растение или животно. По време на часа по учениците изработват своя Лапбук, който ще бъде включен в крайното представяне на проекта „Опазване на нашата природа“.

Четвърти и пети час. Информационни технологии

Организация: По време на тези 2 учебни часа учениците създават електронни книжки с приложението Book Creator по екипи за избрана защитена територия. В компютърната зала, всеки екип намира информация и изображения от интернет, като включва и рисунките от часа по изобразително изкуство, които след това въвежда в книжката, оформя и форматира текста и изображенията. Спазват предварително указаните изисквания от учителя при изработването на електронната книжка.

Продуктивен етап – продължителност 1 час

Организация: Екипите подготвят представяне на работата по проекта пред учители и ученици от друг клас. Учителят и учениците показват резултатите от работата на класа, която представлява материалното изражение на работата на екипите и разработените от тях продукти. Учителят насочва вниманието на учениците към значимостта на работата им по този проект.

Дигитални образователни ресурси се създават с различна цел и разнообразни информационни и интернет приложения. Представят се няколко примера с различни програми.

Образователно приложение Wordwall предоставя различни инструменти за създаване на интерактивни учебни игри и ресурси. Позволява на учителите бързо и лесно да създават учебни материали за своите ученици. Комбинацията от визуални елементи с интерактивни игри ефективно ангажира учениците и повишава тяхната мотивация в учебния процес (фиг. 3).

Фигура 3. Интерактивни упражнения с приложение Wordwall и Kahoot



5. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Използването на дигитални образователни ресурси играе важна роля при изграждане на мотивираща учебна среда. Дигиталните средства обогатяват традиционните методи като подпомагат осмислянето на учебното съдържание, развиването за умения за работа в екип, разрешаване на проблеми. Чрез използване на дигитални образователни задачи и игри учителят има възможност да създаде нетрадиционна образователна среда и по този начин да предизвика ангажираност от страна на учениците и повишаване на мотивацията им за учебна дейност.

*Авторите изказват благодарност към научен проект НИХ-467/2022, за финансирането на настоящата работа

ЛИТЕРАТУРА

- Василева, Е. (2002). Детето в началното училище. София: Просвета.
- Вацова, Д. (2019). Мотивацията и нейната роля в учебния процес. Фискална политика, глобализация и икономически растеж: предизвикателства и перспективи на устойчивото развитие (стр. 658).
- Данаилова, И. (2020). Мотивацията за учене и развитието на човешките ресурси. София: УНСС.
- Денев, Д. (1986). Учебна дейност. София: Държавно издателство "Народна просвета".
- Кирилова, д.-р. И. (2010). Роля на мотивацията за учене в процеса на опознаване на природата. Начално образованието, 52.

- Наредба за приобщаващото образование, приета с ПМС № 232 от 20.10.2017 г., обн., ДВ, бр. 86 от 27.10.2017 г., в сила от 27.10.2017 г.
- Димитрова, К. (2023). Съвременни образователни технологии за създаване на нестандартни учителски практики. *Образование и технологии*, VOL. 14/2023, ISSUE 1, ISSN 1314-1791 (PRINT), ISSN 2535-1214 (ONLINE), 102-108. DOI: <https://doi.org/10.26883/2010.231.4991>.
- Калоянова, Н. (2022). Изследване на нестандартността на учители чрез метода на психодрамата. В: „Образование и технологии“, том 13, брой 1, с. 45-53 OL. 13/2023, ISSUE 1, ISSN 1314-1791 (PRINT), ISSN 2535-1214 (ONLINE), 102-108. DOI: <https://doi.org/10.26883/2010.231.4991>
- Калоянова, Н. (2023). Измерения на нестандартността в професионалната дейност на учителя, В: „Образование и технологии“, том 14, брой 1, с. 96-101. OL. 14/2023, ISSUE 1, ISSN 1314-1791 (PRINT), ISSN 2535-1214 (ONLINE), 102-108. DOI: <https://doi.org/10.26883/2010.231.4991>
- Калоянова, Н. (2022). Стимулиране на нестандартността в образованието чрез дизайн мисленето, В: „Управление и образование“, том 18, брой 3, с. 146-153.
- Coombs, Charles Richard Harvey; Cohen, Tanya; Duddy, Claire; Mahtani, Kamal Ram; Roberts, Nia; Saini, Aman; Foster, Alexander Staddon; (2022). Primary care micro-teams: a protocol for an international systematic review to describe and examine the opportunities and challenges of implementation for patients and healthcare professionals. *BMJ Open*, 12 (3), Article e052651. 10.1136/bmjopen-2021-052651.
- Kaloyanova, N. (2022). Study of the Attitudes and Manifestations of Non-Standardness of Primary Teachers in the Educational Environment, The Barcelona Conference on Education 2022 .Official Conference Proceedings
- Rivera, M.(2018). Literature review on problem and project-based learning (PBL) in primary school settings. ICERI2018 Proceedings. Pages: 4320-4329. ISBN: 978-84-09-05948-5
ISSN: 2340-1095. doi: 10.21125/iceri.2018.1961