

DIGITAL TOOLS IN THE TEACHING OF RELIGION - EASTERN ORTHODOX CHRISTIANITY

Mirela Kyuchukova

South-west University 'Neofit Rilski', Bulgaria, m.kuchukova@swu.bg

Radoslava Topalska

South-west University 'Neofit Rilski', Bulgaria, topalska@swu.bg

Abstract: In the transition from an information to a digital society, issues arise in the area of training future human resources. In the innovative educational environment, the role of future teachers is crucial. According to international studies, expectations are placed on them, not only in the interest of policies and society, but above all in the interest of the child. The teacher of the future will have to improve and transform his or her knowledge and skills in order to work successfully in the new realities, and the focus of our research is positioned on his or her preparation. The object of the study is Religious Education in Bulgarian public schools in the context of the possibility to integrate digital technologies. The subject Religion is normatively defined as a free elective subject in confessional (Religion- Eastern Orthodox Christianity and Religion-Islam) and non-confessional form. At present, it is taught from first to twelfth grade by parents' and children's choice and has textbooks to ensure the process. There is serious discussion in the Bulgarian society to introduce the subject as a regular elective. In order to increase the interest of students and to conceptualize the subject as innovative, the possibilities of applying digital technologies such as virtual and augmented reality, multimedia resources, interactive presentations, e-lessons, online libraries, etc. are commented. In this study, we propose the possibility for the religion teacher to prepare his/her own innovative lesson that combines the traditional approach, paper or electronic textbook and digital technologies. In this paper, we describe the use of electronic platforms that allow the construction of interactive content based on digital technologies and can be applied to traditional teaching tools such as the Religion textbook. Pre-created interactive lessons including augmented reality, such as: images, videos, presentations, quizzes, assignments, etc. are part of the Religion teacher's preparation for the future school. Considering the caution of religious education researchers regarding the use of digital tools, as well as research into the effectiveness of technologies developed and put into practice, we believe that the study of Religion in public school can integrate digital technologies and their benefit to student motivation is undeniable. At the same time, in order to fulfill the goals of Religious Education related to building a cultural-ethical system, an authentic human resources worldview, value orientation, and behavior in the world, it is necessary to use technologies that develop critical thinking and provide an effective environment.

Keywords: Religious education, digital technologies, augmented reality

ДИГИТАЛНИ ИНСТРУМЕНТИ В ОБУЧЕНИЕТО ПО РЕЛИГИЯ - ПРАВОСЛАВИЕ

Мирела Кючукова

ЮЗУ „Неофит Рилски“, България, m.kuchukova@swu.bg

Радослава Топалска

ЮЗУ „Неофит Рилски“, България, topalska@swu.bg

Резюме: В прехода от информационно към цифрово общество възникват въпроси в областта на подготовката на бъдещите кадри. В иновационната образователна среда ключова е ролята на бъдещите учители. Според международните проучвания, на тях се възлагат очаквания, не само в интерес на политиките и обществото, а най-вече в интерес на детето. Учителят на бъдещето ще трябва да подобрява и трансформира своите знания и умения, за да работи успешно в новите реалности, а във фокусът на нашето изследване се позиционира неговата подготовка. Обект на изследването е Религиозното образование в българското държавно училище в контекста на възможността да интегрира дигитални технологии. Учебният предмет Религия е нормативно определен като свободно избираем предмет в конфесионална (Религия-Православие и Религия-Ислям) и неконфесионална форма. По настоящем той се преподава от първи до дванадесети клас по избор на родители и деца, и разполага с учебници за осигуряване на процеса. В българското общество сериозно е поставена дискусиата за въвеждане на предмета като редовно избираем. За повишаване интереса на учениците и осмислянето на предмета като иновативен се коментират

възможностите за прилагане на дигитални технологии като виртуална и добавена реалност, мултимедийни ресурси, интерактивни презентации, електронни уроци, онлайн библиотеки и други. В настоящето изследване предлагаме възможност на учителя по религия да подготвя собствен иновативен урок, който да съчетава традиционният подход, хартиения или електронен учебник и дигиталните технологии. В статията описваме работата с електронни платформи, които позволяват изграждане на интерактивно съдържание, основано на дигитални технологии и могат да се прилагат към традиционни инструменти на преподаването, какъвто е учебникът по Религия. Предварително създадените интерактивни уроци, включващи добавена реалност, като: изображения, видео, презентации, тестове, задачи и други, са част от подготовката на учителя по религия за бъдещото училище. Отчитайки предпазливостта на изследователи на религиозното образование по отношение на използването на дигиталните инструменти, както и изследванията за ефективността на разработени и приложени в практиката технологии, считаме, че изучаването на Религия в държавното училище може да интегрира дигитални технологии и тяхната полза за мотивацията на учениците е безспорна. Същевременно за да се изпълнят целите на религиозното обучение, свързани с изграждане на културно-етична система, автентичен личен мироглед, ценностна ориентация и поведение в света, е необходимо да използват технологии, които развиват критичното мислене и осигуряват рефективна среда.

Ключови думи: Религиозно образование, дигитални технологии, добавена реалност

1. ВЪВЕДЕНИЕ

Научните изследвания в различни области на научното познание: педагогика, философия, социални науки са насочили фокуса си върху дигитализацията на съвременния свят. Говори се за „технологичен преход“, характеризиращ се с преминаване от аналогови в цифрови системи, в производството и бита. Информационното общество изисква нови методи за усвояване на информацията и залага големи надежди на помощта на изкуствения интелект. Заедно с европейските директиви за развитие на технологиите и изкуствения интелект и изучаване на математика, се наблюдава поставяне на акцент върху нуждата и ролята на философията и религията.

В българското училище сме в очакване на сериозни промени, насочени към учебните програми и учебното съдържание, с акцент върху използването на нови технологии и иновативни методи на преподаване. От друга страна в последният месец се разрази сериозна дискусия за въвеждането на предмета Религия като задължителен. Настоящата нормативна уредба допуска изучаването му като конфесионален в двете форми „Религия-Православие“ и „Религия-Ислям“ и неконфесионална форма „Благонравие“. През 2020 г. бяха разработени и влязоха в употреба нови учебници за трите форми, които разкриха нови възможности пред религиозното образование у нас и провокираха учителите, преподаващи Религия да се подготвят за новата технологична и информационна реалност.

Съвременното религиозно образование има мирогледна и ценностна посока, и е в синхрон с европейските държави изисквания да предоставя възможност на учениците да изграждат нравствена култура, ценности и етично поведение. На религиозните институции е предоставена възможността в прицърковните училища да осъществяват катехизацията и въвеждането в култа на съответната религия.

Предвижданията на Министерството на образованието, в съгласие с религиозните общности е запазване на конфесионалните форми на настоящия предмет „Религия“ и заместване на настоящата неконфесионална форма „Благонравие“ с етична такава. Дискусията в обществото е насочена към промяната на формата от свободно избираем към задължително избираем предмет. Настоящия текст е провокиран от актуалността на темата и е насочен към възможността обучението по „Религия“ да е иновативен и интересен за учениците предмет, който да представя исторически факти, литературни творби, културни образци от сферата на изобразителното и музикално изкуство.

Допускаме, че учебният предмет „Религия“ може да бъде иновативно и атрактивно средство за обучение на ученици, и в него е напълно възможно да се интегрират и дигитални инструменти като добавена и виртуална реалност. Целта на изследването е да представим възможностите на добавената реалност в часовете по Религия-Православие в началното училище. Мотивирани сме от желанието да подпомогнем учителя по Религия в бъдещата му подготовка за работа с дигитални инструменти, които ще му позволят да направи часа по-интересен и полезен за учениците.

2. МАТЕРИАЛИ И МЕТОДИ

В настоящата статия осъществихме теоретичен анализ на наличната литература, посветена на дигиталните средства за постигане на учебните цели на съвременното религиозно образование у нас, анализирахме настоящите учебници по Религия-Православие в търсене на възможността за използване на добавена

реалност, проучихме източниците за технологични похвати и ги приложихме към обобщителни уроци от няколко раздела за трети клас.

3. РЕЗУЛТАТИ

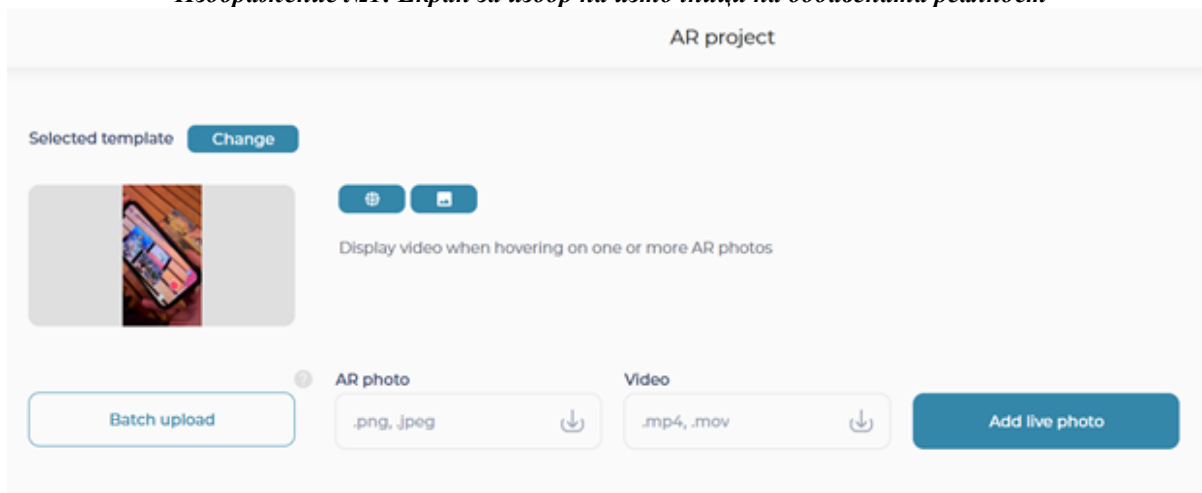
В резултат на теоретичните проучвания и практични приложения можем да отбележим важни за педагогическата теория и практика резултати, които могат да бъдат в помощ както на учителите по религия, така и на разработчиците на ресурси за обучение в държавното училище. Проучването на литературата показва, че под дигитални технологии най-общо се разбират: Образователни платформи и системи за управление на обучението (LMS)(Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams, Canvas), мултимедийни ресурси (видеоклипове, записи, анимации, документални филми), интерактивни презентации и електронни уроци (PowerPoint, Prezi, Genially), виртуални и добавени реалности, образователни приложения и мобилни технологии, онлайн библиотеки и ресурси, социални мрежи и комуникационни платформи.

За някои от тези приложения в религиозното образование има проучвания. В настоящата статия обръщаме внимание на приложенията с добавена реалност. Проучването установи, че настоящите учебници по Религия-Православие са налични в електронен вариант на сайта на [Светия Синод на БПЦ - БП](#), но те не разполагат с дигитални ресурси. Това предизвиква учителите да създават свои ресурси и настоящият текст е в тяхна подкрепа. Добавената реалност е термин, който описва комбинация от технологии, позволяваща смесване на компютърно-генерирано съдържание с жива картина; една система комбинира реално и виртуално, интерактивна е в реално време и осъществява регистрацията в 3-D (Mekni & Lemieux, 2014). След преглед на учебниците по Религия-Православие, от първи до четвърти клас преценихме, че прилагането на добавената реалност е много подходящо за обобщителните уроци. За да се осъществи урок не само с учебника по религия е необходима подготовка на учителя, наличие на таблет или телефон със сканираща възможност. Идеята е в хода на урока учениците да могат да сканират изображение: икона на изучавани светци, снимка на манастир, храм или елемент от църковната архитектура или друго и да бъдат „пренесени“ в реалността на изображението. Създадената добавена реалност може да дава повече информация, да задава задачи, които да активират ученика за участие в часа.

Ще опишем в детайли създаването на един ресурс, подходящ за приложение в часовете по Религия-Православие, а именно [Web-AR.Studio](#). Това е универсална онлайн платформа, която позволява да се създава и публикува добавена реалност (AR и WebAR) директно в браузъра – без писане на код и без необходимост от специални умения. Основните ѝ функционалности са безплатни и не са ограничени във времето или броя гледания. Изисква се единствено бърза и лесна регистрация. Ще представим създаването на добавена реалност, стартирана с помощта на маркер (или в нашия случай на изображение). След регистрация и влизане в създадения профил, е необходимо да изберем бутона Create AR.

При създаването на добавена реалност с маркер, имаме два шаблона на разположение – AR снимка или визитна картичка. За нашите нужди избираме снимката (или предварително подготвеното от нас изображение). Потвърждаваме съответния шаблон с помощта на бутона Select Template. Възможни са две активни полета – изображение №1.

Изображение №1: Екран за избор на източници на добавената реалност



Източник: Автори

В тях следва да прикачим първо изображението, което искаме да използваме за маркер или за стартиране на съответната добавена реалност, в полето AR photo. След това в следващото поле Video прикачваме видео файла, който сме подбрали. Платформата приема стандартните формати .mp4 и .mov, а допустимият размер е до 25 Mb. Можем да продължим напред, съхранявайки и публикувайки нашата дейност – с избор на бутона

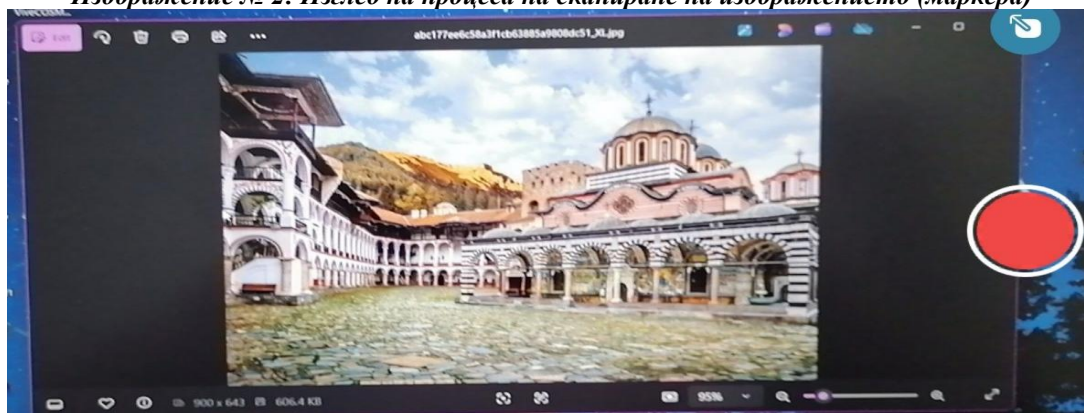


. След като елементите са публикувани, бутонът изглежда така:



. Това означава, че всичко е готово за стартиране и преглед на добавената реалност – избираме бутон Preview. Платформата ни генерира уникален QR код. За да визуализираме нашата реалност, трябва да имаме устройство (телефон, таблет и т.н.), на което предварително да сме инсталирали приложението AR Studio Viewer. То е достъпно за безплатно инсталиране в GooglePlay. След това насочваме камерата на устройството към изображението, което сме качили в платформата (Изображение №2). Препоръчително е да бъде отпечатано на хартиен носител или да използваме наличните учебници.

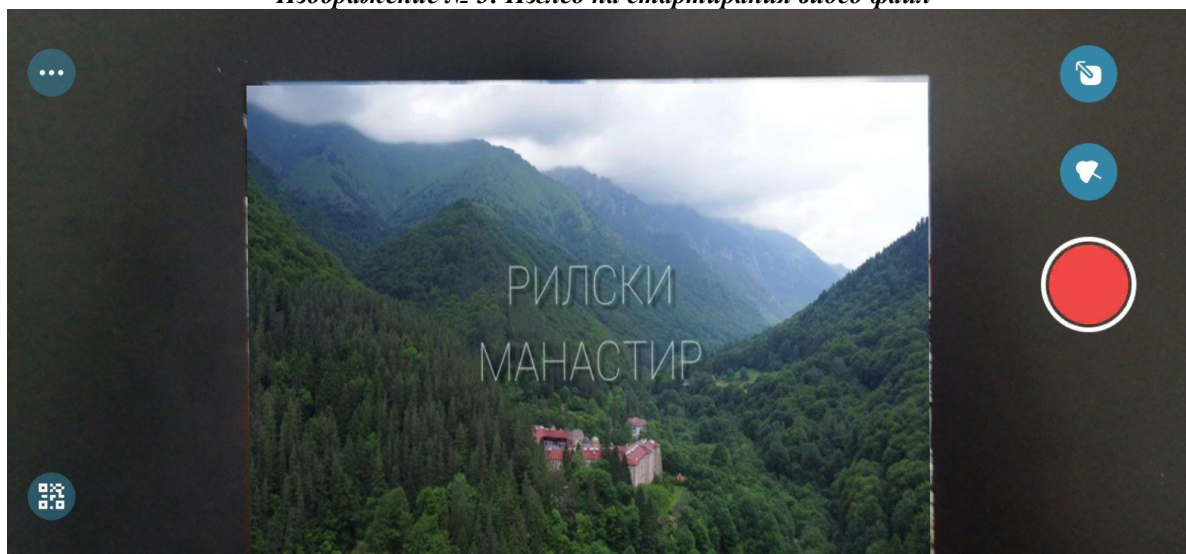
Изображение № 2: Изглед на процеса на сканиране на изображението (маркера)



Източник: Автори

Ако сме се справили успешно, в режим сканиране на изображение, платформата разпознава избора от нас маркер и на неговото място в платформата се визуализира видео файлът или ресурса, който сме посочили (Изображение №3).

Изображение № 3: Изглед на стартирания видео файл



Източник: Автори

Представената възможност за използване на добавена реалност към традиционното обучение по Религия-Православие цели да отговори на нуждите и интересите на учениците, да подпомогне бъдещата работа на учителя по Религия в новия свят на технологиите.

4. ДИСКУСИЯ

В този раздел посочваме възможностите резултатите от изследването да бъдат съотнесени към съществуващата теоретична база касаеща религиозното образование. В България в областта на религиозното образование и ролята на технологиите ценни са изследванията на Легкоступ, 2016, 2024, Стоянова, Мавродиева – Кючукова, Владимирова 2022, 2024, Кючукова, 2022, 2022, които обръщат внимание на религиозното обучение в онлайн среда, проектното базираното обучение с използване на ИКТ (информационни и компютърни технологии), STEM и STREAM технологии.

Особено ясно нуждата от интегриране на нови технологии в обучението по религия бе отчетено във времето на обучение от дистанция в електронна среда. Овластяване първоначално на компютъра и приложенията за обучение от дистанция постепенно създадоха предпоставки за приложение и на други дигитални технологии. Стоянова, Мавродиева – Кючукова, Владимирова (2022) и Кючукова (2022) обсъждат провеждането му в електронна среда, което засяга философски, религиозни и практически аспекти. В тази посока предложените дигитални инструменти биха били особено полезни при онлайн обучение, както и в смесено обучение.

Необходимо да отчетем притесненията на Легкоступ засягащи пряко работата на учителя по религия (Легкоступ, 2016). Те са свързани с целите и принципите на религиозното образование по отношение на: различаването на знания и информация, хипертекстуалното социално пространство създавано от информационните технологии, доминиране на количествената информация, ризоматичното пространство влияещо на отношенията между учителя и ученика, йерархичната структура, използването на хипертекст и други. Призив за внимание при използване на дигиталните технологии отправя и Díaz (2021), който настоява при използването на дигитални технологии да се обръща внимание на рефлексивната практика. Комбинирането на духовното развитие с критичното мислене за по-добро разбиране на християнските ценности в контекста на дигиталната ера е предмет на изследване на Gulo & Tapilaha (2024).

Проучвайки религиозното образование в електронна среда, Кючукова отбелязва, че формирането на ценностно-ориентирано отношение към света, призовава учителите по религия да „опознаят спецификата на новата педагогическа ситуация и да намерят пътя към децата“. Авторът обръща внимание на: индивидуалния подход към децата, непрекъснат диалог, навременна обратна връзка за представянето, ролята на учителя, който трябва да се „научи да проектира образователния процес по различен начин, създаването на „активен учебник“ по религия и други (Кючукова, 2022). За ролята на учителя говори и Спирова, като отбелязва, че ключов фактор за ефективността на обучението е професионалната компетентност и мотивацията на учителите (Spirova 2021). В този контекст предложихме варианти за използване на добавена реалност помощ на учителя по Религия за подготовка на бъдещите му уроци.

Коментирайки използването на дигитални ресурси в религиозното образование трябва да отбележим и възможността на религиозното образование да се преподава като иновативен предмет в контекста на иновативното училище (Кючукова, 2022). В тази посока се очаква да се развият иновации свързани със проектно базирано обучение, за което говори и Стоянова и кол. 2022, дигитализацията, STEM подхода, интердисциплинарите уроци, игровизацията и техники за учене чрез преживяване. Прилагането на дигиталните технологии в религиозното обучение в настоящето изследване подпомага промяната на образователния процес в посока на активно включване на учениците в часовете по религия, посредством визуални материали, въздействащи на сетивата и емоциите им.

Проектното обучение, с използване на ИКТ е разработено от Стоянова и кол. 2022, които отбелязват, че в съчетание с традиционния подход, съвременните технологии, подпомагат добрите ученически постижения, индивидуален подход и нов стил на учене (Стоянова, и кол. 2022). Трябва да отчетем и така наречената STREAM технология, която „представява интердисциплинарна визия, модел и подход към религиозното образование, който подчертава и включва връзките между науката, технологиите, религията, инженерството, изкуствата и математиката“ (Легкоступ, 2024). Тази технология успешно интегрира знание от различни области в помощ на религиозното образование и интереса на децата. Приложения на дигиталните технологии в обучението по религия в началното училище описват още: Karakostantaki, E., Stavrianos, 2021, Theodorus, W., Nurcahyo, A., 2024 и други.

В полето на съвременното религиозно образование в България все още са недостатъчни изследванията за разработване, прилагане, мониторинг и отчитане на ефективността на дигиталните инструменти.

Настоящото изследване допринася за разкриване възможностите за използване на добавена реалност в обучение по религия в началното училище.

5. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В резултат на проведеното изследване можем да заключим, че в учебния предмет „Религия“ в българското държавно училище е възможно интегриране на дигитални технологии и традиционно преподаване за повишаване интереса на учениците към предмета. Можем да направим следните изводи:

Учителят по религия би могъл да създава интерактивни уроци, в различни платформи, използвайки различни дигитални инструменти. В настоящата статия представяме приложението на добавената реалност за часовете по Религия-Православие в началния етап на образованието.

Добавената реалност би могла да бъде комбинирана с традиционния учебник и да се използва за пренасочване на изображения от него, към предварително създадени ресурси.

В обучението по Религия са налични изследвания, които проучват работата в електронна среда, STEM, STREAM технологии и други, които са насочени към интереса на учениците и в изпълнение на целите на религиозното образование.

При създаването и приложението на дигитални технологии, трябва да отчетем и притеснението на редица автори и препоръките им за доброто им познаване и развитие на критичното мислене.

БЛАГОДАРНОСТИ

Настоящият доклад е част от изпълнението на проект: „Изследване на възможности за изграждане на методически инструментариум за приложение на съвременни образователни и информационни технологии в преподаването“, договор КП-06-М 70/1/ 13.12.2022 г., Конкурс за финансиране на фундаментални научни изследвания на млади учени и постдокторанти – 2022 год. към Фонд Научни изследвания.

ЛИТЕРАТУРА

- Кючукова, М. (2022). Онлайн обучение по религия: мисията възможна. Богословска мисъл.
- Легкоступ, М. (2016). Религиозно образование и информационни технологии – предизвикателства и проблеми. Образование и технологии, 7. ISSN 1314–1791.
- Легкоступ, М. (2024). Stream1 подходът в обучението по религия в индустриалната ера 4.0. Образование и технологии, 15. ISSN 1314–1791.
- Спирова, П. (2021). Възможности за религиозно обучение от разстояние в електронна среда. <https://dveri.bg/8kwwd>
- Стоянова, И., Марвродиева-Кючукова, Д., & Владимирова, И. (2022). Обучение по религия в електронна среда от разстояние. Годишник на Шуменския университет "Епископ Константин Преславски", 389–398. ISSN 1311-7300.
- Стоянова, И., Марвродиева-Кючукова, Д., & Владимирова, И. (2022). Проектно-базираното обучение и приложението му в часовете по религия. Годишник на Шуменския университет "Епископ Константин Преславски", 54–64. ISSN 1311-7300.
- Стоянова, И., Марвродиева-Кючукова, Д., & Владимирова, И. (2023). STEM подходът в обучението по религия. Годишник на Шуменския университет "Епископ Константин Преславски", 230–240. ISSN 1311-7300.
- Díaz, I. (2021). Considering the efficacy of digital technology as a means of evangelization in Christian religious education. *Religious Education*, 116(1), 3–15. <https://doi.org/10.1080/00344087.2021.1872001>
- Gulo, R. P., & Tapilaha, S. R. (2024). Реформиране на християнското религиозно образование: Интегриране на духовността и критичното мислене в дигиталната ера. *Didache: Journal of Christian Education*, 5(2), 105–123. <https://doi.org/10.46445/djce.v5i2.837>
- Karakostantaki, E., & Stavrianos, K. (2021). The use of ICT in teaching religious education in primary school. *Education and Information Technologies*, 26, 3231–3250. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10417-8>
- Kyuchukova, M. (2022). Religious education in the context of the innovative school. *Values, models, education. Contemporary perspectives*, 2022, 184–189.
- Mekni, M., & Lemieux, A. (2014). Augmented reality: Applications, challenges and future trends. In *Applied Computational Science* (pp. 205–214). WSEAS Press.
- Theodorus, W., & Nurcahyo, A. (2024). The way of learning Christian religious education in the digital era. *AMERTA MEDIA*. ISBN 978-623-412-758-7.