

**ФОРМИРАНЕ НА ДИГИТАЛНА ГРАМОТНОСТ ПРИ УЧЕНИЦИТЕ ОТ ТРЕТИ  
КЛАС – СЪСТОЯНИЕ И ПЕРСПЕКТИВИ**

Красимира Атанасова Димитрова  
Университет „Проф. д-р Асен Златаров“, гр. Бургас

**FORMATION OF DIGITAL LITERACY FOR STUDENTS FROM THIRD GRADE –  
SITUATION AND PERSPECTIVES**

Krasimira Atanasova Dimitrova  
University „Prof. Dr. Asen Zlatarov“, Burgas

*\*Авторът изказва благодарност към научен проект ДН 05/8 14.12.2016 г. „Дигитални компетенции и медиаобразование в предучилищна и начална училищна възраст“ за финансиране на настоящата работа.*

**Abstract:** Digital literacy is a complex concept that covers different aspects of IT skills. The aspects of digital literacy are changing with the development of technology. The digital literacy of modern man is expressed in his ability to work with a particular device, the way he interacts in online communities, ethical behaviour in the on-line environment, finding and critical attitude to information, and many others.

Modern children are surrounded by technology, but the knowledge they receive is not enough to form the basis of digital competence. Systemic knowledge and skills in digital literacy should be developed in an educational environment.

This article examines the current state of the problem of digital literacy in third grade students. It is emphasized on the new third-grade curricula introduced by the school year 2018/2019. The teachers and students' opinion on the problem in practice is analysed.

**Keywords:** digital literacy, Information Technology, third grade, teachers, students

Дигиталната грамотност е сложно понятие, което обхваща различни аспекти на уменията за работа с информационни технологии. Аспектите на обхвата на дигиталната грамотност се променят с развитието на технологиите. Дигиталната грамотност на съвременния човек се изразява в уменията и познаването на различни устройства, взаимодействието в онлайн общности, етично поведение в онлайн среда, намиране и критично отношение към информация и много други.

Съвременните деца са заобиколени с технологии, но получените знания, не са достатъчни, за да формират основа на дигитална компетентност. Системни знания и умения по отношение на дигиталната грамотност следва да се получат в образователна среда.

Родителите, учителите и изследователите трябва да обединят усилията си с оглед разкриване на потенциала на дигиталните технологии за образованието на децата [1].

В настоящата статия се разглежда актуалното състояние на проблема за формиране на дигитална грамотност у учениците от трети клас. Обръща се внимание на новите учебни програми за трети клас, въведени от учебната 2018/2019 г. Анализира се мнението на учители и ученици за състоянието на проблема в практиката. Представеното анкетно проучване не претендира за представителност на извадката.

**Дигитална грамотност**

В най-общ план дигиталната грамотност се определя като способност да се използват информационни и комуникационни технологии за намиране, оценяване, създаване и предаване на информация, изискваща както познавателни, така и технически умения [2].

Уменията за работа с определени устройства и технологии, които са механични действия, не могат да бъдат сравнявани с дигитална грамотност [3]. Подрастващото поколение, заобиколено от технологии, се справя с лекота с различни нови устройства, търси аналогия на вече формирани умения и действия. На принципа проба-грешка с успех открива необходимите стъпки за реализиране на поставената задача.

Специфичните особености на дигиталните умения и дигиталната грамотност са описани в Таблица 1<sup>1</sup>: Дигиталната грамотност не е константно понятие, а се променя с развитието на технологиите. Нейното ниво зависи от:

- практически технически умения;

- умения за сътрудничество;
- социални и културни умения;
- критично мислене.

Таблица 1. Дигитални умения и дигитална грамотност – специфика

Дигитални умения	Дигитална грамотност
Изпращане на имейл, текстово съобщение	Способността да се прецени подходящият дигитален канал за комуникация с връстници, родители, учители.
Използване на Microsoft Office (или др. подобни)	Критична преценка за използване на подходяща програма за изпълнение на поставена задача
Публикуване във Twitter и Facebook, качване на видеоклип в YouTube, добавяне на история за Snapchat и публикуване на снимка в Instagram	Способност за безопасно използване на социални мрежи, разпознаване и диференциране на пропаганди, киберпрестъпления, тормоз, критично отношение към споделяна информация.
Търсене на информация с помощта на Google (или др. п. машина за търсене на информация)	Възможност за ефективно използване на онлайн търсенето като изследователски инструмент – избор на правилните думи за търсене; оценяване на резултатите въз основа на знаци, като например уеб адреси; проследяване на информация до достоверен източник; оценка на тона, стила, аудиторията, нагласите и целта да се определи достоверността на информацията.

### Формиране на дигитална грамотност у учениците от трети клас в България

От учебната 2018–2019 г. в България се въведе като задължителен учебен предмет в трети клас „Компютърно моделиране“. Обучението по компютърно моделиране в начален етап е насочено към овладяване на начални знания, умения и отношения, свързани с изграждане на дигиталната грамотност на учениците чрез създаване на компютърни модели на познати обекти, процеси и явления и експериментиране с тях. Акцентът в обучението в трети клас е върху усвояване на знания и умения за работа с дигитални устройства, работа с файлове, създаване на анимирани проекти с използване на алгоритми с условия и повторения чрез визуална среда за блоково програмиране. Реализирането на компютърните модели във визуална среда се подготвя с нагледни материали в познатата за учениците среда и изпълнение на алгоритми със средства на тази среда – албуми с блокове и пъзели, лесни за ръчно управление роботизирани устройства и др<sup>2</sup>. Обучението се провежда от начални учители, получили необходимата квалификация.

До настоящата учебна година в голяма част от училищата в страната в началните класове се изучаваха като избираем учебен предмет Информационни технологии. С настъпилите промени в учебните планове и програми, броя на училищата, в които продължава да се провежда обучение по ИТ, намаля значително. В учебните програми по останалите учебни предмети се предвижда да се формират необходимите дигитални компетентности.

За установяване на състоянието на предприетите промени по отношение въвеждане на информационни технологии в началното училище, в края на учебната година стартира анкетно проучване на мнението на учители и ученици от трети клас, което продължава и към настоящия момент. Анкетираните в проучването са от различни краища на страната, от различни видове учебни заведения и от различни по големина селища. Анкетата е анонимна. В настоящата статия се представят и анализира проведената анкета с ученици от трети клас.

### Анализ на анкетата с учениците

Резултатите са от проведена анкета със 78 ученика от градовете Бургас, Пазарджик, Благоевград, Карлово, Варна, Кюстендил. Всички ученици са изучавали Компютърно моделиране през изминалата година. Всички ученици имат отлична оценка за края на учебната година. Учениците от различните градове са работили с учебници на различни авторски колективи. 31% от анкетираните ученици са изучавали преди трети клас ИТ като СИП или ЗИП. През настоящата година 21% изучава ИТ като допълнителен предмет или под друга форма. Всички анкетираните третокласници отговарят, че им харесва в часовете по компютърно моделиране. Само малка част от тях са конкретизирали какво точно им харесва – и това е работата с компютър.

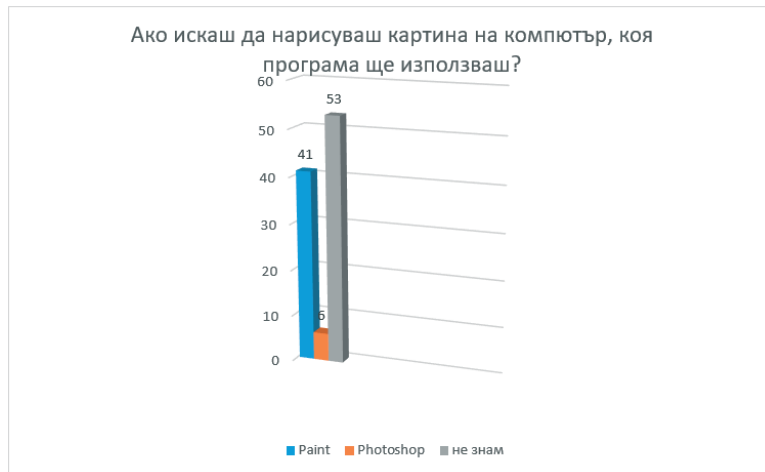
В анкетата следват два въпроса, които са контролни. На въпроса „В часовете по „Компютърно моделиране“ работихте ли с компютър?“ всички ученици отговарят утвърдително, като не описват какво друго са правили.

На следващия въпрос „В часовете по „Компютърно моделиране“ работихте ли с програма Scrach?“ 12% от учениците са отговорил отрицателно.

За установяване на формираната дигитална грамотност в анкетата са включени няколко контролни въпроса:

- А) Ако искаш да нарисуваш картина на компютър, коя програма ще използваш?
  - Б) Ако искаш да напишеш текст на компютър, коя програма ще използваш?
  - В) Ако искаш да направиш презентация на компютър, коя програма ще използваш?
- Резултатите са отразени в диаграмите.

На Въпрос А) 41% от децата за отговорили Paint, 6% – Photoshop, а не знам е отговорът на 53% от учениците (фиг. 1).



Фигура 1. Отговори на въпрос: „Ако искаш да нарисуваш картина на компютър, коя програма ще използваш?“

На Въпрос Б) 8% от децата за отговорили PowerPoint, 15% – не си спомням името, а не знам е отговорът на 77% от учениците (фиг. 2).



Фигура 2. Отговори на въпрос: „Ако искаш да напишеш текст на компютър, коя програма ще използваш?“

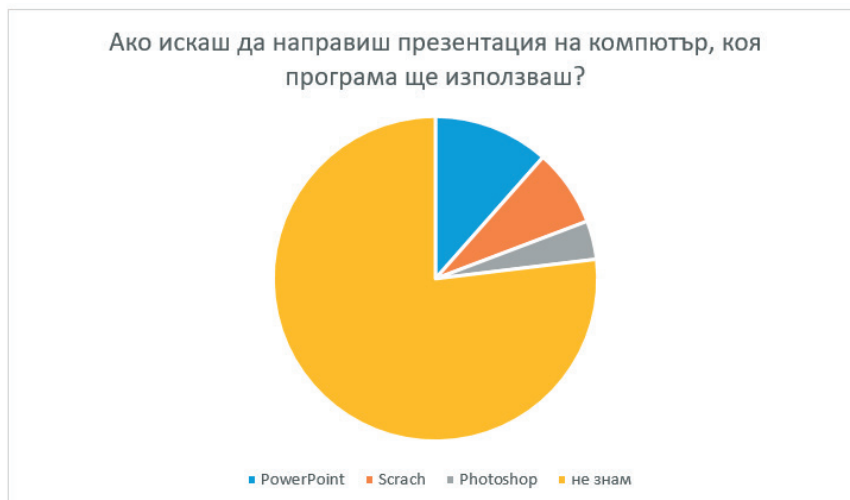
Отделили сме отговорът на учениците, отговорили „не си спомням името“, тъй като този отговор предполага, че те, може би, са виждали или работили с програмата, но не са запомнили наименованието ѝ. Тъй като анкетирането на учениците продължава, ще бъде интересно да се установи и при разговор с учениците как да се приема дадения отговор. Няма посочен нито един отговор – програма Word.

На Въпрос В) 12% от децата за отговорили PowerPoint, 8% – Scrach, 4% – Photoshop, а не знам е отговорът на 80% от учениците (фиг. 3).

На въпроса „За какво използваш компютър?“ учениците отговарят: „за да правя интересни игри“, „използвам го за учене“, „за да правя програми“, „за игри“, „за работа или забавление“.

На този етап не сме изискали учениците да конкретизират какви игри играят и как използват компю-

търа за учене. Планира се при учениците, които ще отговарят на анкетата заанапред, да се изисква конкретизация.



Фигура 3. Отговори на въпрос: „Ако искаш да направиш презентация на компютър, коя програма ще използваш?“

На въпроса „Провеждате ли учебни часове в компютърна зала по различни учебни предмети?“ 15% от учениците са отговорили положително, като не са посочени по кои учебни предмети се е случило. 85% отговарят, че не са участвали в уроци по различни предмети, провеждани в компютърна зала. В разговор с учениците, те споделят, че учителят им използва компютърна презентация по математика, български език или човекът и обществото. Можем да направим извод, че все още технологиите се използват за повишаване на нагледността в обучението, но не достатъчно за активизиране на дейностите на учениците.

Всички анкетирани ученици бяха поканени да създадат проект с програма Scratch, който включва базови дигитални умения, предвидени за усвояване в трети клас. Оказа се, че 13% от учениците не са работили с програмата. Обясниха, че учителката им е показала и разказала какво може да се прави с нея, но не са могли да използват компютърния кабинет в училището (СУ). Голяма част от учениците демонстрираха определени знания и умения за създаване на зададения проект. Най-голям проблем се оказа липсата на знания и невъзможност да се осъзнае файловата организация и умението да се съхрани файл в определена директория.

От представените резултати може да се направи извода, че не може да се разчита само на задължителния учебен предмет Компютърно моделиране да формира начална дигитална грамотност у учениците. Необходимо е да се регламентират различни форми, в които учениците да формират дигитални умения и дигитална грамотност, наред с образователните цели за даден клас.

Формирането на дигитална грамотност у подрастващите е от изключителна важност. Способността да се отстраняват фалшиви новини, например, ще бъде решаващо умение от 21-ви век. Образователната система трябва да осигури среда, в която да даде на учениците инструментите и уменията, необходими за обработката на огромното количество информация, на която са изложени ежедневно, да ги подготви да си служат с нея за решаване на откритите се житейски проблеми.

#### References:

1. Parijkova, L. Research of connection between reading and digital literacy of children up to 11 years old. ICERI2017 Proceedings. 2996-3006, 2017; ISBN: 978-84-697-6957-7; ISSN: 2340-1095. 10th International Conference of Education, Research and Innovation, 16th-18th November, 2017, Seville, SPAIN.
2. Bawden, D. Origins and Concepts of Digital Literacy. 2008.
3. Vuorikari, R., Punie, Y., Gomez, S. C., & Van Den Brande, G. DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model (No. JRC101254). Institute for Prospective Technological Studies, Joint Research Centre. 2016

#### (Endnotes)

1. Digital Skills vs. Digital Literacy: What's the difference? – <https://www.teachaway.com/blog/digital-skills-vs-digital-literacy-whats-difference>
2. Учебна програма за трети клас по Компютърно моделиране – [https://www.mon.bg/upload/12205/UP\\_KM\\_3kl.pdf](https://www.mon.bg/upload/12205/UP_KM_3kl.pdf)