

<https://doi.org/10.53656/ped2024-3s.05>

Digitalisation of Bulgarian Secondary Education
Дигитализация на българското средно образование

РОЛЯТА НА ДИГИТАЛНАТА КОМПЕТЕНТНОСТ В УЧИЛИЩНОТО ИСТОРИЧЕСКО ОБРАЗОВАНИЕ

Гл. ас. д-р Катя Мишева

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

Резюме. В публикацията се представя анализ на мястото и ролята на дигиталните компетентности, заложи в училищната документация и учебното съдържание по история и цивилизации. Представен е поглед на дигиталната компетентност на педагога, а също така и на тази, която трябва да формира и да прилага обучаемият. Въз основа на препоръките, поставени в Европейската рамка за дигитална компетентност (*DigComp*), и направения анализ се формират групи дигитални компетентности, които е желателно да владее съвременният преподавател. Направеният анализ е съпоставен с чуждите практики, като по този начин се извеждат силните и слабите страни в дигитализацията на училищното историческо образование.

Ключови думи: дигитална компетентност; историческо образование; учебни програми; креативност; критично мислене; междупредметни връзки; електронни ресурси

Въведение

Дигиталната трансформация на образованието е основен признак на съвремението и радикално преобразува сферите на образованието. По тази причина развитието на дигиталната компетентност на преподаватели и ученици е изключително актуално. За оценка на посочените компетентности се прилага Европейската рамка (*DigComp*), като последната подпомага разработването на образователни и обучителни програми. Внедряването на дигитални инструменти в учебния процес води до ефективност на обучението по история, а също така провокира и мотивира учениците към усвояване на иновации и показване на креативност. Учениците, особено от гимназиален етап, могат да създават продукти, да правят експерименти, да проявяват критична мисъл. Значителна част от тези умения се формират благодарение на заложените компетентности в програмите по история и цивилизации, междупредметните връзки, задачи и упражнения в учебния материал. Онлайн платформите, които се ползват от преподавателите, спомагат за прилагане на дигиталното образование. Те са особено ценни при обучение от разстояние или в ситуации, каквато се явява КОВИД-19.

Изследователски цели и задачи

Настоящата статия има за цел да проучи дигиталните компетентности в историческото училищно образование, анализирайки учебните програми и съдържание в различните етапи.

В тази връзка, основните изследователски въпроси, на които се търсят отговори в границите на представения проблем, са:

1. В какво се състои дигиталната компетентност, заложена в програмите по история и цивилизации? Какви пропуски се индикират след анализа на програмите в различните етапи на училищното образование?

2. Какви дигитални умения се изискват от учениците за решаване на поставени задачи в учебното съдържание? Каква е тяхната сложност в зависимост от възрастовата група?

3. Доколко се владеят и прилагат дигиталните компетентности в българското историческо образование в кратко сравнение с чуждата практика?

От дълго време политическите усилия на МОН са насочени към дигиталното образование. По този въпрос има редица документи, като „Стратегическа рамка за развитието на образованието, обучението и учението в Република България (2021 – 2030)“¹. Там е посочено, че дигитализацията на учебния процес е ключов елемент на модерното училище. Разработената Национална стратегия за въвеждане на ИКТ в българските училища модернизира образователната система и води до по-качествено преподаване на отделните дисциплини². Уроците чрез прилагане на ИКТ стават по-интересни, атрактивни, дават възможност за използване на различни ресурси, като в същото време формират определени умения – търсене и подбиране на информация, преподнасяне чрез презентация или друг дигитален продукт, работа в екип, умения за презентиране и други. В Националната програма за развитие България 2030, в област на въздействие „Дигитализация“ се предприемат мерки за въвеждане на учебни програми, съобразени с дигиталната трансформация на образованието, за достъп до дигитално учебно съдържание, електронни учебници, развитие на изкуствения интелект и много други³. Целта е да се насърчат инициативите за дигитално образование и подобряване на компетентностите в тази област.

Метод и обхват на изследването

Изследването се базира върху анализ на учебните програми, учебниците и книгата за учителя по история и цивилизации, тъй като дигиталните компетентности в училищното образование са заложили именно там. Изведени са показатели на анализа в табличен вид, а след това са направени изводи, в които са посочени не само силните, но и слабите страни.

Учебните програми по история и цивилизации са подготвени в съответствие с европейските приоритети⁴. Дигиталната компетентност на учащите се

е дефинирана и е заложена в програмите. Прилагането на ИКТ в преподаването също е регламентирано. Учебните програми дават възможност за измерване и оценяване на компетентностите по време на целия курс на обучение в историческото образование. Резултатите са обобщени по степен на образование в съответствие с програмите и са представени в таблица 1.

Таблица 1. Проекция на дигиталната историческа култура в нормативната база

Етап на обучение	Области на компетентности	Компетентности като очаквани резултати от обучението	Дигитални компетенции в междупредметните връзки	Деятности
Прогимназиален (V, VI, VII клас)	Търси и избира информация чрез ИКТ по зададени показатели.	Търси информация чрез ИКТ по зададени показатели. Извлича информация от различни източници. Търси и избира информация по зададени показатели за личности, исторически събития и процеси чрез ИКТ. Представя чрез средства на ИКТ различни области в историческото знание. Разбира положителната роля на новите технологии.	Информационни технологии: Развива основни умения на дигитална грамотност. Изпълнява задачи, свързани с търсенето, намирането и обработката на информация по определени теми в интернет. Представя историческа информация, като използва текстообработващи програми. Изготвя мултимедийни презентации по зададена тема. Развива умения за подбор на информация и критично отношение към виртуалното пространство. Изготвя доклади, съобщения, като прилага текстообработващи програми. Прилага умения за работа с Power Point.	Изработване и представяне на информация чрез използване на компютърна програма Power Point. Ползване на различни средства за онагледяване. Работа с различни източници на информация – справочници, художествена литература, видеофилми, интернет. Представяне с помощта на ИКТ на виртуална разходка.

Първи гимназиален етап (VIII, IX, X клас)	Извлича и интерпретира информация от писмени документи, карти, изображения, схеми, диаграми. Търси, подбира и обработва информация с помощта на ИКТ по зададени показатели.	Подбира и обработва информация за исторически личности, събития и процеси чрез ИКТ, а също и чрез зададени показатели. Извлича информация от статистически данни за промените в икономиката и обществото. Представя с помощта на ИКТ исторически събития и личности. Описва влиянието на интернет и социалните глобални мрежи върху общуването между хората.	Информационни технологии: знание за основни компютърни програми за обработка на текстове, създаване на електронни таблици, бази данни, съхраняване и управляване на информация. Умения да се използват инструменти за създаване и представяне на информация. Развива умения за изработване линия на времето, схема, диаграма, таблица. Използва знания за постиженията и приложението на технологиите. Критично отношение към наличната информация и отговорно ползване на интерактивните медии. Математика: Развива умения за построяване и разчитане на графика.	Работа с разнообразни източници на информация: исторически справочници, интернет, художествена литература. Участие в разработване на конкретни учебни проекти. Изработване на портфолио. Изработване на хронологични таблици, линии на времето, схеми, диаграми по зададени показатели. Използване на информация от интернет за проучвателска и изследователска дейност. Съставяне и провеждане на интервюта и анкети. Изработване на тематични мултимедийни продукти.
Втори гимназиален етап (XI и XII клас – ПП)		Представя с помощта на ИКТ информация за историческа личност, събитие, работи по зададени показатели. Обяснява влиянието на интернет и глобалните социални мрежи върху общуването между хората. Представя със средствата на ИКТ примери за злоупотреба с научни и технически открития.		Изработване на таблици, схеми, диаграми по зададени показатели. Изработване на портфолио на забележителни личности от българската и световната история. Използване на информация от интернет за проучвателска дейност, съдържание. Провеждане на интервюта. Разработване в екип на проекти и презентации по предварително зададени исторически въпроси.

В учебниците по история и цивилизации има редица задачи и упражнения, които изискват прилагането на дигитални умения⁵. В статията се предоставя тези умения и знания като пример по следните показатели:

Таблица 2. Проекция на дигиталната историческа култура в учебниците по история и цивилизации

Клас	Издателство	Вид на урока	Заглавие на урока / Задача	Тип дигитално знание	Дигитално умение
V	„Просвета“	Урок упражнение	Как да открием древните цивилизации в интернет	Информационни умения	Търсене на обект, избиране на източник на информация, избор на илюстрации, оформяне на постер.
V	„Просвета“	Нови знания	Културно наследство на древна Тракия / учениците трябва да потърсят информация в интернет за археологическо откритие за траките през XXI век	Информационни умения	Търсене, разглеждане, подбиране на информация от интернет.
VI	„Архимед и Диоген“	Урок за практически дейности	Изготвяне на мултимедийна презентация / използване на програмата Power Point	Информационни умения	Търсене, разглеждане и филтриране на информация по зададени показатели.
VI	„Просвета“	Нови знания	Средновековните градове в Западна Европа / Подготвяне на презентация за избран град по зададени показатели	Информационни умения	Търсене, подбиране и обработване на информация и изображения, изработване на мултимедийен продукт.
VI	„Булвест 2000“	Урок упражнение	Християнската вяра, манастирите и новите светци мъченици / съставяне на презентация от 7 слайда с галерия от подбрани фотоси по зададени показатели	Информационни умения	Търсене на информация и изображения, подбиране и оформяне по показатели на презентационен продукт.

VII	„Просвета“	Нови знания	„Новото училище“ / Рубрика „Проект за класа“ / На учениците се поставя изследователски въпрос, който да бъде решен чрез мултимедийна презентация. Работата след това трябва да бъде поставена в интернет на сайта на училището, а също и на сайта на общината	Информационни знания Продуктивни знания	Търсене на информация; създаване на информационен обект и самостоятелно представяне; дизайн.
VII	„Просвета“	Урок упражнение	„Как да пишем съобщение или доклад по дадена тема“ / Направете самостоятелни проучвания в печатни и електронни статии, книги, енциклопедии. Да издирите източници от печатни издания или интернет. Задача за самостоятелна работа: Прочетете или гледайте в интернет комедията „Криворазбраната цивилизация“	Информационни и продуктивни знания	Търсене, събиране и съхраняване на информация; разбиране и подбор на информацията, анализ.
VII	„Просвета“	Урок упражнение	„Как да работим с електронни архивни документи“ / учениците работят с интернет сайтове на Народната библиотека, Българския исторически архив и множество секции към тях	Продуктивни знания	Търсене, събиране, анализиране на архивен документ с цел извличане на историческо знание.
VIII	„Булвест 2000“	Урок упражнение	Извличане и интерпретиране на информация от схема и диаграма	Създаване на цифрово съдържание	Събира и обработва информация. Създава информационен продукт. Изразява информацията чрез цифрови средства.

IX	„Анубис“	Нови знания	Тема „Международни организации“ / Учениците трябва да извлекат информация от интернет относно устава на ОН и устава на ООН, след което да направят сравнителен анализ / Към същата тема учениците трябва да намерят информация от интернет за участието на България в ООН и да съставят презентация	Информационно знание Практическо знание	Извличане на информация по зададени показатели. Обработване на информацията и съставяне на информационен продукт в Power Point.
IX	„Анубис“	Историческа работилница	Проектна дейност / Създаване на проект	Практическо знание	Извличане на информация, обработване и създаване на краен информационен продукт. Умение за визуализация на продукта.
X	„Булвест“	Практически дейности	Тема „Културни взаимодействия между цивилизацииите“ / Учениците трябва да потърсят, подберат и обработят информация с помощта на ИКТ по зададени показатели; създаване на електронна брошура за преславската цивилизация	Практическо знание	Умения за търсене, подбиране, обработване на информация. Изготвяне на мултимедиян проект, който да бъде представен.
XII ПП Модул 2	„Клет“	Практически дейности	Тема „Българският принос в науката и технологиите“ / На учениците се дава идея за проект: да изготвят по зададени показатели портфолио на двама български учени – единият работил в България, а другият – в чужбина.	Информационно знание Практическо знание	Търсене, подбиране и обобщаване на информация. Изготвяне на проект, който ще бъде представен.

Резултати

Отговор на първия изследователски въпрос

Дигиталната компетентност присъства в учебните програми по история и цивилизации. Но по Наредба 5 тази компетентност е най-малко свързана с областите на компетентност и съответните знания и умения, които трябва да се формират у учениците в резултат на обучението. Дигитална компетентност се изисква в областта „Човекът и историята“ и „Източници на историята“. В обобщение учениците, преминали целия курс на обучението по история и цивилизации, трябва да владеят следните умения:

- подбиране и обработване на информация;
- използване на дигитални ресурси за съставяне на презентации, схеми, таблици, интервюта, портфолио и други.

Тези умения са част от дигиталните компетентности, необходими на учениците за усвояване на историческото знание, а също така за изследователска работа по даден въпрос.

В програмите уменията са заложили според възрастовата група.

В прогимназиален етап учениците трябва да имат дигитална грамотност, след което е необходимо да умеят да извличат и обработват данни от ИКТ, да съставят презентации чрез Power Point. Постепенно дигиталните умения се увеличават, като в VI и VII клас освен всички изброени учениците е необходимо да умеят да правят виртуална разходка, да обработват информация, като съставят диаграми и схеми.

В гимназиален етап вече се изисква от учениците не само да умеят да съставят презентация в Power Point, да извличат и обработват информация, но и да прилагат дигиталните си умения за изследователски цели, съставяне на ученически портфолио или портфолио на историческа личност. Формират се дигитални знания, умения и навици по отделни направления в историята, в това число умения за анализ на текстове и изображения, пространствен анализ, знания за тримерно моделиране на историко-културното наследство, виртуални музеи и дигитални колекции, издания на исторически източници.

Слабост на програмите е, че на учениците не се предоставя избор от конкретни програмни средства за решаване на поставени учебни задачи. Необходимо е обучаемите да се научат да използват програмните средства и инструменти за работа с историческа информация и създаване на проекти, а не единствено използване на интернет. В тази връзка, следва програмите да бъдат обогатени с предоставяне на конкретни ресурси, които да се използват в обучението по история и цивилизации и които ще водят до развитие у учениците от V до XII клас на съответните дигитални компетентности.

Отговор на втория изследователски въпрос

Прилагането на дигиталните знания и умения в учебниците се променя в зависимост от възрастовата група.

1. В прогимназиален етап тези знания и умения се прилагат повече, отколкото в гимназиален етап на обучение.

2. Съществена разлика е, че в V и VI клас повече се използват информационните знания на учениците, а в следващите класове – и техните практически знания.

3. В първите класове на прогимназиалния етап учениците използват дигитални умения за събиране, подбиране и обобщаване на информация с цел съставяне на презентация по зададена историческа тема.

4. В VII клас техните знания водят до формиране на умения за извличане на информация и нейното обработване от респондент и съставяне на интервю, издирване и обработване на информация за съставяне на електронна книга относно историческа личност или събитие. За реализиране на някои от поставените задачи учениците се учат да работят с електронни архиви, като по този начин формират допълнителни дигитални умения: търсят, събират и анализират архивен документ. Всички тези умения водят до извличане на историческото знание и подпомагат възприемането на учебния материал.

5. В гимназиален етап на обучение повече се прилагат практическите знания и се използват вече формирани дигитални умения от прогимназиалния етап. Новият момент тук е, че задачите се усложняват. Повечето от тях изискват чрез използване на своите дигитални умения учениците да могат да намерят чрез ИКТ и да анализират документи на международни организации и други, да изграждат схеми по зададени показатели, да правят портфолиа на исторически личности и дори събития.

Въпреки че задачите, в които се използват дигитални умения, се усложняват, те присъстват много по-малко в учебниците в сравнение с подобни задачи в прогимназиален етап. Това е слабост на учебното съдържание, тъй като учениците в гимназиален етап вече владеят достатъчно дигитални знания и умения за съставяне на интересни продукти и е редно те бъдат използвани.

Дигиталните компетентности, като част от ключовите компетентности, са регламентирани и в *Книгата за учителя*⁶. Те се проявяват в междупредметните връзки с информационните технологии. По-долу се представя обобщение относно тяхното присъствие в методическото пособие за учителите.

1. Учениците развиват основни умения на дигитална грамотност. Изпълняват задачи, свързани с търсенето, намирането и обработката на информация по определени теми в интернет. Представят историческа информация, като използват текстообработващи програми. Изготвят мултимедийни презентации по зададена тема.

2. Дигиталните компетентности, като очаквани резултати от обучението, се свеждат до: изпълнява задачи, свързани с търсенето, намирането и обработката на информация по определени теми в интернет. Също така ученикът представя историческа информация, като използва текстообработващи програми.

3. Повечето издателства предоставят на учителя и учениците електронен вариант на учебник. Той се изгражда на основата на книжното тяло и съдържание и допълва учебника по история и цивилизации. Като дигитален продукт, електронният учебник дава възможности за: разширяване на учебното съдържание с допълнителна информация; онагледяване на историческите събития и процеси; разнообразяване на уроците и повишаване интереса на учениците, за чието поколение новостите в информационната среда и модерните технологии са неотменна част от живота. Електронният вариант на учебника включва всички урочни единици в електронен вид, интерактивни карти с анимация, различни видове документи, таблици и схеми, аудио и видеоматериали с възстановки на исторически събития, галерии с фотоси и картини, задачи за развиване на умения и тестови задачи за самоконтрол и оценка на знанията и уменията.

4. В учебния комплект са реализирани редица идеи за самостоятелна изследователска работа на учениците – индивидуална или по групи – в час, извънкласна и домашна работа.

5. Провокира се допълнителен интерес към изучавани личности, събития, процеси, явления.

6. Учениците се насочват към търсене, селектиране и систематизиране на информация в интернет, към изготвяне на презентации чрез прилагане на текстообработващи и мултимедийни програми.

7. В уроците за практически дейности е застъпена ситуационната технология, която дава възможност на учениците да изработват крайни продукти от позицията на непосредствени участници в историческо събитие, да провеждат анкета и интервюта, като за тази цел те трябва да приложат и своите дигитални умения.

8. Интерактивните методи развиват абстрактното мислене.

Отговор на третия изследователски въпрос

В съвременния дигитален свят и динамично общество владенето и ползването на информационните и комуникационните технологии е съществен елемент от функционалната грамотност на всеки човек и е необходимо условие за неговата лична и професионална реализация и израстване (Yanakieva, Legurska 2012). Дигиталната компетентност е важна за учителите във всички етапи на образование. Тя помага да подготвят учениците да интегрират дигиталните си знания и умения в учебния процес, както и да придобиват нови. Компетентностите се формират в резултат на дигитализацията и дигиталните технологии, които съдействат за развитие на образователния процес. България изостава в тази област. Според доклада на ЕК за нивото на дигитализацията от 2020 г. България е на последната, 28-а позиция в ЕС (Lendjova, Milenkova, 2021). В България има различни инициативи и програми за повишаване на дигиталната компетентност както на учители, така и на ученици.

Такава е Националната програма „Дигитална България 2025“, която има за цел модернизацията и разширяването на прилагането на интелигентни ИТ решения в образованието⁷. Взаимодействието между ИКТ и историята в училищното обучение придава нов облик на организацията и провеждането на учебния процес, променя нагласите на учениците за възприемане на знанията и въздейства върху отношенията учител – ученик. От ментор, наставник и безспорен авторитет учителят все повече ще се превръща в ръководител консултант, който насочва и улеснява ученика по самостоятелния път към знанието⁸. Част от българските учители вече са преминали обучение по дигитална компетентност. В резултат на това много от тях използват различни онлайн платформи и инструменти в процеса на обучение и оценяване. Редица от предлаганите ресурси се прилагат от педагогическите специалисти по повечето дисциплини. Учителите по история не са изключение. За съжаление, много малко е литературата, която да дава насоките, методическите подходи и приложения на дигиталните компетентности именно в обучението по история и цивилизации. Авторите се спират преди всичко на ресурсите, които могат да ползват учители и ученици, владеейки определени дигитални умения. Това са съставянето на презентации, интерактивни игри, посещение на виртуални музеи, съставяне на тестове, кръстословици, исторически викторини и други. Използването или съставянето на материали чрез тези ресурси изискват предварителна подготовка от страна на учителите. Тя трябва да е свързана както с формулирането на целите и очакваните резултати по история и цивилизация, така и с подбор и разработване на задачи в електронен вариант от учебното съдържание, които са в синхрон с учебните програми по ИТ за съответния клас (Ivanova 2016). Трябва да се отчете и съотношението на цели, образователни потребности и електронни ресурси. Визуалната същност на историческото познание и наличните средства за реконструкция на „картината на миналото“ са основна предпоставка за придобиване на дигитални компетентности. Съществуват достатъчно теоретични разработки и практически опит. Придобиването на дигитални компетентности и тяхното прилагане е логическа последица от развитието на информационните технологии днес и навлизането им във всички сфери на живота.

В обучението по история също така се използват различни нагледни средства. Това са историко-географски карти, произведения на изобразителното изкуство, документални снимки, артефакти, възстановки на обекти и други. Прехвърлянето им на дигитален носител и достъпът до интернет дават неограничени възможности. Една от най-често използваните форми е мултимедийната презентация, която през последните години придоби широко разпространение в образованието, като цяло (Раев 2008). Презентации с демонстративна цел изготвят не само учителите, но такива задания се поставят и на учениците с цел развитие на тяхното креативно мислене, проверка на

историческото знание, от една страна, и използване на дигиталните умения, от друга. За учителя по история особено важно е да предаде духа на епохата по време на час, т.е. да осъществи т.нар. „историческа реалност“. Тя трябва да бъде представена така, че учениците да се почувстват част от нея. Именно тук учителят трябва да успее да съчетае традиционната „хартиена“ реалност с дигиталната реалност, която му дава неограничени възможности за пресъздаване на историческите събития. Добавената реалност е изключително ценна в съвременното историческо образование. Учениците например могат да разгледат и направят изводи за епохата от триизмерен модел на крепост или средновековно селище. Това дава възможност за решаване на изследователска задача, поставена от преподавателя (Пиев 2018). Друг такъв момент са виртуалните разходки и възстановки на крепости и селища, визия на исторически личности. Учениците по този начин получават пълна историческа картина и материалът се усвоява много по-лесно и интересно.

В педагогическата си практика учителите по история използват редица приложения, като те са застъпени в повечето статии по темата. Част от приложенията се използват като подходи за преподаване и учене. Освен мултимедийната презентация като технологии за визуализация на историческото знание се използват редица сайтове за обучение в дигитална среда по история и цивилизации. Това са първото българско виртуално училище „По жицата“, платформата „Заедно в час“, която дава възможност за виртуална разходка из галерии и музеи в София. Също така платформата предлага връзки с още 9 музея по света. Този ресурс и изключително полезен за учителите и учениците, тъй като все повече в учебния план се среща темата „Урок в музея“. Друго посочено приложение е Google Arts&Culture, което дава достъп до световното културно и историческо наследство (Раев 2021). По този начин учителят може да покаже на учениците произведение с исторически сюжет, което да спомогне за по-добро възприемане на материала. Български издателства също предлагат обучение по история в дигитална среда. Това са електронно четими учебници по история. Една от новите платформи е IZZI на издателство „Клет“. Онлайн платформи, където се съдържат уроци по история, са „Академико“ и „Уча се“. Не на последно място, могат да бъдат посочени електронните игри. Реално, уменията на учениците в тази област на дигиталното приложение са най-силни. Това дава възможност на учителя да използва тези техни умения за усвояване на историческото знание. Игрите и симулациите могат да бъдат ефективни учебни среди. Друг добър пример, който се прилага в практиката, са QR кодовете. Чрез сканиране на кода учениците получават достъп до снимки, видеоклипове и други елементи за изучаване на даден исторически период.

Модерните технологии участват в историческото знание, като го трансформират и дават възможност да се визуализира картината на историческо-

то събитие. За тази цел се използват софтуерни продукти. Проф. Паев прави историографско изследване относно внедряването на модерните технологии в историческото образование. Той проследява как теорията постепенно навлиза в практиката и все повече учители по история и цивилизации започват да прилагат своите умения за създаване на дигитални продукти (Paev 2021). Дигиталните умения в обучението по история се прилагат чрез създаването на продукти от учителя, използвайки редица ресурси. Още с преминаването на обучението в онлайн среда МОН въведе платформата Microsoft Teams. Постепенно учителите, а и част от учениците овладяха продукти като Moodle, Blackboard, Google Classroom, Docebo, Edmodo и други. След пандемията тези ресурси продължават да се ползват от преподавателите. Пример за това е платформата Microsoft Teams, която има връзка и с е-учебник на издателство „Просвета“. Благодарение на инструментите на платформата учениците се преобразуват от пасивни получатели на знания в активни конструктори на собственото знание (Stoimirov2023).

Съвременният учител трябва да следва най-добрите европейски практики за преподаване, за да е в крак с иновациите не само в своята страна, но и в Европа. За тази цел редица автори, в съответствие с европейските документи, анализират използването на дигиталните инструменти в практиката на учителите. Анализът на учебните научни източници води до следните ИКТ инструменти, които се използват широко в образователния процес: Web 2.0, виртуални учебни общности, учебни електронни платформи, образователни филми, тематични сайтове, онлайн игри, международни образователни онлайн проекти. По този начин ИКТ днес са нова основа за развитие на умения за самообразование, формиране на съвременна информационна култура и необходимото ниво на дигитална компетентност. Учителят може да прилага дигиталните си компетентности не само в организацията на своя предмет, но и в подготовката на извънкласна дейност. Открояват се важни тенденции в ползването на съвременните дигитални инструменти от учителите.

В англоезичната литература е въведено понятието „мобилно учене“ (mobile learning), което изразява използването на преносими устройства, от една страна, и от друга – подчертава, че ученето е дейност, която не е свързана с мястото на провеждане на обучението. По този начин се демонстрира нов учебен сценарий, при който обучението е мобилно благодарение на повсеместността на новите устройства и достъпа до интернет. Первазивното обучение (проникващото обучение) и имперсивното обучение (потопящо обучение) според проф. Тодоров се разглеждат като едно логично усъвършенстване и развитие на мобилното обучение. Тези видове обучение са част от практиката на западноевропейските държави, като в България все още навлизат (Todorov 2016). Основната причина са невъзможността за използване на дигиталните ресурси и отсъствието на умения по този въпрос. Дигитализацията на обучението

днес се осъществява чрез обогатяване на традиционния формат с нови дигитални елементи, които допълват традиционното преподаване. Този подход е характерен именно за преподаването по история и цивилизации в повечето български училища.

Друг пример за сравнение е германската школа, т.е. преподаване и учене на история в условията на дигиталност. В Германия от дълго време се правят опити за създаване на „историческа онлайн компетентност“ или една историческа медийна компетентност, за да се преодолеят предизвикателствата на дигиталното преподаване на история. От една страна, става въпрос за критично отражение на наличните в цифров вид исторически данни. Това е информация, предоставена под формата на онлайн енциклопедии или специфични за темата CD-ROM дискове или други средства към учебниците по история. От друга страна, става въпрос за използване на дигитални медии и прилагането на цифрови инструменти в преподаването на история (Mares, Detlev, Moschek, Numrich 2020). Затова е важно на обучаващите да бъдат предоставени подходящи ресурси и съответно те да бъдат подготвени за работа в дигиталния свят, да могат да прилагат ежедневно тези ресурси и да имат мотивация за усвояване на знания.

Даниел Бернсен разграничава четири режима на дигиталното обучение по история с използването на медиите: като учебен обект, като среда за историческо обучение и мисловни процеси, като учебно съдържание, като средство за обучение (Bernsen, 2015). Поради нарастващата дигитална наличност на информация и материали съществуват учебни пространства, в които историческите знания се предават не по традиционния начин. Например пренебрегват се класните стаи и библиотеките. Историческата наука предоставя иновативни форми на издания в цифрови проекти, което води до увеличаване възможността за изследване. Използването на дигитални приложения позволява по друг начин да се конструира дидактиката. Интегрирането на дигиталните приложения в уроците е свързано с отворени форми на преподаване, като проекти или портфолио (Detlev et al. 2020). Подобна практика съществува и в нашето историческо образование, но в повечето случаи се прилага в гимназиален етап. Дигиталните умения, които се изискват за реализирането на тези проекти, владеят по-големите ученици и в повечето случаи ученици от професионалните гимназии със задълбочено изучаване на съвременните технологии.

В условията на дигиталност обучението по история и цивилизации става по-различно. Потенциалът се състои в дигиталните приложения, които изискват съответната компетентност. Необходимо е да се насърчи преподаването, като се разширят възможностите за използване на мултимедия, за създаване на собствени продукти, които да направят обучението по-интересно и мотивирано. Но дори и в ерата на дигитализация историческите операции на търкуване, анализ, критика остават валидни. Дигиталните компетентности дават

възможност не само за достъп и обработка на информация и източници, но също така за работа с игрални филми, компютърни игри и други средства, които представят историческа среда.

Дигиталната дидактика се занимава с приложения, които са интересни и вече необходими за уроците по история. Предимството е, че тези ресурси са гъвкави и те могат да бъдат използвани в различни ситуации – по всяко време и навсякъде, при условие че има наличен интернет. Също така повечето приложения са доста опростени и не са трудоемки за използване, за което не се изискват специални дигитални умения. В зависимост от желанието и компетентността на преподавателя ресурсите могат да бъдат използвани за формиране на критично мислене, боравене с технологиите от страна на учениците.

В Германия в помощ на преподавателя и ученици съществува платформата TU Darmstadt, която е отворена за учебно съдържание и учебни процеси. Карл Ото Кирст очертава развитието на платформата от 2004 г., като подчертава нейното непрекъснато развитие, попълване с материали и концепции, които учителите могат да използват в собствените си уроци (Detlev et al. 2020). Проектът Darmstadt се занимава предимно с междудисциплинарно преподаване. В България такъв проект е „Дигитална раница“, в която преподавателите могат да ползват готови налични мултимедийни продукти, а също така да ползват своите умения и да създадат свои. За тази цел е предоставена платформата MozaBook, която разширява учебния инструментариум на учителя и помага за повишаване интереса на учениците. Използването на MozaBook определено повлиява за изграждането на компютърни компетентности у учениците (Ivanova 2016).

В училищното и професионалното обучение дигитално поддържаният дизайн на преподаване и процесите на обучение водят до интердисциплинарна дигитална компетентност. В случая с историческото знание това важи особено за историческата география. От изключителна важност е възприемането на историята чрез карти. Дигитални и исторически умения, както всички компетенции, могат да бъдат изградени чрез конкретно съдържание, което отговаря и на двете изисквания за компетентност. Като пример отново ще представим Германия със специално създадената историческа географска информационна система (ГИС). Това е „компютърно подпомагана система, в която данните се използват за справяне с пространствени проблеми, може да се моделира и обработва в голямо разнообразие области на приложение. Историческата ГИС разширява дефиницията на системата, за да включи аспекти на промяна от стаята през наблюдаван период, а също така историческия въпрос, поставен от цифровите данни и контексти. Географските информационни системи са много повече от карти и обикновена база данни за исторически източници, защото ГИС може да бъде едновременно средство и инструмент, който се справя с факторите. Може да се коригират пространството, съдържание-

то, трудността и сложността поради дигиталния характер (Detlev et al. 2020). ГИС се ползва като инструмент през последните десетилетия, особено в англоезичните страни. В България в помощ на учителите по история е създадена и все още е в процес на разработване Активна историческа карта¹¹. Освен историко-географски карти тя съдържа информация за исторически събития и личности. Дава възможност на учениците атрактивно да проследят пътя на четите или на Васил Левски и други. Представителите на Активната историческа карта участват в създаването на учебен материал, предоставен в ГИС. Работа с подобен дигитален продукт изисква умения за интерпретация на картата и компетентност за работа с цифрови данни. В България дигитализацията изостава в това отношение в сравнение с Германия, но наличието вече на подобни ресурси говори за развитие в тази област. Обучението по история чрез историческа и картографска работа с източници от ГИС също така води до повишен интерес от страна на ученици и студенти поради интердисциплинарния характер на самото обучение.

Какво дава ГИС като помощ в обучението по история? Преди всичко учениците се „внедряват“ на място, задава се историческият период, който трябва да бъде разгледан; реконструират се виртуално разрушени обекти, които се анализират и изследват; използват се историческа информация и изображения. В Германия от месец октомври 2017 г. работи приложение, което може да бъде достъпно чрез AreGIS Online и позволява записаните данни и информация да бъдат представени като разширена реалност (AuGeo) към всяко мобилно устройство (безплатно приложение). Зрителят вижда локално през обектива и на екрана на мобилното устройство историческа информация, разположена на картата. Това позволява напълно нови връзки от дигитални възможности за действие, които са близки до житейския свят на учениците за работа с историята (Detlev et al. 2020). В България ГИС се ползва преди всичко в преподаването по география. В системата са регистрирани 369 училища и се ползва от 1227 учители. Платформата предлага разработени уроци и по други дисциплини, в които може да се използват карти. Програмата „ГИС в училище“ дава възможност да бъде използвана в урочната и извънурочната дейност, което я прави мобилна и удобна. Тя може да бъде прилагана както у дома онлайн, така и в класната стая. Историческата география е важна съставна част на историческото знание. По тази причина работата с ГИС от учителите по история и цивилизации ще направи не само преподаването съвременно, но ще предостави на учениците визуална представа на събитията. За съжаление, в раздела „Уроци по други предмети“ има представени едва четири урока по история, но те са едно надеждно начало. Например в темата „По стъпките на Раковски“ по интерактивен начин е предоставена историческа информация, изображения и карта, на които са отбелязани местата, посетени от Раковски. Изображения, текст и географски обект са свързани в едно цяло. По този начин

учениците не просто се запознават, а изследват житейския и революционния път на Георги Раковски⁹. Ученето става интересно и с трайни знания. Разбира се, за да се усвояват тези знания, са необходимите съответни дигитални компетентности. В случая на използване на готови уроци дигиталните умения са елементарни. Сложността настъпва при самото изработване на уроците. Тогава вече са необходими не само задълбочени исторически знания, но и съответната дигитална компетентност. Прилагането на ГИС в учебния процес спомага за провеждане на интердисциплинарно обучение. В този смисъл, в обучението по история и цивилизации се използват география и природни науки.

Развитието на интердисциплинарното преподаване е застъпено и в STEM предметите. В България обаче шансовете за оборудване на STEM кабинети имат преди всичко природните науки. Историята отново изостава в тази област. Възприема се, че там не се правят изследователски проекти, опити и други и по тази причина на историческото знание не е необходима подобна съвременна подкрепа. Истината е съвсем различна. Именно чрез STEM кабинет учениците ще могат да наблюдават виртуални схеми, музеи, да изграждат крепости или да преминават в друга реалност, така необходима за по-интересното и трайно усвояване на знанието. В същото време, това ще даде възможност не само на преподавателя, но и на ученика да прояви интерес и да формира определени дигитални умения.

Заклучение

Всяко общество се стреми да има модерно образование. За съжаление, според данни на Европейската комисия от 2022 г. базовите компютърни умения на българските граждани са под средните за Европа – 32,6¹⁰. Неминуемо това засяга дигиталните компетентности в образователната система. Именно затова съвременното историческо образование трябва да се развива по адекватен, съвременен, ефективен модел, който да изгражда мислещи и способни граждани. Учителят днес изпълнява посредническа функция, която се състои, от една страна, да предостави исторически знания на ученика, а от друга страна, да формира у него способности за анализ, усвояване на похвати и техники за самостоятелна и практическа дейност. В историческото образование дигиталната компетентност играе важна роля, превръщайки го в модерна конструкция от умения за ефективно използване и прилагане на технологии, създаване на дигитални продукти и превръщайки знанието в съвременна изследователска величина.

Благодарности и финансиране

Това изследване е финансирано от Европейския съюз – NextGenerationEU, чрез Националния план за възстановяване и устойчивост на Република България, проект № BG-RRP-2.004-0008.

БЕЛЕЖКИ

1. СТРАТЕГИЧЕСКА РАМКА ЗА РАЗВИТИЕ НА ОБРАЗОВАНИЕТО, ОБУЧЕНИЕТО И УЧЕНЕТО В РЕПУБЛИКА БЪЛГАРИЯ (2021 – 2030). Available from: <https://web.mon.bg/bg/143>.
2. НАЦИОНАЛНА СТРАТЕГИЯ ЗА ВЪВЕЖДАНЕ НА ИКТ В БЪЛГАРСКИТЕ УЧИЛИЩА. Available from: <https://www.president.bg/docs/1352306506.pdf>.
3. НАЦИОНАЛНА ПРОГРАМА ЗА РАЗВИТИЕ БЪЛГАРИЯ 2030. Available from: <file:///D:/Downloads/bulgaria%202030.pdf>
4. УЧЕБНИ ПРОГРАМИ ПО ИСТОРИЯ И ЦИВИЛИЗАЦИИ. Available from: <https://web.mon.bg/bg/28>.
5. УЧЕБНИЦИ ПО ИСТОРИЯ И ЦИВИЛИЗАЦИИ. Леков, Т., Ботева-Боянова, Д., Николов, Ал., Босева, М., 2016. История и цивилизации за V клас. София: Просвета. ISBN 978-954-01-3166-5; Николов, Г., Попова, Ив., Кръстев, К., Обрешков, Б., 2017. История и цивилизации за VI клас. София: Архимед и Диоген. ISBN 978-619-7271-09-6; Павлов, Пл., Николов, Ал., Гаврилова, Р., Босева, М. 2017. История и цивилизации за VI клас. София: Просвета. ISBN 978-954-01-3394-2; Арнаудов, В., Цветански, Цв., Якимов, Г., Васева, Н., 2017. История и цивилизации за VI клас. София: Булвест 2000. ISBN 978-954-18-1102-3; Гаврилова, Р., Янчев, В., Груев, М., Босева, М. 2018. История и цивилизации за 7 клас. София: Просвета. ISBN 978-954-01-3679-0; Пантев, А., Павлова, В., Костадинова, П., Велинова-Тренкова, З., Ботев, Р. 2017. История и цивилизации за VIII клас. София: Булвест 2000. ISBN 978-954-18-1076-71; Мирчева, Хр., Митев, Й., Илиев, И., Рангелова Г., 2018. История и цивилизации за IX клас при обучение с интензивно изучаване на чужд език. София: Аноубис. ISBN 978-619-215-257-4; Баева, И., Ботева, Д., Ангелов, П., Тютюнджиев, И., Митев, П., Поппетров, Н., Калинова, Е., Васева, Н., Павлова, В., Иванова, В., 2019. История и цивилизации за X клас. София: Булвест 2000. ISBN 978-954-18-1400-0; Вачков, Д., Василев, В., Табакова, К., Самуилова, С., 2020. История и цивилизации за XII клас ПП. София: Клет. ISBN 978-954-344-632-2.
6. КНИГИ ЗА УЧИТЕЛЯ ПО ИСТОРИЯ И ЦИВИЛИЗАЦИИ. Михайлова, Е., Димова, М., Иванова, Г., 2016. Книга за учителя, V клас. София: Просвета Плюс. ISBN 978-619-222-001-3; Босева, М., Ботева-Боянова, Д., Леков, Б., Николов, Ал., 2016. Книга за учителя, V клас. София: Просвета. ISBN 978-954-01-3164-1; Стойчева, В., Котларска, К., 2016. Книга за учителя, V клас. София: Булвест 2000. ISBN 978-954-18-0963-1; Матанов, Х., Димитров, Т., Иванова, Г., 2020. Книга за учителя, VI клас. София: Клет България. ISBN 978-619-215-507-0; Михайлова, Е., Георгиева, Цв., Каймакова, М., Борисова-Петрова, Т., Дюлгерев, Н., 2017. Книга за учителя, VI клас. София: Просвета Плюс. ISBN 978-619-222-116-4; Михайлова, Е., Митев, П., Вачков, Д., 2018. Книга за учителя, VII клас. София: Просвета Плюс. ISBN 978-619-222-246-8; Босева, М., Гаврилова, Р., Груев, М., Янчев, В., 2018.

- Книга за учителя, VII клас. София: Просвета. ISBN 978-954-01-3680-6; Якимов, Г., Васева, Н., 2018. Книга за учителя, VII клас. София: Булвест 2000. ISBN 978-954-18-1269-3; Баева, И., Калинова, Е., Якимов, Г., Васева, Н., Иванова, В., 2018. Книга за учителя, IX клас при обучение с интензивно изучаване на чужд език. София: Булвест 2000. ISBN 978-954-18-1307-2; Бенова, М., Босева, М., Славчев, К., 2019. Книга за учителя, X клас. София: Просвета. ISBN 978-954-01-3911-1.
7. DIGITAL ECONOMY AND SOCIETY INDEX 2022, Bulgaria. Available from: DESI_2022__Bulgaria__bg_p4TKjKbN4egqgBbY4khDA6qDJII_88740.
 8. БОСЕВА, М., НИКОЛОВ, АЛ., ПАВЛОВ, П., Книга за учителя, VIII клас. 2009. София: Просвета.
 9. ГИС В УЧИЛИЩЕ. <https://teach-with-gis-bulgaria-esribulgaria.hub.arcgis.com/pages/other-lesson-12>.
 10. ИНДЕКС ЗА НАВЛИЗАНЕ НА ЦИФРОВИТЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИКОНОМИКАТА И ОБЩЕСТВОТО (DESI). 2022 Г. БЪЛГАРИЯ. Available from: file:///D:/Downloads/DESI_2022__Bulgaria__bg_p4TKjKbN4egqgBbY4khDA6qDJII_88740%20(1).pdf Spatium.bg

ЛИТЕРАТУРА

- ИЛИЕВ, И., 2018. Добавената реалност в обучението по история и цивилизации. *Общество, памет, образование. История и обществени нагласи*. София: Св. Климент Охридски. ISBN 978-619-194-038-7.
- ИВАНОВА, Е., 2016. Приложение на електронната платформа MozaBook в обучението по история и цивилизации (електронната платформа MozaBook – възможност за интерактивни уроци по история и цивилизации). *Историческо образование и предизвикателствата през XXI век*. София: Фондация Проф. Румяна Кушева. ISBN 978-619-90758-0-7.
- ЛЕНДЖОВА, В.; МИЛЕНКОВА, В., 2021. Дигиталното образование и неговото измерение в практиката. *Nota bene*. № 53. ISSN 1313-7859.
- ПАЕВ, К., 2008. Обучение по история чрез мултимедия. *Диалогът в историята*. № 19 – 20.
- ПАЕВ, К., 2021. Обучението по история в дигитална среда – анализ и перспектив. *История*, № 4. ISSN: 1314-8524.
- СТОЙМИРОВ, КР., 2023. Използване потенциала на платформата „Майкрософт Тиймс“ за обучението по история и цивилизации. *Продължаващо образование*, № 18. София: Св. Климент Охридски. ISSN 1312-899X.
- ТОДОРОВ, Ю., 2016. Виртуално обучение. *Общество, памет, образование. История и обществени нагласи*. София: Св. Климент Охридски. ISBN: 978-619-940-23-3.

- ЯНАКИЕВА, СН.; ЛЕГУРСКА, М., 2010. *Използване на ИТК за целите на гражданското образование. ИКТ в образованието на балканските страни*. Варна.
- BERNSEN, D., 2015. Medien und historisches Lernen. Herausforderungen und Hypes im digitalen Wandel. *Zeitschrift für Geschichtsdidaktik*, no. 14.

Acknowledgments and funding

This study is financed by the European Union-NextGenerationEU through the National Recovery and Resilience Plan of the Republic of Bulgaria, project No BG-RRP-2.004-0008.

REFERENCES

- BERNSEN, D., 2015. Medien und historisches Lernen. Herausforderungen und Hypes im digitalen Wandel. *Zeitschrift für Geschichtsdidaktik*, no. 14.
- DETLEV, M.; MOSCHEK, W.; NUMRICH, R., 2020. Digitalität in der Geschichtsdidaktik. *Digitale Fachdidaktiken in den Kulturwissenschaften*.
- ILIEV, I., 2018. Augmented Reality in History and Civilization Education. *Society, memory, education. History and public attitudes*, vol. 4. Sofia: St. Kliment Ohridski. ISBN: 978-619-194-038-7.
- IVANOVA, E., 2016. Application of the MozaBook electronic platform in history and civilization education. *Historical Education and the Challenges of the 21st Century*. Sofia: Professor Rumyana Kusheva Foundation. ISBN 978-619-90758-0-7.
- LENDJOVA, V.; MILENKOVA, V., 2021. Digital education and its dimensions in practice. *Nota Bene*, no. 53. ISSN 1313-7859.
- PAEV, K., 2008. History training through multimedia. *Dialogue in History*, no. 19 – 20.
- PAEV, K., 2021. Learning History in a Digital Environment – Analytics and Perspectives. *History*, no. 4. ISSN: 1314–8524.
- STOIMIROV, K., 2023. Harnessing the potential of the Microsoft Teams platform for education in history and civilizations. *Wc. Continuing education*. Sofia: St. Kliment Ohridski. ISSN 1312-899X.
- TODOROV, Yu., 2016. Virtual training. *Society, memory, education. History and public attitudes*, no. 2. Sofia: St. Kliment Ohridski. ISBN: 978-619-940-23-3.
- YANAKIEVA, SN.; LEGURSKA, M., 2010. *Using the ITC for the purpose the civic education. ICT in the education of the Balkan countries*. Varna.

THE ROLE OF DIGITAL COMPETENCE IN SCHOOL HISTORICAL EDUCATION

Abstract. The publication presents an analysis of the place and role of digital competences embedded in school documentation and curriculum in history and civilizations. A look at the digital competence of the pedagogue is presented, as well as the one that the learner should be formed and applied. Based on the recommendations set out in the European Digital Competence Framework (DigComp) and the analysis made, groups of digital competences are formed, which it is desirable for the modern teacher to master. The analysis will be compared with foreign practices, thus bringing out the strengths and weaknesses in the digitalization of school historical education.

Keywords: digital competence; historical education; curricula; creativity; critical thinking; cross-curricula; electronic resources

✉ **Dr. Katya Misheva, Assist. Prof.**

ORCID iD: 0000-0002-6963-0997

Faculty of History

Sofia University

Sofia, Bulgaria

E-mail: kkmisheva@uni-sofia.bg