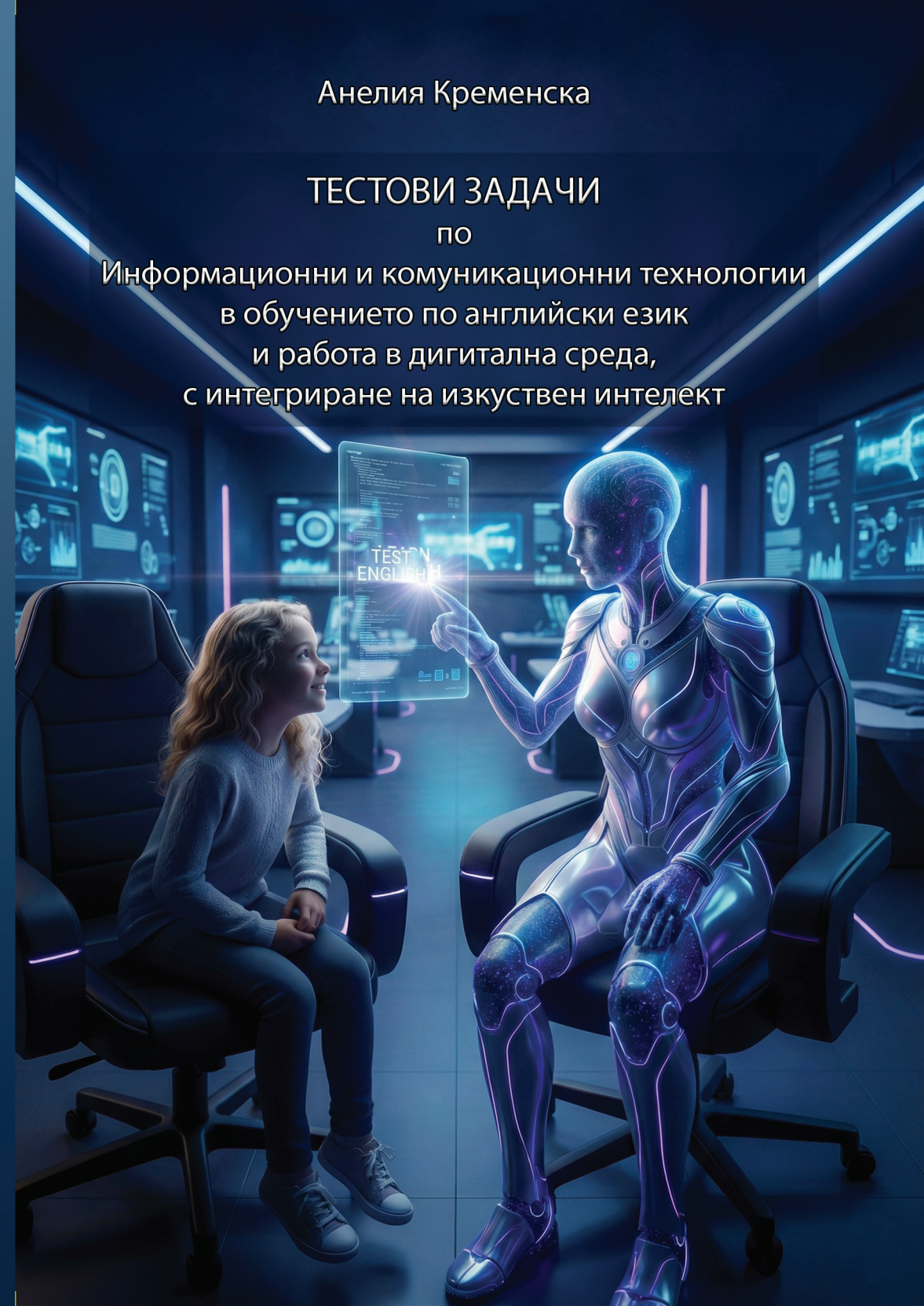


Анелия Кременска

## ТЕСТОВИ ЗАДАЧИ

ПО

Информационни и комуникационни технологии  
в обучението по английски език  
и работа в дигитална среда,  
с интегриране на изкуствен интелект



Интензивното навлизане на изкуствения интелект в преподаването и ученето на чужд език предоставя възможности, доскоро смятани по-скоро за елемент на научната фантастика. Настоящото помагало адресира най-новите тенденции в областта на интегрирането на технологии в изучаването на английския език като чужд, включително препоръките на Рамката за дигитална компетентност на преподаватели, като предлага логично надграждане с възможностите на изкуствен интелект.

Помагалото съдържа 5 комплексни теста с по 20 задачи, от които 17 от вида множествен избор, а 3 са задачи с отворен отговор (казуси). За всички задачи са дадени верните отговори, като са мотивирани причините за избора, а за отворените въпроси са предложени примерни отговори. Добавена е и достъпна литература за подготовка, отразяваща най-новото в областта на приложението на технологии, вкл. изкуствен интелект, за обучението по английски език.

Задачите са съобразени с учебните програми по ИКТ в обучението по английски език и работа в дигитална среда, за подготовка на бъдещи учители в бинарни специалности на Софийския университет. Подходящи са също така и за самостоятелна работа на действащи учители, които биха искали да усъвършенстват практически умения за работа с технологии и изкуствен интелект за практиката си.

Авторът на помагалото, доц. д-р инж. Анелия Кременска е учител на учители с над 20 г. практика в подготовката на учители за работа с технологии, автор на повече от 30 публикации в областта, включително учебници и помагала.

Анелия Кременска

**ТЕСТОВИ ЗАДАЧИ  
ПО ИНФОРМАЦИОННИ И  
КОМУНИКАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ В  
ОБУЧЕНИЕТО ПО АНГЛИЙСКИ ЕЗИК И  
РАБОТА В ДИГИТАЛНА СРЕДА,  
С ИНТЕГРИРАНЕ НА  
ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ**



Анелия Кременска

**ТЕСТОВИ ЗАДАЧИ  
ПО ИНФОРМАЦИОННИ И  
КОМУНИКАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ В  
ОБУЧЕНИЕТО ПО АНГЛИЙСКИ ЕЗИК  
И РАБОТА В ДИГИТАЛНА СРЕДА, С  
ИНТЕГРИРАНЕ НА  
ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ**

София, 2026

**Анелия Кременска**

***Тестови задачи по Информационни и комуникационни технологии в обучението по английски език и работа в дигитална среда, с интегриране на изкуствен интелект***

София, 2026

© Анелия Кременска, автор, 2026

Научни рецензенти:

проф. д-р Екатерина Неделчева Софрониева

доц. д-р Христина Николаева Белева

Всички права запазени. Никаква част от тази книга не може да бъде възпроизвеждана, съхранявана в информационна система или предавана в каквато и да било форма без изричното писмено разрешение на автора.

ISBN 978-954-2987-82-6

## УВОД ЗА СТУДЕНТА

Помагалото съдържа 5 варианта на тестове с отговори за дисциплината Информационни и комуникационни технологии в обучението по английски език и работа в дигитална среда за бинарните специалности Биология и английски език и Химия и английски език на Софийския университет „Св. Кл. Охридски“. Въпросите са създадени по учебното съдържание на дисциплината, като са добавени такива свързани с умения за интегриране на изкуствен интелект в обучението по английски език.

Всеки тест съдържа 20 въпроси, от които 3 отворени и 17 от вида множествен избор. За всеки въпрос са дадени верните отговори, с пояснения към тях, както и конкретни идеи за отговор за отворените.

Целта е да се демонстрират знания и аналитично мислене за решаване на казуси за адекватно интегриране на съвременни технологии, включително изкуствен интелект. Тестовите задачи са част от комплексната оценка по дисциплината, като са съобразени с препоръките на Рамката за дигитална компетентност на преподаватели (DigCompEdu, 2024).

Предоставена е скала за оценяване на тестовите резултати, както и препоръчителна литература за подготовка.

Увод за студента.....	1
Вариант 1 .....	3
Отговори и пояснения към Вариант 1 .....	12
Вариант 2 .....	25
Отговори и пояснения на Вариант 2 .....	34
Вариант 3 .....	48
Отговори и пояснения Вариант 3 .....	57
Вариант 4 .....	70
Отговори и пояснения Вариант 4 .....	80
Вариант 5 .....	94
Отговори и пояснения Вариант 5 .....	103
Оценяване .....	116
Литература .....	117

## **ВАРИАНТ 1**

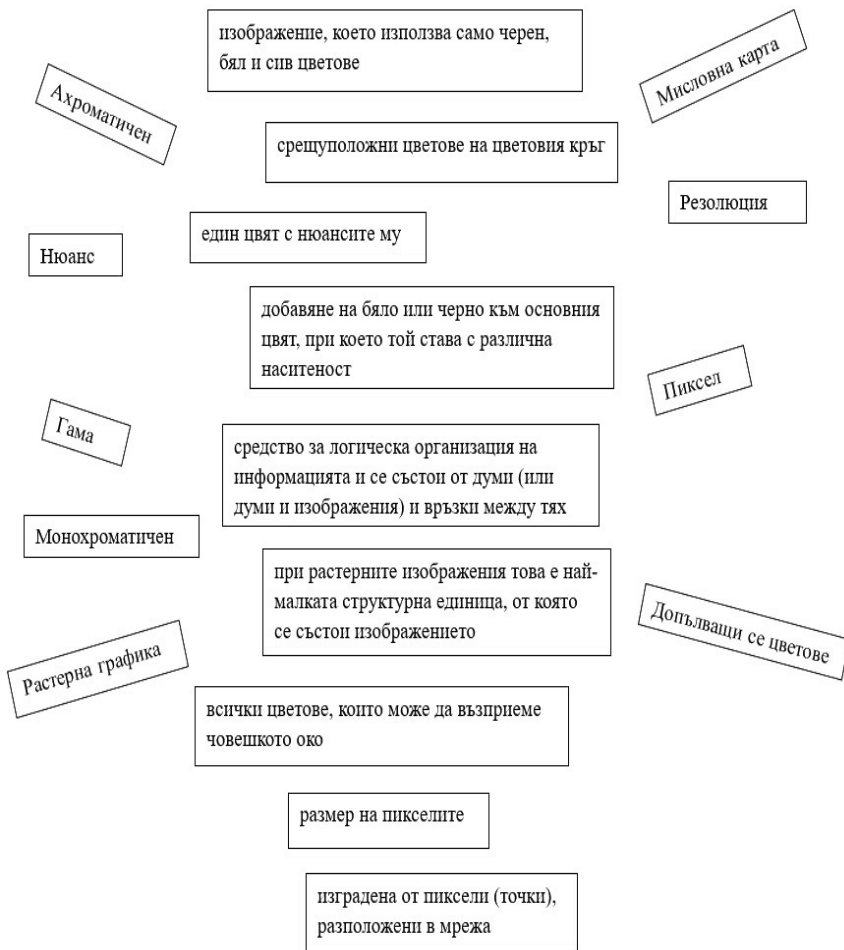
### **1. Кои са основните функции на технологиите в съвременното обучение по английски език?**

- A. Осигуряване на автентични материали, подпомагане на взаимодействието и персонализиране на ученето;
- B. Привличане на вниманието на учениците с игри и забавление, запълване на свободното време в края на учебния час;
- B. Заместване на учителя и автоматизиране на оценяването за повече обективност;
- Г. Съхранение на учебни материали и дигитализиране на хартиените учебници.

### **2. От изброените пароли, най-силна е:**

- A. 1111
- B. 76543210
- B. b3TheCh@ng3\*
- Г. MyPassWord1
- Д. 9801126567
- E. WeRtYuI

### 3. Свържете термините с дефинициите им:



**4. Кой е най-важният критерий за избор на технологии в обучението:**

- A. Цената на софтуера и наличието на безплатна версия за всички ученици;
- B. Съответствие с учебните цели и приноса на инструмента за усвояване на езиковите умения;
- B. Сложността на инструмента и наличието на възможно най-много функции и ефекти;
- Г. Популярността на технологията сред учениците и нейният развлекателен потенциал.

**5. Автоматичният превод е:**

- A. Напълно надежден заместител на речниците и граматичните справочници при подготовка на учебни материали;
- B. Средство, което винаги превежда буквално дума по дума и не разбира специфични структури;
- B. Технология, която трябва да бъде напълно забранена в класната стая, за да не пречи на естественото учене;
- Г. Полезен помощен инструмент за разбиране на общия смисъл, но изисква критична проверка и езикова редакция от потребителя.

**6. Елементите на електронна дейност по Бийтъм са:**

- A. Хардуер, софтуер, интернет скорост и резолюция на екрана;
- B. Учебно съдържание, мултимедийни ефекти, система за управление на ученето (LMS) и цифров сертификат;
- B. Учаш, задача, ресурси, подкрепа и очакван резултат;
- Г. Видео лекция, автоматичен тест, форум за дискусии и финален изпит.

**7. Кое от следните описания най-точно дефинира понятието геймификация (gamification) в образованието?**

- A. Използването на цялостни видеоигри (като Minecraft или "The Sims") за преподаване на специфично езиково съдържание и лексика;
- Б. Процесът на създаване на собствени образователни игри от страна на учениците, с цел да упражнят уменията си по програмиране и чужд език;
- В. Използването на игрови елементи и принципи на дизайна на игрите (точки, нива, класации, значки) в неигров контекст, за да се повиши мотивацията и ангажираността на учениците;
- Г. Позволяването на учениците да играят на телефоните си по време на междучасията като награда за доброто им поведение в часа по английски език.

**8. За кои видове оценяване е целесъобразно да се използват дигитални технологии в обучението по английски език като чужд?**

- A. Единствено за сумативно и нормативно оценяване, тъй като те изискват висока степен на точност и статистическа обработка на резултатите, която само софтуерът осигурява;
- Б. Предимно за диагностично и формиращо оценяване, за да се спести време на учителя при проверката на началните нива и текущите грешки на учениците;
- В. Само за автентично оценяване, тъй като останалите видове са традиционни и се изпълняват по-надеждно чрез хартия и химикал;
- Г. За всички видове оценяване (диагностично, формиращо, сумативно, ипсативно, критериално, нормативно и автентично), тъй като дигиталните инструменти предлагат специфични функционалности за всеки от тях.

**9. При прожектиране с проектор на презентация, качеството на изображението е добре да е:**

- А. Ясно, без пикселизация, като се избягват претрупани с детайли изображения;
- Б. С възможно най-висока резолюция, за да се гарантира детайлност при промяна на мащаба;
- В. Стилизирано и абстрактно, за да се стимулира въображението на учениците;
- Г. Възможно най-ниско, за да не става прекалено голяма презентацията.

**10. В имейл не е необходимо да има обръщение и заключение, за да не става текстът твърде дълъг.**

- А. Вярно;
- Б. Невярно.

**11. В модела ADDIE, А (Analyze) се отнася до:**

- А. Техническата проверка на софтуера и хардуера, за да се гарантира, че презентацията ще се стартира без проблеми в класната стая;
- Б. Изследване на нуждите на обучаемите, техните текущи езикови знания, учебни цели, контекст на обучението и налични ресурси;
- В. Процесът на оценяване на учениците след края на урока, за да се види колко от тях са получили отлични оценки на дигиталния тест;
- Г. Архивиране на готовите учебни материали в облачно пространство, за да могат да бъдат анализирани от други колеги.

**12. Кои от следните платформи са най-подходящи за създаване на интерактивни работни листове (interactive worksheets) в обучението по английски език? (повече от 1)**

- |                    |                  |
|--------------------|------------------|
| А. Kahoo;          | Ж. Flippity;     |
| Б. Minecraft;      | З. Gemini;       |
| В. Quizlet;        | И. DeckToys;     |
| Г. Liveworksheets; | Й. Animoto;      |
| Д. LearningApp;    | К. Google Forms; |
| Е. Quizizz;        | Л. Mentimeter    |

**13. Кои са основните елементи на дизайна, които трябва да се спазват при изработването на работен лист (worksheet) по английски език с цел отпечатване на хартия?**

- А. Използване на ярки фонове цветове, вграждане на линкове към видеоклипове и използване на дребен шрифт (8-9 pt), за да се събере повече информация на една страница;
- Б. Наличие на ясно структурирано празно пространство („въздух“), висок контраст (черен текст на бял фон), четливи шрифтове и оставяне на достатъчно място за писане на отговорите;
- В. Включване на множество детайлни цветни фотографии с висока резолюция и използване на красиви, ръкописни шрифтове за инструкциите, за да изглежда листът артистично и професионално;
- Г. Поставяне на всички инструкции в края на работния лист и използване на графики, които пресичат текста, за да се спести място и да се създаде модерен дизайн.

**14. Аудио и видео чат са подходящи само при дистанционна форма на обучение.**

- А. Вярно;
- Б. Невярно.

**15. Критериално оценяване е:**

- А. Класиране на учениците по успех от най-висок към най-нисък резултат, за да се определят първите трима, които ще получат сертификат;
- Б. Оценяване, при което постиженията на ученика се съпоставят с предварително зададени дескриптори за компетентност (напр. нивата А1-С2 от CEFR), независимо от представянето на останалите в групата;
- В. Субективно мнение на учителя за това колко се е старал ученикът по време на работата с образователен софтуер;
- Г. Процес на сравняване на текущия резултат на ученика с неговия миналогодишен резултат на същия дигитален тест.

**16. Кое от долните описания е най-подходящо за дефиниране на изкуствен интелект:**

- А. Свръхмощен компютър, който притежава собствено съзнание, емоции и воля, позволяващи му да разбира напълно нуждите на учениците по-добре от всеки учител.
- Б. Клон от компютърните науки, насочен към създаването на системи, способни да изпълняват задачи, които обикновено изискват човешки интелект, като разпознаване на реч, вземане на решения и езиков превод.
- В. Вид търсачка като Google, която просто съхранява всички страници в интернет и ги показва на потребителя при поискване без никаква обработка.
- Г. Механично устройство, което служи единствено за автоматизирано проверяване на тестове с избор на отговор и не може да обработва естествен език.

**17. Как може да съдейства изкуственият интелект при изготвянето на методическа разработка (Lesson plan)?**

- А. Като генерира универсален план, който учителят трябва да следва стриктно без промени, тъй като алгоритмите на ИИ са изчислили перфектния начин за научаване на езика;
- Б. Чрез заместване на теоретичните знания на учителя по методика на чуждоезиковото обучение, тъй като ИИ познава всички съвременни педагогически теории;
- В. Като автоматично попълва училищния дневник и административните справки, без да се налага учителят да мисли за целите и очакваните резултати от урока;
- Г. Като автоматично дефинира учебните цели, разпределя времето по етапи и генерира подходящи контекстуализирани примери за граматика и лексика.

**18. Как могат съвременните технологии (включително изкуствения интелект) да подпомогнат обучението по английски език за развиване на умение за говорене? Дайте примери и ги мотивирайте. (150 думи)**

.....

.....

.....

.....

**19. Какви потенциални приложения има изкуствения интелект в обучението по английски език като чужд при търсенето на информация? Дайте примери и ги мотивирайте. (150 думи)**

.....

.....

.....

.....

**20. Вашият клас е „смесен“ тип, при който част от учениците се затрудняват при използване на елементарна граматика, а другите нямат проблем с нея. Кое от следните решения е най-ефективно в случая на високотехнологичен контекст? Обосновете отговора си. (100 думи)**

- А. Учениците, които се затрудняват, се включват в групова работа с такива, които се справят;
- Б. На учениците, които се затрудняват, не им се предлага допълнителни ресурси, тъй като учебникът съдържа достатъчно информация за самообучение;
- В. На учениците, които се затрудняват, се предоставят указания къде да търсят допълнителни материали;
- Г. На учениците, които се затрудняват, се предоставят персонализирани допълнителни материали.

.....  
.....  
.....  
.....

## ОТГОВОРИ И ПОЯСНЕНИЯ КЪМ ВАРИАНТ 1

### ВЪПРОС 1

- А. Верен.** Това са трите стълба на ефективното използване на ИКТ в езиковия час. Технологиите позволяват достъп до живия език (видеа, подкасти), улесняват комуникацията (платформи за сътрудничество) и дават възможност на всеки ученик да напредва със собствено темпо чрез адаптивен софтуер.
- Б. Грешен.** Технологиите повишават ангажираността, но тяхната функция не е чисто развлекателна. Ако технологията се използва само за „запълване на времето“, тя губи своята образователна стойност и не допринася за постигането на езиковите цели на урока.
- В. Грешен.** Технологията е инструмент в ръцете на учителя, а не негов заместител. Въпреки че автоматизираното оценяване (напр. тестове с автоматична проверка) е удобно, качествената обратна връзка и социалингвистичното напътствие изискват експертността на преподавателя.
- Г. Грешен.** Това е твърде опростено разбиране за ролята и възможностите на съвременните технологии. Механичното прехвърляне на материалите от един носител на друг не променя учебния процес. Истинската функция на технологиите е да трансформират ученето, а не просто да складират информация.

### ВЪПРОС 2

- А. Неверен.** Лесно за отгатване.
- Б. Неверен.** Обратно броене- лесно за отгатване.
- В. Верен.** Комбинира знаци, цифри и малки и големи букви, достатъчно дълга е, помни се лесно (be the change).
- Г. Неверен.** Има малки и главни букви, както и цифра, но е лесно за отгатване.
- Д. Неверен.** ЕГН - лесно за отгатване.

Е. Неверен. Последователни букви, въпреки че има главни и малки - лесно за отгатване.

### **ВЪПРОС 3**

Ахроматичен – изображение, което използва само черен, бял и сив цветовете;

Гама – всички цветовете, които може да възприеме човешкото око;

Допълващи се цветовете – срещуположни цветовете на цветовия кръг;

Мисловна карта – средство за логическа организация на информация ...;

Монохроматичен – един цвят с нюансите му;

Нюанс – добавяне на бяло или черно към основния цвят ...;

Пиксел – при растерните изображения това е най-малката структурна единица ...;

Растерна графика – изградена от пиксели (точки), разположени в мрежа;

Резолюция – степента на детайлност на изображението, броят на пикселите на единица площ от екран/хартия (обикновено на квадратен инч).

### **ВЪПРОС 4**

А. Грешен. Въпреки че бюджетът да е важен административен и практически фактор, той не е педагогически критерий за качество. Изборът само по критерий „цена“ не гарантира образователен резултат.

**Б. Верен.** Технологията винаги трябва да съответства на педагогиката. Един инструмент е ценен само ако подпомага учениците да постигнат конкретна цел по-ефективно (например: по-добро

произношение, по-бързо научаване на думи или по-лесно структуриране на есе).

- В. Грешен. В образованието често „по-малкото е повече“: прекалено сложните инструменти с много функции изискват повече време за овладяване както от учениците, така и от учителите, често водят до отвлечане на вниманието от езика.
- Г. Грешен. Популярността не гарантира учене, нещо повече, може да е пречка, тъй като отвлича вниманието и ангажира време. Учениците могат да се забавляват с дадено приложение, без реално да напредват в езика. Учителят трябва да различава „ангажираност чрез забавление“ от „когнитивна ангажираност с учебния материал“.

## ВЪПРОС 5

- А. Грешен. Преводът и речниковото значение са различни неща. Речниците дават дефиниции, етимология и примери за употреба, които помагат на ученика да *научи* думата. Автоматичният превод дава „готов продукт“, който често е лишен от контекстна дълбочина. Ако учителите го приемат за „напълно надежден“, те рискуват да въведат грешни модели в своите учебни материали.
- Б. Грешен. Това описание е технологично остаряло и не отчита, че съвременните системи анализират цели изречения и параграфи, като успешно се справят с много специфични структури.
- В. Грешен. Забраната не е педагогическо решение в дигиталната ера, пълната забрана лишава учениците от възможността да се научат как да използват тези инструменти етично и критично – умение, което ще им бъде необходимо в професионалния живот.
- Г. **Верен.** Този отговор отразява концепцията за „дигитална грамотност“. Автоматичният превод (като Google Translate или DeepL) е изключително напреднал и помага на учениците бързо да се ориентират в непознат текст (gist reading). Въпреки това, той често допуска грешки при идиоми, многозначни думи и сложен

синтаксис. Учителят трябва да осмисля, както за собствената си работа, така и по отношение на обучението на учениците, че технологията е ресурс, а не авторитет, и че човешката намеса (редакция) е задължителна, за да се гарантира точност и стилистична коректност.

## ВЪПРОС 6

- А. Грешен. Това са технически параметри на средата (инфраструктурата). Моделът на Бийтъм се фокусира върху педагогическия дизайн. Технологията е само посредник, през който се реализират учебните елементи, но тя не дефинира самата дейност.
- Б. Грешен. Съдържанието е част от процеса, но този отговор пропуска най-важното – активната роля на ученика и ролята на учителя. Бийтъм разглежда дейността като динамичен процес, а не като статично потребление на съдържание в платформата.
- В. Верен.** Това е класическата дефиниция на Бийтъм. Тя описва елементите на дейността така: 1) Учащ с определени нужди; 2) Задача, която той изпълнява във взаимодействие с други учащи, с учебния материал; 3) Ресурси (дигитални текстове, аудио); 4) Подкрепа (инструкции от учителя или софтуерни подсказки); и 5) Ясен продукт (напр. написан имейл или записано аудио).
- Г. Грешен. Това са конкретни *видове* инструменти или формати, а не структурните елементи на дейността. Бийтъм предлага по-абстрактна и гъвкава рамка, която може да се приложи към всяка технология, независимо дали е форум или VR симулация.

## ВЪПРОС 7

- А. Грешен. Това описва учене чрез игри (Game-Based Learning - GBL). При GBL самата игра е основният учебен ресурс и учениците постигат образователните цели чрез нейния механизъм. При геймификацията не задължително се играе конкретна игра.

- Б. Грешен. Това е проектно-базирано учене (Project-Based Learning) или учене чрез дизайн. Макар и полезно, геймификацията се фокусира върху рамкирането на учебната дейност чрез игрови стимули, а не върху самото създаване на софтуерни игри.
- В. **Верен.** Това е класическата дефиниция. Геймификацията прилага само "механиките" на игрите към стандартния учебен процес. Например: учениците получават "XP" (опит) вместо оценки или отключват "нива" (нови модули в Google Classroom) след успешно завършена задача. Целта е да се стимулира поведението и постоянството в езиковото обучение.
- Г. Грешен. Това е просто система от награди и липса на дисциплина, която няма педагогическа структура. Геймификацията изисква интегриране на игровите елементи в самата учебна дейност, а не използването на игри като изолирана почивка от ученето.

## ВЪПРОС 8

- А. Грешен. Това е твърде ограничено и остаряло възприемане на ролята на технологиите. Въпреки че те са отлични за крайни изпити (сумативно) и сравняване на учениците спрямо групата (нормативно), имат и голяма стойност при текущото проследяване на напредъка.
- Б. Грешен. Отново не се отчита пълният потенциал на технологиите. Те са полезни за диагностика (входни нива) и формиращо оценяване (бърза обратна връзка), но не трябва да се изключват от останалите педагогически стратегии.
- В. Грешен. Автентичното оценяване (симулиране на реални ситуации) наистина може да се реализира в дигитална среда, но традиционните методи също стават по-ефективни, бързи и обективни.
- Г. **Верен.** Технологиите имат възможност да подпомагат различни видове оценяване, например чрез:

**Диагностично:** Онлайн тестове за определяне на ниво.

**Формиращо:** Приложения за мигновени анкети (Kahoot, Mentimeter).

**Сумативно:** Електронни изпитни платформи.

**Ипсативно:** Проследяване на личния прогрес чрез дигитално портфолио.

**Критериално:** Използване на цифрови рубрики спрямо стандартите на CEFR.

**Нормативно:** Автоматизиран анализ на резултатите спрямо национални или глобални норми.

**Автентично:** Създаване на реални дигитални продукти (блогове, видеа, подкасти) на английски език.

## **ВЪПРОС 9**

- А. Грешен. Прекалено големите изображения са „тежки“ и могат да забавят работата на компютъра, да причинят „забиване“ на презентацията или бавно зареждане на слайдовете. За образователни цели е важен балансът – добро качество (да няма пикселизация) при оптимизиран размер на файла.
- Б. **Верен.** Изображението трябва да е ясно, за да се фокусират учениците върху езика, а не да гадаят какво се вижда.
- В. Грешен. Абстрактните изображения ангажират учениците да мислят за самото изображение и често ги объркват, особено на по-ниски нива и малки деца.
- Г. Грешен. Ниският контраст и тъмните цветове са трудни за разпознаване при прожектиране, особено ако в стаята има светлина. Това кара учениците да се напрягат, което води до загуба на интерес и умора.

## **ВЪПРОС 10**

- Б. **Невярно.** Текстът в имейл се организира както писмо, обръщението и заключението са проява на уважение („Нетикет“) – тъй като тази технология е различна от краткото съобщение (SMS).

Липсата на тези елементи звучи нетърпеливо, прекалено неформално и дори грубо.

## ВЪПРОС 11

- А. Грешен. Техническата проверка е част от етапа на Прилагане (Implementation). Анализът в ADDIE е насочен към педагогическите параметри, а не към изправността на екипировката.
- Б. Верен. Етапът на анализа е установяване на учебната ситуация, за кого се създават материалите (ниво на английски), какво трябва да постигнат учениците в края (цели) и какви са ограниченията на средата. Без този анализ, последващият дизайн и разработка на дигитални уроци често се оказват неефективни.
- В. Грешен. Оценяването на резултатите е последният етап от модела (Evaluation). Объркването на Анализа с Оценяването е честа грешка, но е важно да се подчертае, че Анализът се прави *преди* началото на създаването на разпределение и урочни планове, а Оценяването – *след* него.
- Г. Това е техническо действие по съхранение и споделяне на ресурси. Анализът в ADDIE не е анализ на файловете, а анализ на учебната ситуация, който определя какви материали изобщо трябва да бъдат създадени.

## ВЪПРОС 12

- А. Грешен. Тези платформи са отлични за геймифицирано оценяване и запаметяване на лексика, но не са „работни листове“ в класическия смисъл. Kahoot и Quizizz са основно за куиз-състезания в реално време, а Quizlet е фокусиран върху флашкарти (flashcards). Те не позволяват превръщането на PDF документ в интерактивна страница с отворени отговори или свързване на колони.

- Б. Верен.** Това са специализирани инструменти за интерактивно съдържание. Liveworksheets позволява да качите обикновен PDF и да добавите полета за писане, падащи менюта и дори аудио задачи. LearningApps предлага малки интерактивни модули (пъзели, кръстословици), които се вграждат лесно. DeckToys позволява създаването на цели "учебни пътеки" под формата на игрова дъска, съчетавайки различни задачи.
- В. Грешен.** Тези инструменти имат съвсем други функции. Animoto е за създаване на видео, а Minecraft е платформа за учене чрез игри (GBL). Google Forms може да се използва за работни листове, но той е по-скоро инструмент за анкети и тестове и му липсва визуалната гъвкавост и специфичните езикови функции (напр. плъзгане и пускане на думи върху картинка), които имат специализираните сайтове.
- Г. Грешен.** Flippity е отличен инструмент за превръщане на данни от Google Sheets в игри, но той не е платформа за комплексни работни листове. Animoto е видео редактор, което го прави неподходящ за създаване на писмени или структурни езикови задачи.

### **ВЪПРОС 13**

- А. Грешен.** Ярките фонове правят текста нечетлив при черно-бяло печатане и изразходват излишно мастило. Линковете са напълно безполезни върху хартия (освен ако не са под формата на QR код). Твърде дребният шрифт натоварва зрението и демотивира учениците, особено в началните нива на езиково обучение.
- Б. Верен.** „Бялото пространство“ помага на ученика да се фокусира и да не се чувства претоварен от информация. Високият контраст е задължителен, тъй като повечето училищни принтери са монохромни. Шрифтовете без украса се четат по-лесно от деца и хора с дислексия. Оставянето на физическо място за писане е критично – често учителите забравят, че ръкописният текст заема повече място от печатния.

- В. Грешно. Детайлните фотографии често стават неясни „черни петна“ при копиране на ксерокс. Декоративните шрифтове са изключително трудни за четене, особено за ученици, за които английският не е роден език и все още се запознават с графичната система на езика.
- Г. Грешен. Инструкциите трябва да предхождат всяка конкретна задача, за да е ясно какво се очаква от ученика. Графиките, които застъпват текста, нарушават визуалната йерархия и пречат на четенето. Дизайнът на учебния материал трябва да бъде функционален, а не самоцелно модерен.

#### **ВЪПРОС 14**

- Б. Невярно.** Въпреки че са основна характеристика на дистанционното обучение, имат значителна роля при други форми на електронно обучение – например хибридна, уеббазирана, индивидуални консултации, както и при проектно-базирано обучение, уебкуестове и др.

#### **ВЪПРОС 15**

- А. Грешен. Това е класически пример за *нормативно* оценяване. Тук успехът на един ученик зависи от това колко слаби са другите. При критериалното оценяване е теоретично възможно всички в класа да получат „Отличен“, ако всички покрият зададените критерии.
- Б. Верен.** Това е същността на критериалното оценяване. Ученикът се оценява спрямо предварително зададени критерии. Дигиталните инструменти помагат на учителите да дефинират ясно какво точно се очаква за всяка оценка (напр. „използва правилно 5 сложни изречения“).
- В. Грешен. Това съответства до известна степен на идеята за ипсативно оценяване, където учителят оценява напредъка на ученика спрямо предишните му резултати. Критериалното

оценяване разчита на измерими показатели, не на общо впечатление за старание.

- Г. Грешен. Това описание съответства на *ипсативното* оценяване (сравнение със себе си). Докато ипсативното оценяване измерва „пътя“, критериалното измерва постигнатото спрямо общоприетия стандарт.

## ВЪПРОС 16

- А. Грешен. Това е често срещано антропоморфизиране (приписване на човешки черти) на технологията. ИИ няма съзнание, чувства или истинско „разбиране“. Той работи на базата на статистически вероятности и масиви от данни. Учителите трябва да знаят това, за да не се предоверяват на емпатията на машината.
- Б. **Верен.** Това е стандартната научна дефиниция. Тя подчертава, че ИИ не е „същество“, а технология и набор от алгоритми, проектирани да симулират когнитивни функции. В контекста на английския език, това обяснява защо ИИ е толкова добър в превода и генерирането на текст – той обработва модели на данни, които наподобяват човешкото мислене.
- В. Грешен. ИИ се различава съществено от обикновената търсачка. Докато търсачката намира съществуваща информация, ИИ (особено генеративният) създава ново съдържание, синтезира информация и адаптира отговорите си според контекста на запитването.
- Г. Това описание е твърде тясно и остаряло. Обработката на естествен език (Natural Language Processing) е именно една от най-силните страни на съвременния ИИ, което го прави незаменим инструмент точно в часовете по чужд език за писане, говорене и анализ на текст.

## ВЪПРОС 17

- А. Грешен. Няма "перфектен алгоритъм" за учене, който да важи за всички. Една методическа разработка трябва да бъде жива и гъвкава. Ролята на ИИ е да предложи вариант, но учителят е този, който трябва да го адаптира спрямо динамиката на своята група и специфичните образователни нужди.
- Б. Грешен. ИИ може да цитира теории, но не може да ги прилага контекстуално без човешка експертиза. Учителят трябва да притежава методически знания, за да може да прецени дали предложението от ИИ план е педагогически издържан и дали съответства на комуникативния подход или на друга избрана методика.
- В. Грешен. Това е административно облекчение, което дори и да е технически възможно, не се отнася до педагогическите аспекти на обучението, каквото планирането на методическа разработка. Фокусът на методическата разработка е върху учебния процес и постигането на конкретни езикови компетенции, а не върху формалното попълване на документи.
- Г. Верен. ИИ е изключително ефективен в структурирането на методически рамки. Той може да предложи логическа последователност на активностите, да пресметне времетраенето и да предложи специфични техники за всяка част от урока, което значително съкращава времето за административна подготовка.

## ВЪПРОС 18

### Примерен отговор:

Съвременните технологии, и по-специално изкуственият интелект (ИИ), трансформират развиването на уменията за говорене, като осигуряват персонализирана и нискостресова среда за практика. Чрез инструменти за разпознаване на реч и чатботове, учениците могат да

участват в реалистични диалози и ролеви игри по всяко време. Технологиите позволяват незабавна, обективна обратна връзка върху произношението, плавността и граматическата коректност, което често е невъзможно в реално време за всеки ученик в голяма група. Основен мотив за използването им е намаляването на напрежението – учениците се чувстват по-уверени да правят грешки (и да бъдат поправяни от) пред програма, отколкото пред връстници. Това увеличава времето за активно говорене и насърчава автономността. Интегрирането на тези технологии позволява създаването на дейности, които са адаптирани към индивидуалното темпо на всеки обучаем, като дава възможност за реална комуникация.

## **ВЪПРОС 19**

ИИ може да играе ключова роля като асистент на учителя, например за:

**Намиране на автентични материали:** Инструменти като **Twee** и **Diffit** позволяват да всеки линк от новинарски сайт или YouTube видео да се превърне в готов урок с въпроси. Те могат да адаптират сложността на автентичен текст от ниво C1 към A2, запазвайки смисъла, но опростявайки лексиката.

**Обобщаване и синтез:** **Perplexity** или **Gemini** могат да се използват за да се подбере информация от достоверни източници по проектна тема (напр. „Climate change in the UK“). ИИ може да извлече само ключовите факти в булети, което помага на учениците да не се губят в сложни текстове.

**Проверка и критично мислене:** Може да се даде на учениците ИИ-генериран текст със задачата да проверят фактите чрез традиционно търсене в Google. Това изгражда **медийна грамотност** – учениците се учат да търсят потвърждение от поне два независими източника.

## ВЪПРОС 20

Най-ефективно е **решение Г**. Във високотехнологичен контекст персонализацията е ключов инструмент за справяне със „смесени“ класове (differentiation). Използването на адаптивни платформи или изкуствен интелект позволява на учителя да предостави специфични ресурси (scaffolding), които адресират конкретните пропуски на всеки ученик, без да забавят тези, които са по-напреднали. Докато груповата работа (А) е полезна, тя често води до пасивност от стана на учениците на по-ниско ниво. Предоставянето на готови персонализирани материали е по-ефективно от простото даване на указания (В), тъй като насочва ученика директно към решаване на проблема, повишава мотивацията му и осигурява точното ниво на трудност ( $i+1$ ), необходимо за неговия прогрес.

## **ВАРИАНТ 2**

**1. Кой размер на шрифт е най-подходящ за основен текст на слайд в презентация (PowerPoint), която да се използва в „аналогова“ класна стая?**

- A. 12 – 14 пункта (pt);
- B. 18 – 20 пункта (pt);
- B. 24 – 32 пункта (pt);
- Г. Над 54 пункта (pt).

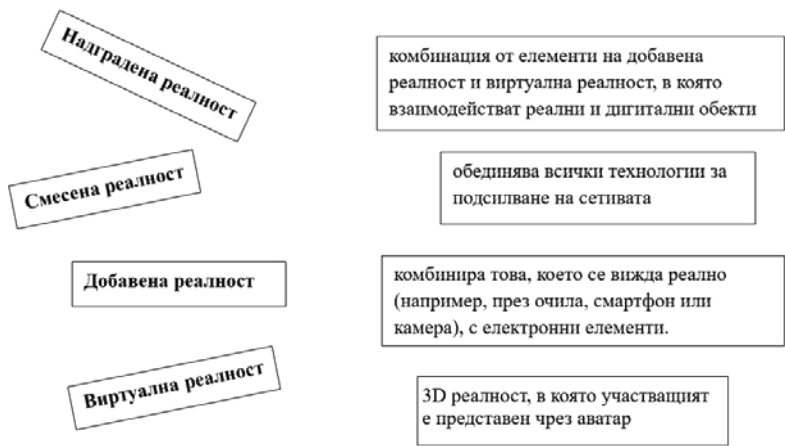
**2. Задължително ли е добавянето на изображение към всеки учебен материал за улесняване на възприемането му?**

- A. Не, изображенията трябва да се добавят само ако подпомагат разбирането на ключови концепции или езикови единици;
- B. Да, защото съвременните ученици са „визуални тип“ и не могат да възприемат информация без картинки;
- B. Да, всяка страница или слайд трябва да има изображение, за да изглежда материалът професионално и модерно;
- Г. Не, изображенията са полезни само за нива за начинаещи (A1-A2) и са излишни за напреднали ученици.

**3. Кой е най-важният критерий за избор на технологии в обучението:**

- A. Наличието на достъпни технологии и електронни устройства;
- B. Знанията и уменията на учениците за ползват технологиите;
- B. Възможност за по-ефективно преподаване и учене;
- Г. Подходящ ли е учебният материал за електронна форма.

4. **Свържете понятията с дефинициите:**



5. Допишете елементите на модела **ADDIE** и описанието им:

- (Analyze) Анализ - Определяне на езиковото ниво на учениците (CEFR), техните нужди, наличните технологии и учебните цели;
- (D.....) – .....
- (D.....) – .....
- (I.....) – .....
- (E.....) – .....

6. **Колко думи е препоръчително да има на слайд за самообучение на 10 годишни деца на ниво A1?**

- A. Между 50 и 80 думи, за да се осигури достатъчно контекст за новата лексика;
- Б. Максимум 15–20 думи, подкрепени с подходящи визуални елементи;
- В. Точно 30 думи, за да се спази правилото за "златната среда" в презентациите;
- Г. Броят на думите няма значение, стига те да са написани с голям и четлив шрифт.

**7. Кои са основните характеристики на звука, които трябва да имаме предвид при избор и създаване на аудио и видео материал?**

- А. Яснота, отсъствие на паразитен шум, подходящо темпо на речта и баланс между гласа на говорещия и фононите звуци;
- Б. Използване единствено на бърза, естествена реч от автентични източници без паузи;
- В. Пълна тишина в паузите между думите и използване само на изкуствено генерирани гласове, които нямат акцент или специфична интонация;
- Г. Висока сила на звука и наличие на силни звукови ефекти за привличане на вниманието.

**8. Комбинацията от няколко ярки цветове е подходяща за създаване на учебни материали, особено за малки деца.**

- А. Вярно;
- Б. Невярно.

**9. Довършете дефинициите с дадените думи: данни, информация, знание.**

Човешката способност да интерпретира (А) ..... на базата на опита и обучението се нарича (Б).....

Неорганизиран набор от факти, които могат да бъдат измерени или могат да бъдат описани се нарича (В).....

(Г) ..... е структурирането на факти, поставянето им в контекст и свързването им с действителността.

**10. По какъв начин технологиите могат ефективно да подпомогнат учителя при оценяването на писмени работи по английски език?**

- А. Като напълно премахнат нуждата от човешка намеса, тъй като софтуерът винаги е по-обективен и безпогрешен в анализа на творческото писане;
- Б. Единствено чрез съхраняване на работите в облачно пространство, без да имат реална функция в самия процес на оценяване или коригиране;
- В. Чрез предоставяне на инструменти за автоматизирана проверка на езиковата правилност, откриване на плагиатство и използване на цифрови рубрики за по-бърза и структурирана обратна връзка;
- Г. Като автоматично превеждат текстовете на учениците на родния им език, за да може учителят по-лесно да разбере техните идеи.

**11. Кои от следните платформи са най-подходящи за предоставяне на качествена обратна връзка (feedback) върху писмени работи (есета, писма, съчинения) по английски език? (повече от 1 отговор)**

- |                   |                 |
|-------------------|-----------------|
| А. Flippity       | З. Kahoot!      |
| Б. Grammarly      | И. Gemini       |
| В. Canva          | Й. Quizizz      |
| Г. ChatGPT        | К. Animoto      |
| Д. Learning Apps  | Л. DeckToys     |
| Е. Liveworksheets | М. Google forms |
| Ж. Quizlet        | Н. Minecraft    |

**12. Защо е необходимо учителите по английски език да развиват умения за създаване на собствени учебни материали, при положение че съществуват хиляди готови ресурси в интернет?**

- A. Тъй като авторското право забранява използването на каквито и да е готови материали от интернет в държавните училища;
- B. Защото създаването на собствени материали е единственият начин учителят да докаже на администрацията, че работи активно и използва технологичното оборудване;
- B. С цел да се избегне използването на остарели учебници, за преминаване към „зелено“ обучение без употреба на хартия;
- Г. За да може учителят да персонализира съдържанието спрямо специфичните нужди, интереси и езиково ниво на своите ученици (диференциация), както и да отрази актуални местни или глобални събития.

**13. Според Сър Кен Робинсън, каква е основната причина за негативните промени по отношение на креативността на децата:**

- A. Липсата на достатъчно модерни технологични устройства и специализиран софтуер за дизайн в началните училища;
- B. Прекаленото време, прекарано в социални мрежи, което замества традиционните игри и четенето на художествена литература;
- B. Естественото биологично съзряване на мозъка, което кара децата да стават по-логични и по-малко склонни към въображение след 10-годишна възраст;
- Г. Фактът, че съвременната образователна система е проектирана по модела на индустриализма, който приоритизира конформизма (уеднаквяването) и академичната йерархия.

**14. Кое от следните описания представлява най-точната дефиниция на понятието „информация“ в контекста на дигиталната грамотност на учителя?**

- А. Всякакви цифрови данни, файлове и текстове, които се намират в интернет пространството, независимо от техния произход или вярност;
- Б. Сурови факти, цифри и символи, които компютърните системи обработват със скоростта на светлината, без да е необходимо те да бъдат разбирани от човека;
- В. Данни, които са организирани, структурирани и представени в специфичен контекст, така че да имат смисъл, стойност и полза за получателя;
- Г. Процесът на изпращане на имейли и съобщения чрез социалните мрежи с цел поддържане на постоянна комуникация с учениците.

**15. Сумативното оценяване (summative assessment) в обучението по английски език с помощта на технологии е...**

- А. Процес на предоставяне на постоянна обратна връзка в реално време чрез инструменти като Mentimeter, за да се коригира преподаването в движение;
- Б. Оценяване, което се провежда в края на определен учебен етап (модул или срок), за да се измери нивото на усвоените езикови компетенции спрямо зададени стандарти;
- В. Първоначална проверка на дигиталните умения и езиковото ниво на учениците преди началото на нов курс, за да се планира учебното съдържание;
- Г. Неформално наблюдение на ангажираността на учениците по време на групова работа в дигитална класна стая (напр. в Google Classroom).

**16. Терминът „Обучение от разстояние с електронни средства“ (OPEC) се описва най-точно като:**

- A. Всяко използване на компютри и мобилни устройства в рамките на физическата класна стая за допълване на традиционния урок по английски език;
- B. Образователен процес, при който учителят и учениците са физически разделени, а взаимодействието и доставянето на учебното съдържание се осъществяват изцяло чрез цифрови технологии и интернет;
- B. Образователен подход, при който традиционното присъствено обучение в класната стая се комбинира с онлайн дейности, давайки на ученика контрол над времето и темпото на работа;
- Г. Процес на самообучение, при който ученикът чете дигитални учебници без никакъв контакт с преподавател или обратна връзка от образователна институция.

**17. Кое от следните определения описва най-точно термина „халюцинация“ (hallucination) при работа с инструменти на Изкуствения интелект (като ChatGPT, Gemini и др.)?**

- A. Феномен, при който изкуственият интелект генерира информация, която звучи убедително и граматически правилно, но е фактологично невярна или несъществуваща;
- B. Временна техническа неизправност, при която софтуерът спира да работи или екранът на потребителя започва да трепти поради претоварване на сървъра;
- B. Процесът на автоматично превеждане на текст от английски на български език, при който смисълът се губи или изкривява;
- Г. Моментът, в който алгоритъмът натрупва данни и започва умислено да подвежда потребителя с цел да го подведе.

**18. Как могат съвременните технологии ( включително изкуствения интелект) да подпомогнат обучението по английски език за развиване на умение за говорене?**

.....  
.....  
.....  
.....

**19. Предложете приложение на изкуствен интелект при оценяване, така че да се минимизира възможността учениците да го използват механично и без те самите да научават нищо. (до 150 думи)**

.....  
.....  
.....  
.....

**20. Имате клас с ученици на възраст 8-9 години, на ниво А2-В1. Всички разполагат с мобилни устройства. Предстои Ви час посветен на говорене, в традиционна (физическа) класна стая. Кое от следните решения е най-подходящо? Обосновете отговора си.**

- A. На учениците се забранява ползването на мобилни устройства, за да не се разсейват;
- Б. На учениците се дава индивидуална задача да работят по задача като използват предварително избран софтуер за игра за говорене;
- В. На учениците се дава индивидуална задача да слушат предварително избран ресурс и да отговорят устно;
- Г. На учениците се дава групова задача да слушат предварително избран ресурс и да отговорят устно, под формата на игра по групи.

.....

.....

.....

.....

## ОТГОВОРИ И ПОЯСНЕНИЯ НА ВАРИАНТ 2

### ВЪПРОС 1

- А. Грешен. Това е стандартен размер за текстов документ (Word), но е абсолютно неприложим за презентации. От разстоянието на класната стая такъв текст е практически нечетим, което принуждава учениците да се взират или да се откажат от следенето на материала, губейки ценен контекст за урока.
- Б. Грешен. Въпреки че изглежда достатъчен на екрана на лаптопа, в реална класна стая този размер често се оказва твърде малък, особено ако проекторът не е с висока разделителна способност или ако в стаята влиза твърде много дневна светлина.
- В. **Верен. 24 – 32 пункта (pt)** Този диапазон гарантира четливост дори за учениците на последните чинове в стандартна класна стая. Той също така дисциплинира учителя да не претоварва слайда с твърде много текст, което е критично при преподаването на чужд език, където фокусът трябва да бъде върху разбирането, а не върху дългото четене.
- Г. Грешен. Твърде големият шрифт ограничава възможността за представяне на завършена мисъл или смислово свързана фраза на един слайд. В чуждоезиковото обучение това накъсва контекста и може да обърка учениците, тъй като ще са нужни твърде много слайдове за малко количество информация.

### ВЪПРОС 2

- А. **Верен.** Според принципите на мултимедийното учене, добавянето на изображения без ясна учебна цел може да доведе до когнитивно претоварване. Визуалният материал е ефективен само когато е тясно свързан със съдържанието и помага на ученика да изгради ментален модел на новата информация;

- Б. Грешен. Прекомерното разчитане на изображения може да попречи на развитието на умения за слушане с разбиране и четене, които са критични в езиковото обучение;
- В. Грешен. Тук се бърка естетическата стойност с педагогическата ефективност. Декоративните изображения, които не носят смисъл, всъщност разсейват обучаемите и намаляват способността им да се концентрират върху същинския езиков материал;
- Г. Грешен. Визуалната подкрепа е ценна на всички нива, но нейният характер се променя. Докато при начинаещите изображенията помагат за дефиниране на думи, при напредналите те могат да служат за контекстуализация на сложни социолингвистични ситуации или културни концепции.

### **ВЪПРОС 3**

- А. Грешен. Наличието на оборудване само по себе си не е достатъчно основание за използването на технологии в обучението, въпреки че, разбира се, е необходимо да се има предвид при избора на технология;
- Б. Грешен. Отново необходимо условие, което обаче не е достатъчно за прилагането на технологии в обучението;
- В. Верен.** Това е водещият критерий, тъй като педагогическата ефективност на технологиите е основата на избора дали изобщо да бъдат включени;
- Г. Грешен. Учебният материал може да бъде адаптиран за използване на технологии, в зависимост от целите на обучението. Съвременните учебни системи предлагат електронни формати за материалите, но това не е решаващо за решението дали да бъдат използвани и как.

#### **ВЪПРОС 4**

Надградена реалност (extended reality) – обединява всички технологии за подсилване на сетивата;

Смесена реалност (mixed reality) – хибридна среда, в която физически и дигитални обекти съществуват едновременно, напр. ученик мести виртуален обект върху реална маса;

Добавена реалност (augmented reality)– комбинира това, което се вижда реално (например през очила, смартфон или камера), с електронни елементи;

Виртуална реалност (virtual reality)– 3D реалност, в която участващият е представен чрез аватар.

#### **ВЪПРОС 5**

- А. Analyze (Анализ) (Дадено във въпроса) Определяне на езиковото ниво на учениците (CEFR), техните нужди, наличните технологии и учебните цели;
- Б. Design (Планиране) Планиране на стратегията: избор на методи за преподаване, структура на урока, определяне на типа задачи и начина на оценяване;
- В. Develop (Дизайн) Същинското създаване на материалите: изготвяне на презентации, запис на аудио, избор на видео ресурси и конфигуриране на софтуерни инструменти;
- Г. Implement (Прилагане) Провеждане на самия урок или курс. Активно използване на технологиите в класната стая или онлайн средата с реалните ученици;
- Д. Evaluate (Оценка) Анализ на резултатите: доколко са постигнати целите, как са се справили учениците и какви подобрения в технологиите или подхода са нужни.

## **ВЪПРОС 6**

- А. Грешен. Това количество текст е твърде голямо за ниво А1, особено за 10-годишни деца. Прекомерният текст води до когнитивно претоварване. На тази възраст фокусът трябва да бъде върху визуалната подкрепа и кратките, ясни фрази, а не върху дълги пасажии, които могат да демотивират обучаемия при самообучение.
- Б. Верен.** При ученици на ниво А1 (начинаещи) и възраст около 10 години, работната памет е ограничена. Ограничаването на текста до ключови думи или кратки изречения позволява на детето да се съсредоточи върху значението и произношението. Визуалната опора (картинки, икони) е критична за разбирането в контекста на чуждоезиковото обучение без директна намеса на учител.
- В. Грешен. В педагогиката и методиката на чуждоезиковото обучение няма универсално число като "30", което да е магическо правило. Дизайнът на материали за самообучение трябва да се ръководи от езиковото ниво и възрастовите особености, а не от произволни количествени стандарти. За ниво А1 30 думи без визуална йерархия често са твърде много за един екран.
- Г. Грешен. Въпреки че четливостта на шрифта е важна за техническата достъпност, обемът на информацията е определящ за успешното усвояване на езика. Дори и с голям шрифт, голямото количество непозната лексика на един слайд ще затрудни процеса на декодиране и запаметяване при самообучение.

## **ВЪПРОС 7**

- А. Верен.** Яснотата е най-важният фактор – учениците трябва да чуват чисто всеки звук. Липсата на фонен шум (шум от вятър, трафик или лош микрофон) предотвратява умората при слушане. Темпото трябва да съответства на езиковото ниво (напр. по-бавно

- за А1), а балансът гарантира, че гласът е водещ, а не потъва в околните звуци;
- Б. Грешен. Въпреки че автентичността е важна, при избора на материали учителят трябва да спазва принципа за възможност за разбиране на информацията (Comprehensible Input). Твърде бързата реч без логически паузи за обработка на информацията може да демотивира учениците на по-ниските нива, тъй като те няма да успеят да осмислят звуковия поток.
- В. Грешен. Въпреки че тишината е важна, използването само на изкуствени гласове (без акцент и интонация) лишава учениците от излагане на автентична реч. Една от целите на обучението е разбирането на различни английски акценти и естествените елементи на езика (интонация, паузи, ритъм, ударение и т.н.), които ИИ гласовете понякога все още не предават перфектно;
- Г. Грешен. Прекалено силният звук може да причини дискомфорт, а постоянната фонова музика създава „когнитивен шум“. В контекста на чуждоезиковото обучение, музиката често маскира специфичните окончания (като *-ed* или *-s*) и интонационните модели, което прави разбирането на речта много по-трудно за обучаемите.

## ВЪПРОС 8

**Б. Невярно.** Въпреки разпространеното схващане, че ярките цветове привличат вниманието, комбинацията от няколко ярки (наситени) цвята често има обратен ефект в образователен контекст. Прекомерната визуална стимулация води до когнитивно претоварване, при което вниманието на детето се отклонява от учебната цел и се насочва към самия дизайн. Това затруднява обработката на информацията и бързо изморява зрението.

За малките деца, и особено за тези със специфични образователни потребности (например от аутистичния спектър или с дефицит на вниманието), силните цветови контрасти могат да предизвикат сензорно претоварване. Препоръчително е използването на ограничена палитра (до 3 основни цвята) и пастелни тонове за фон, за да се осигури висок контраст на текста, но без визуален „шум“.

## ВЪПРОС 9

- А. Информацията;
- Б. Знание;
- В. Данни;
- Г. Информация.

## ВЪПРОС 10

- А. Грешен. Технологиите са инструменти за *подпомагане*, а не за пълно заместване. Макар и обективни по отношение на граматическите правила, те все още трудно улавят фини стилистични нюанси, ирония или специфичния педагогически контекст на конкретния ученик.
- Б. Грешен. Това е остаряло разбиране и не отчита напредъка на технологиите за обработка на естествен език (NLP). Облачното съхранение е само инфраструктура, докато същинската помощ идва от аналитичните инструменти, вградени в съвременните образователни платформи.
- В. Верен.** Това е най-практичното приложение. Технологиите „освобождават“ учителя от рутинни задачи (корекция на правопис, проверка за копиране), като му позволяват да се фокусира върху съдържателните аспекти на работата, като същевременно осигуряват консистентност с дигитални средства.
- Г. Грешен. В обучението по английски език целта е ученикът да мисли и изразява идеите си на целевия език. Използването на

автоматизиран превод за целите на оценяването противоречи на методиката на чуждоезиковото обучение и не помага за оценката на лингвистичната компетентност.

## **ВЪПРОС 11**

### **Върни: Grammarly, ChatGPT и Gemini**

Grammarly предоставя детайлна обратна връзка за граматика, пунктуация, стил и тон в реално време. ChatGPT и Gemini могат да анализират целия текст, да предложат подобрения в кохезията и кохерентността, да обяснят езикови грешки и дори да предложат обратна връзка, базирана на специфична рубрика (rubric-based feedback). Те позволяват на ученика да разбере защо нещо е грешно, а не просто да го коригират.

Kahoot, Quizizz и Flippity - тези платформи са проектирани за бързи тестове и геймификация. Те не поддържат свободен текст с голям обем и не предлагат инструменти за коригиране на стил, граматика или структура в контекста на цялостна писмена работа.

Animoto е за видео, Minecraft е за игра, а DeckToys е за учебни пътеки. Те нямат функционалност за текстова обработка и лингвистичен анализ, необходими за обратна връзка върху писмена продукция.

LearningApps, Quizlet и Liveworksheets - тези инструменти са отлични за упражнения тип „попълни празните места“, „свържи колоните“ или за научаване на думи. Въпреки че Liveworksheets позволява свободни отговори, тя няма вграден интелект, който да анализира смисъла и стила на дълъг текст, както правят езиковите модели.

## **ВЪПРОС 12**

А. Грешен. Това е правно неточно. Съществуват много ресурси с отворен лиценз (Creative Commons) и изключения за образователни

цели. Проблемът с готовите материали не е в законността им, а в тяхната приложимост и уместност за конкретния контекст.

- Б. Грешен. Това е административен поглед. Смисълът на създаването на материали е педагогически, а не за "отчитане на дейност". Добрият учител знае кога да използва готов ресурс и кога е наложително да създаде свой, за да постигне по-добри учебни резултати.
- В. Грешен. Съвременните учебни системи предлагат електронен вариант на учебниците. В същото време, езикът не се променя толкова бързо, че да прави учебниците неизползваеми. Основната причина за създаване на нови материали не е промяната в граматиката, а промяната в методите на преподаване, нуждата от актуална лексика и по-високата интерактивност, която технологиите предлагат.
- Г. **Верен.** Готовите материали често са универсални ("one size fits all") и не вземат предвид културния контекст или специфичните трудности на конкретния клас. Създаването на собствени материали позволява на учителя да приложи диференциран подход, като адаптира трудността и тематиката така, че да бъдат максимално ангажиращи за неговите ученици.

### **ВЪПРОС 13**

- А. Грешен. Сър Робинсън твърди, че креативността не зависи от наличието на конкретни технологии и устройства, а е естествен капацитет. Дори с използването на най-скъпата технология, при запазване на настоящата образователната философия, креативността ще намалява с възрастта.
- Б. Въпреки че дигиталната хигиена да е важна, Сър Робинсън не обвинява съвременните технологии за спада в креативността. Той отчита като основен фактор институционализираното образование,

което наказва грешките, докато творчеството изисква готовност да сгрешеш.

**В. Грешен.** Сър Робинсън цитира изследвания (като това за дивергентното мислене), които показват, че почти всички малки деца са гении в творческото мислене, но този процент рязко спада след престой в образователната система. Проблемът е системен и свързан със съществуващите образователни парадигми, базирани на остаряло разбиране, а не биологично неизбежен.

**Г. Верен.** Това е основата на тезата на Сър Робинсън (особено в неговите лекции “Changing Educational paradigms” и “Do schools kill creativity?”). Той обяснява, че училищата са създадени, за да обслужват нуждите на индустриалната революция от 19-ти век, наблягайки на математика и езици за сметка на изкуствата, и че децата са принуждавани да потискат естествените си реакции и любопитство за сметка на покриване на стандарти, като са приучавани към страх от допускане на грешки.

## ВЪПРОС 14

**А. Грешен.** Описанието отговаря по-скоро на понятията „шум“ или „сурови данни“. Информацията се отличава от данните по това, че тя трябва да носи смисъл и да бъде организирана. Ако учителят приема всичко в интернет за „информация“, той рискува да разпространява невалидно съдържание в класната стая.

**Б. Грешен.** Това е дефиниция за „данни“ (data) от чисто техническа гледна точка. Сами по себе си цифрите или символите не обучават, докато не бъдат поставени в контекст.

**В. Верен.** Информацията е резултат от обработката на данни по начин, който позволява осмислянето им и правенето на изводи според конкретния контекст. За учителя по английски език това означава, че един текст става „информация“, когато е подбран спрямо нивото на учениците и учебната цел, превръщайки се в полезен ресурс.

Г. Грешен. Това описва „комуникационен канал“ или „обмен на данни“, а не същността на самата информация. Дефиницията на информацията се отнася до съдържанието и неговата структура, а не до техническото средство, чрез което се пренася.

## ВЪПРОС 15

А. Грешен. Това описание се отнася за *формативното* оценяване (assessment for learning). Целта на сумативното оценяване не е да коригира учебния процес в момента на протичането му, а да измери крайния резултат.

Б. **Верен.** Сумативното оценяване (assessment of learning) има за цел да обобщи наученото. Използването на технологии (например онлайн изпитни платформи или стандартизирани цифрови тестове) позволява обективно сертифициране на знанията и уменията на учениците в края на обучението.

В. Грешен. Това е дефиниция за *диагностично* оценяване. Въпреки че е важно за планирането, то се случва преди учебния процес, а не като негово финално обобщение.

Г. Грешен. Неформалното наблюдение е част от текущия мониторинг и подпомага учебния процес (формативно), докато сумативното оценяване обикновено е официално, структурирано и води до поставяне на окончателна оценка или присъждане на кредит.

## ВЪПРОС 16

А. Грешен. Това е широката дефиниция на „електронно обучение“. Електронното обучение е обобщаващ термин – той може да се практикува дори в кабинет по английски език, където всеки ученик работи на таблет, т.е. акцентът е върху всяка употреба на електронни средства, но не уточнява задължението за наличие на разстояние (физическо) между участниците;

- Б. Верен. Тази дефиниция подчертава двете основни характеристики: дистанция (физическа раздяла) и медиация (използване на електронни средства за връзка). Тук технологията не е просто добавка към урока, а единственият мост, който позволява образователния процес да се случи.
- В. Грешен. Това е дефиниция за „смесено обучение“. Ключовият елемент тук е физическото присъствие в училище, допълнено от дигитални ресурси. При обучението от разстояние липсва задължителното споделено физическо пространство между учител и ученик;
- Г. Това описва по-скоро „неформално самообучение“ или консумация на съдържание. Обучението от разстояние, въпреки че е дистанционно, остава институционализиран процес с организирана подкрепа от страна на учителя, дори тя да е асинхронна.

## ВЪПРОС 17

- А. Верен. Тъй като тези модели са вероятностни машини за предвиждане на следващата дума, те понякога „съчиняват“ факти, цитати, източници или биографични данни, за да завършат логическата структура на изречението. За учителите по английски език е жизненоважно да знаят това, за да не се доверяват на ИИ при проверка на факти или генериране на учебни материали.
- Б. Грешен. Това описва хардуерен или софтуерен „бъг“ (bug). Халюцинацията не е срив на системата, а специфичен вид изходен резултат, генериран от модела, който изглежда напълно функционален, но е фактологично неверен.
- В. Грешен. Лошият превод е проблем на качеството на данните или алгоритъма, но халюцинацията е по-широко понятие, свързано с начина, по който моделът „попълва празнини“ в натрупаните от него данни, а не с процеса на превод.

Г. Грешен. Това е научнофантастична интерпретация. ИИ няма съзнание, намерения или емоции. Халюцинациите са математически резултат от статистическите модели, върху които е обучен ИИ, а не проява на „злонамереност“.

## **ВЪПРОС 18**

### **Примерен отговор**

Съвременните технологии и изкуственият интелект (ИИ) подпомагат писането чрез инструменти за автоматизирана обратна връзка и диференцирана подкрепа (скафолдинг) в реално време. Платформи като Grammarly и генеративни модели (ChatGPT, Claude) позволяват на учениците да получават незабавни корекции на граматиката, стила и кохезията. ИИ подпомага началните етапи на писане чрез генериране на идеи (brainstorming) и структуриране на планове, което намалява когнитивното натоварване при създаване на първоначален проект.

Мотивацията за използването им се основава на превръщането на писането в интерактивен процес. Вместо да чакат дни за оценка от учител, учениците могат да правят многократни редакции въз основа на ИИ насоки, което развива техните умения за саморедактиране и автономност. Това позволява да се фокусират върху по-сложни аспекти като аргументация и критично мислене, докато технологията поема ролята на „дигитален събеседник“ и коректор, правейки ученето по-динамично и персонализирано.

## **ВЪПРОС 19**

### **Примерен отговор:**

За да се минимизира злоупотребата, ИИ трябва да се използва не като „генератор на отговори“, а по-скоро като партньор в процеса. Ето три конкретни подхода:

**Оценка на критичния анализ:** Задачата на учениците е да генерират есе с ИИ, след което да го „редактират“ – да открият фактологични грешки, да подобрят лексиката и да аргументират защо промените са необходими. Оценяват се техните корекции, а не текста на ИИ.

**Диалог:** Използват се инструменти като *Khanmigo*, които не дават отговори, а задават насочващи въпроси. Учениците трябва да представят историята на чата, като по този начин доказват как сами са достигнали до решението.

**Чернова за писане в клас:** Позволява се използването на ИИ само за генериране на идеи или структура (outline). Финалното написване трябва да става в клас на хартия или в контролирана среда без достъп до интернет.

Така може да се оценява мисловният процес и умението за работа с информация, което ИИ не може да фалшифицира.

## **ВЪПРОС 20**

Най-подходящ е **отговор Г**. За ученици на 8-9 години (начален етап) социалното взаимодействие и играта са основни двигатели на обучението. В традиционна класна стая целта на часа по говорене е комуникацията, а не индивидуалното взирание в екран.

**Колаборация:** Груповата работа (за разлика от варианти Б и В) стимулира естественото общуване на английски език и намалява езиковата бариера чрез подкрепа от връстници.

**Технологична роля:** Мобилните устройства тук служат като източник на информация (ресурс за слушане) или инструмент за геймификация (напр. отчитане на точки в игра), което прави технологията средство, а не цел.

**Педагогически подход:** Играта по групи ангажира децата емоционално и физически, което е жизненоважно за тяхната възраст, докато забраната на устройствата (А) би пропуснала възможността за развиване на дигитална грамотност и интерес към езика.

## **ВАРИАНТ 3**

**1. Когато подготвяте работен лист (дигитален или за печат) с голямо количество текст за часовете по английски език, най-добре е той да се...**

- A. Форматира с минимални полета и малък шрифт, за да се събере на една страница и да се пести хартия;
- Б. Предостави без никакви допълнителни визуални елементи, за да не се разсейват обучаемите от езиковите задачи;
- В. Копира директно от интернет източник без промяна в оформлението, за да се запази автентичността;
- Г. Раздели на по-малки смислови части, с подзаглавия, точки и подточки, и достатъчно свободно пространство.

**2. При намаляване на изображение в Word се запазва размера на документа.**

- A. Вярно;
- Б. Грешно.

**3. Моделът I\*Teach демонстрира:**

- A. Методическа рамка за изграждане на умения, надградени с информационни и комуникационни технологии, чрез активни методи на учене и образователни сценарии;
- Б. Технологичен стандарт за автоматизиране на преподаването и замяна на традиционните учебни помагала с дигитални ресурси;
- В. Затворен списък от технически компетенции и софтуерни инструменти, необходими за работа в дигитална среда;

Г. Модел за оценяване на учениците, фокусиран единствено върху крайния продукт от тяхната дейност.

**4. Защо е необходимо учителите по английски език да развиват умения за създаване на собствени тестове и задачи за оценяване, въпреки изобилието от готови материали в интернет и към учебниците?**

А. Защото готовите тестове в интернет често съдържат вируси, които могат да увредят училищната мрежа при стартиране;

Б. За да се гарантира съответствие между преподаденото съдържание и изпитвания материал и да се предотврати лесното намиране на отговорите;

В. Тъй като използването на готови тестове се счита за плагиатство от страна на учителя и може да доведе до дисциплинарни наказания;

Г. Защото съвременните образователни платформи изискват всеки учител да програмира собствен софтуер за оценяване, за да бъде призната неговата дигитална компетентност.

**5. Кое от следните описания представлява най-точната дефиниция на понятието „знание“?**

А. Голямо количество информация и факти, съхранени в облачни пространства или цифрови библиотеки, до които учениците имат постоянен достъп чрез интернет;

Б. Способността на изкуствения интелект да събира и класифицира данни от хиляди източници, предоставяйки готови отговори на всяко езиково запитване;

В. Вътрешен за индивида процес, при който информацията е разбрана, интерпретирана и интегрирана в съществуващата

когнитивна структура, позволяващ прилагането ѝ в различни ситуации;

Г. Сбор от цифрови сертификати и оценки от онлайн тестове, които доказват, че даден учебен материал е бил преминат успешно в дигитална среда.

**6. Влизането с една и съща парола в акаунти на един човек в различни видове социален софтуер е удобно и не представлява проблем.**

А. Вярно. Удобството е водещо, за да не се губи време за възстановяване на забравени пароли по време на час;

Б. Вярно, при условие че паролата е много сложна (съдържа цифри, главни букви и символи);

В. Невярно, но само ако акаунтите са свързани с банкови карти или разплащания;

Г. Невярно. Това е сериозен риск за сигурността, тъй като компрометирането на един акаунт застрашава всички останали.

**7. Свържете термините с дефинициите**

URL

Хипертекст

Текст

Шрифт

всяка форма на писмена реч, изказване, съобщение, бележки, тяло на книга и др.

съответства на мястото на уебресурс в компютърна мрежа и дава механизъм за достигането му

текст, към който са добавени връзки към частите на самия документ, към други текстове и външни ресурси в друга медия и модалност, към сайтове и т.н.

графичното представяне на текст, което може да включва различна форма и размер на буквите

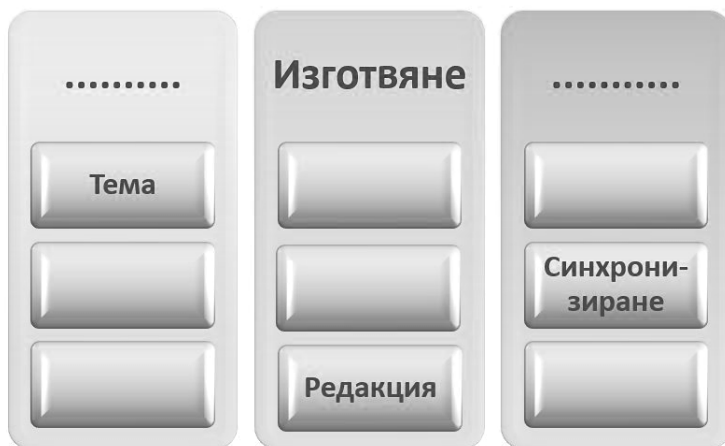
**8. Кое от долните описания съответства на термина “задача“ (Според Бийтъм):**

- А. Цялостната поредица от действия, които ученикът предприема, взаимодействайки с ресурсите и другите участници, за да постигне определена учебна цел;
- Б. Набор от специфични технически функционалности на софтуера (бутони, менюта, навигация), които позволяват на потребителя да манипулира дигиталното съдържание;
- В. Субективното преживяване на ученика по време на урока, включващо неговата вътрешна мотивация, емоции и ниво на удовлетвореност от постигнатия резултат;
- Г. Конкретното задание или предизвикателство, поставено от учителя, което дефинира изискванията, правилата и крайния продукт, който ученикът трябва да създаде.

**9. Презентацията е най-подходяща за (изберете 3):**

- А. Представяне на графична информация;
- Б. Представяне на текстова информация;
- В. Даване на указания;
- Г. Представяне на комплексни схеми и диаграми;
- Д. Интерактивни дейности;
- Е. Даване на инструкции за задачи;
- Ж. Показване на видео/аудио.

**10. Довършете етапите на създаване на ресурс. Някои са дадени за улеснение.**



**11. Формиращото оценяване (formative assessment) в обучението по английски език с помощта на технологии е...**

- А. Административен инструмент за поставяне на срочни оценки чрез електронния дневник, който служи за отчитане на напредъка пред родителите;
- Б. Текущ процес на събиране на доказателства за ученето чрез цифрови инструменти (напр. Quizizz, Padlet), с цел адаптиране на преподаването и предоставяне на обратна връзка за подобряване на резултатите;
- В. Финален тест върху целия учебен материал, проведен в компютърна зала, за да се гарантира обективност и липса на подсказване;
- Г. Еднократно изпитване на входното ниво на учениците чрез онлайн платформа, за да се определят техните лингвистични пропуски от предходната година.

**12. Вярно ли е твърдението, че електронното обучение във всичките му форми може да се приложи ефективно за всяка учебна ситуация в обучението по английски език?**

- А. Вярно. Съвременните технологии са толкова напреднали, че могат напълно да заменят традиционната класна стая във всеки един момент;
- Б. Вярно, стига учителят и учениците да притежават висока степен на дигитална грамотност и бърз интернет;
- В. Невярно. Приложимостта на електронното обучение зависи от специфичните учебни цели, възрастта на учениците и контекста на социалното взаимодействие;
- Г. Невярно, защото електронното обучение е подходящо само за теоретична подготовка, но не и за развиване на комуникативни умения.

**13. Попълнете празните места с подходящ термин от следните: *устна комуникация, писмена комуникация, електронна комуникация, синхронна комуникация, мобилна комуникация, асинхронна комуникация.***

В дигиталната ера учителите по английски език трябва умело да съчетават различни форми на взаимодействие. Когато организирате видеоурок в реално време, вие провеждате **(А)** \_\_\_\_\_ комуникация, която е идеална за спонтанни упражнения по **(Б)** \_\_\_\_\_ комуникация, развиващи уменията за говорене и слушане. От друга страна, ако поставите задача за дискусия във форум или обмен на имейли, вие използвате **(В)** \_\_\_\_\_ комуникация. Тя е изключително ценна за развиването на **(Г)** \_\_\_\_\_ комуникация, тъй като дава на учениците време да обмислят структурата на изреченията си и да проверят правописа си.

#### 14. Какво е базирано на игри обучение?

- А. Образователен подход, при който традиционното присъствено обучение в класната стая се комбинира с онлайн дейности и дигитални ресурси за самоподготовка;
- Б. Педагогическа стратегия, при която конкретни игри (образователни или комерсиални) се използват като среда за постигане на учебни цели чрез решаване на проблеми и изследване;
- В. Широк спектър от образователни процеси, реализирани чрез компютри, интернет и специализиран софтуер, без задължително да включват игрови елементи;
- Г. Използването на игрови елементи (като точки, значки и класации) в неигрова среда, за да се повиши мотивацията на учениците при изпълнение на стандартни задачи.

#### 15. Кои платформи са най-подходяща за сумативно оценяване за по английски език? (повече от 1)

- |                   |                 |
|-------------------|-----------------|
| А. Flippity       | И. Moodle       |
| Б. Grammarly      | Й. Gemini       |
| В. Canva          | К. Quizizz      |
| Г. ChatGPT        | Л. Animoto      |
| Д. Learning Apps  | М. DeckToys     |
| Е. Liveworksheets | Н. Google forms |
| Ж. Quizlet        | О. Mentimeter   |
| З. Kahoot!        | П. Minecraft    |

**16. Кои от следните глаголи са най-подходящи за описание на задача на ниво анализ по 6-степенната версия на таксономията на Блум?**

- А. Допълни, напиши, повтори, наименувай, избери, поясни, назови;
- Б. Демонстрирай, дискутирай, изчисли, докажи, покажи връзката, подреди, пресметни;
- В. Изследвай, прегрупирай, разграничи, предскажи, обобщи, класифицирай, представи графично;
- Г. Аргументирай, докажи, оспори, обоснови, прецени, намери нетрадиционен начин.

**17. Терминът „електронно обучение“ се описва най-точно като:**

- А. Всяко използване на компютри и мобилни устройства в рамките на физическата класна стая за допълване на традиционния урок по английски език;
- Б. Образователен процес, при който учителят и учениците са физически разделени, а взаимодействието и доставянето на учебното съдържание се осъществяват изцяло чрез цифрови технологии и интернет;
- В. Образователен подход, при който традиционното присъствено обучение в класната стая се комбинира с онлайн дейности, давайки на ученика контрол над времето и темпото на работа;
- Г. Процес на самообучение, при който ученикът чете дигитални учебници без никакъв контакт с преподавател или обратна връзка от образователна институция.

**18. Как могат съвременните технологии ( включително изкуствения интелект) да подпомогнат обучението по английски език за развиване на умение за четене? (100 думи)**

.....  
.....  
.....  
.....

**19. Какви потенциални приложения има изкуствения интелект в обучението по английски език като чужд при създаването на задачи за оценяване?(150 думи)**

.....  
.....  
.....  
.....

**20. От коментираните видове софтуер и технологии, посочете три най-подходящи за групова работа. Мотивирайте отговора си. (до 150 думи)**

.....  
.....  
.....  
.....

## ОТГОВОРИ И ПОЯСНЕНИЯ ВАРИАНТ 3

### ВЪПРОС 1

- А. Грешен. Въпреки екологичния аргумент, педагогически това е грешка. Съгстеният текст затруднява следенето на реда и воденето на бележки в полетата, което е ключова стратегия при работа с текст на чужд език. Учениците могат да загубят фокус и ред, докато четат.
- Б. Грешен. Пълната липса на визуална йерархия (например, почерняне (bold) на ключови думи, подзаглавия) прави текста труден за осмисляне. За обучаемите по английски език визуалните подсказки и логическото разделение служат като „скеле“ (scaffolding), което подпомага разбирането на структурата на езика.
- В. Грешен. Автентичността на текста е важна за съдържанието, но оформлението на уебсайтовете често е неподходящо за учебни цели (наприм, неподходящи шрифтове). Учителят трябва да адаптира визуалното представяне спрямо възрастта и езиковото ниво на своята група.
- Г. **Верен.** В чуждоезиковото обучение плътният текст действа демотивиращо и затруднява когнитивната обработка. Структурирането на малки части (chunking) помага на учениците да се ориентират по-бързо, намалява стреса от непознатата лексика и улеснява намирането на специфична информация. Празното пространство е визуална почивка за очите.

### ВЪПРОС 2

**Вярно.** При намаляване на изображението чрез изтегляне с мишката, то се намалява само визуално, размерът (броят пиксели) остава същият. Това е така, за да може при нужда потребителят да възстанови оригиналният вид, без да се намали качеството- Word запазва файла за

редакция, например орязване (crop). В този смисъл, размерът на целия документ не се променя.

### ВЪПРОС 3

- А. Верен.** I\*Teach методологията се дефинира като базирана на активно учене (проектно-ориентирано и проблемно-ориентирано). Тя е насочена към развиване на „меки умения“ (soft skills), които биват „надграждани“ (enhanced) чрез използването на технологии. Основният структурен елемент в тази рамка е „образователният сценарий“, който се състои от конкретни задачи (tasks) и етапи (milestones).
- Б. Грешен.** В ръководството изрично се посочва, че технологиите трябва да се използват само когато е необходимо и по начин, който наистина обогатява обучението, а не просто като замяна. Моделът подчертава ролята на учителя като „подпомагащ“ и „партньор“, а не неговото автоматизиране. Простото дигитализиране (например трансформиране на печатни материали в уеб формат) се определя като погрешно.
- В. Грешен.** I\*Teach прави ясно разграничение между основните ИКТ умения (като работа с файлове и ОС) и „ICT-enhanced skills“ (меки умения, подкрепени от ИКТ). Моделът не е списък с инструменти, а начин за тяхното прилагане в контекст. Подчертава се, че техническите умения са само една страна, като социалните и концептуалните способности са също толкова важни за работата по проекти.
- Г. Според методологията I\*Teach,** оценяването е „автентично“ и представлява анализ на целия учебен път, а не само на крайния резултат. То включва три компонента: самооценяване, партньорско оценяване и оценяване от преподавателя. Процесът на работа (преминаването през етапите/milestones) е също толкова значим, колкото и самият краен продукт.

#### ВЪПРОС 4

- А. Грешен. Киберсигурността е важна, и трябва да бъде осигурена, но не е причина за създаване на авторски тестове.
- Б. **Верен.** Готовите тестове често включват лексика или граматични структури, които учителят може да не съответстват на изучаваното от конкретните ученици. Създаването на собствен тест гарантира, че оценяването е справедливо и адекватно на учебната ситуация. Освен това, в дигиталната ера учениците лесно откриват ключовете с отговори за популярните учебни системи, което компрометира обективността на оценката.
- В. Грешен. Използването на ресурси, предоставени от издателствата към учебните системи, е законно и професионално обосновано. Проблемът не е в плагиатството, а в това, че готовите шаблони често са твърде общи и не отразяват специфичните нужди или пропуски на конкретната група ученици.
- Г. Грешен. Дигиталната грамотност не означава програмиране на софтуер, а адекватно боравене с инструменти за създаване на съдържание (като Google Forms, Microsoft Forms, Kahoot и др.). Учителят трябва да е дизайнер на *въпроси*, а не разработчик на платформи.

#### ВЪПРОС 5

- А. Грешен. Това дефинира достъпа до информация. Наличието на информация в интернет не означава знание. Знанието изисква субективен процес на обработка. Можем да имаме достъп до целия английски речник в телефона си, но това не означава, че притежаваме знания по английски език;
- Б. Грешен. Тук се описва алгоритмична обработка на данни. Макар ИИ да симулира знание, в педагогиката знанието е човешка категория, която включва разбиране на смисъла и контекста. Знанието е това, което остава у ученика, след като устройството бъде изключено;

- В. Верен.** Знанието е резултат от активното учене. То е способността да трансформираш информацията („как се образува Present Perfect“) в лична компетентност („да разкажа за опита си“). То включва критично мислене, опит и умение за практическо приложение, което е крайната цел на обучението.
- Г. Грешен. Това описва формалното признаване на резултати или административната страна на обучението. Оценката може да бъде индикатор за знание, но тя сама по себе си не е знание. Знанието е дълбок когнитивен процес, а не просто административен статус.

## ВЪПРОС 6

- А. Грешен. Удобството никога не трябва да бъде за сметка на сигурността. Загубата на достъп до учебни материали или изтичането на кореспонденция с ученици/родители е много по-голям проблем от отделянето на няколко секунди за въвеждане на уникална парола. За управление на сложни пароли съществуват мениджъри на пароли (Password Managers).
- Б. Грешен. Дори най-сложната парола в света става безполезна, ако бъде открадната от базата данни на някой сайт. Ако използвате тази „перфектна“ парола навсякъде, крадецът получава универсален ключ за целия ви дигитален живот. Сложността не компенсира повторната употреба.
- В. Грешен. В контекста на образованието, профилите в социалните мрежи и образователните платформи (като Google Classroom или Moodle) са не по-малко ценни. Кражбата на самоличност или неоторизиран достъп до комуникация с непълнолетни може да има тежки юридически и професионални последици за учителя.
- Г. **Верен.** Това е основно правило в киберсигурността. Ако хакер разбере паролата за една платформа (чрез изтичане на данни или фишинг), той ще опита същата комбинация във всички популярни услуги (имейл, банкови приложения, образователни платформи).

Учителите съхраняват оценки и лични данни на ученици, което прави защитата на акаунтите им приоритет.

## ВЪПРОС 7

**URL** – Съответства на мястото на веб ресурс в компютърна мрежа и дава механизъм за достигането му.

**Хипертекст** – текст, към който са добавени връзки към частите на самия документ, към други текстове и външни ресурси в друга медия и модалност, към сайтове и т.н.

**Текст** – всяка форма на писмена реч, изказване, съобщение, тяло на книга и др.

## ВЪПРОС 8

- А. Грешен. Това е дефиницията за „дейност“. Според Бийтъм *дейността* е по-широкото понятие – тя е процесът на самото учене, който включва в себе си задачата, но се реализира чрез активното участие на ученика в контекста на средата
- Б. Грешен. Това е описание на инструментите (tools), а не педагогическото задание. Бийтъм ясно разграничава технологичната възможност от педагогическата задача. Наличието на бутон „Запис“ е функция, но „Запишете своя отговор“ е задачата.
- В. Грешен. Това описва психологическия аспект на ученето. Задачата е обективно зададено условие, докато преживяването е строго индивидуално и не дефинира самата структура на заданието.
- Г. **Верен**. Според Бийтъм задачата (task) е външното изискване към ученика. Тя е „дизайнът“ на работата – например: „Напишете имейл от 50 думи до приятел, като използвате минало време“. Задачата поставя границите, в които ще се развие дейността.

## ВЪПРОС 9

**Верни отговори:** А, Г, Ж

**А и Г (Графична информация и комплексни схеми):** Мозъкът обработва визуалната информация много по-бързо от текстовата. В обучението по английски език презентацията е незаменима за илюстриране на нови думи (лексика) чрез изображения или за визуализиране на абстрактни граматични структури чрез времеви диаграми (timelines). Това помага за изграждане на асоциации, без да се преминава през превод на родния език.

**Ж (Показване на видео/аудио):** Съвременните презентационни инструменти позволяват безпрепятствено вграждане на мултимедия. Това превръща презентацията в централен пулт за управление на урока – учителят не трябва да превключва между различни програми, което запазва ритъма на часа и вниманието на учениците.

**Грешни отговори:**

**Б (Представяне на текстова информация):** Това е една от най-честите грешки. Презентация с много текст (т. нар. „стени от текст“) натоварва когнитивно учениците. Текстът трябва да бъде минимизиран до ключови думи; за дълги текстове е по-добре да се използват работни листове или споделени документи.

**В и Е (Даване на указания и инструкции за задачи):** Въпреки че често се прави, презентацията не е най-ефективното място за подробни инструкции. Инструкциите трябва да бъдат чути и разбрани, а ако са комплексни – раздадени на хартия или изпратени дигитално, за да може ученикът да се връща към тях, докато изпълнява задачата (презентацията обикновено се сменя с друг слайд).

**Д (Интерактивни дейности):** Въпреки че съществуват технически възможности за интерактивност, стандартната презентация е

предимно инструмент за линейно представяне. За същински интерактивни дейности (тестове, съвместно писане, игри) софтуерът за викторини (Kahoot) или платформите за сътрудничество (Padlet, Google Docs) са много по-мощни и подходящи.

## ВЪПРОС 10

Подготовка	Изготвяне	Продукт
Уточняване на темата	Съдържание	Формат
Събиране на материали	Дизайн	Синхронизиране
Структуриране	Редакция	Репетиция

## ВЪПРОС 11

- А. Грешен. Това описва по-скоро административната функция на сумативното оценяване. Формиращото оценяване не е насочено към крайната оценка или административната отчетност, а към подкрепа на самия учебен процес, докато той все още протича.
- Б. Верен.** Това е същността на "оценяването ЗА учене" (assessment for learning). Използването на технологии позволява на учителя да види веднага къде учениците срещат трудности (например при усвояване на минало време) и да промени плана си за часа веднага, вместо да чака края на раздела.
- В. Грешен. Финалните тестове, независимо дали са на хартия или на компютър, са типичен пример за сумативно оценяване. Те измерват какво е научено *след* приключване на инструкциите, а не помагат за насочване на ученето в реално време.
- Г. Грешен. Това е дефиниция за диагностично оценяване. Въпреки че то може да информира формиращия процес, то е статично (еднократно), докато формиращото оценяване е цикъл, който се повтаря постоянно по време на обучението.

## ВЪПРОС 12

- А. Грешен. Това твърдение пренебрегва психологическите аспекти на ученето. Технологията е медиатор, но не може да замести общуването с учителя. В обучението по чужд език прекомерното разчитане на екрани може да доведе до изолация и загуба на спонтанност в комуникацията, която е жизненоважна за придобиване на езикова компетентност.
- Б. Грешен. Техническата подготовка и достъпът са важни условия, но те не гарантират педагогическа ефективност. Дори при перфектна инфраструктура, определени методически задачи (например работа по двойки в шумна среда или ролеви игри с движение) се реализират по-трудно или изкуствено в изцяло електронна среда.
- В. Верен.** Обучението по език е социален процес. Има ситуации (например изграждане на доверие в начален етап или сложни емоционални дискусии), в които физическото присъствие и директният човешки контакт са незаменими. Също така, определени нива на когнитивно развитие при малките деца изискват сетивно-моторно учене, което технологиите невинаги могат да репликират пълноценно.
- Г. Грешен. Това твърдение се фокусира върху пасивно използване на технологиите, докато съвременните им възможности дават огромен набор средства за взаимодействие и комуникация. Акцентът е адекватното използване на тези възможности за реалното обучение, т.е. дигиталната компетентност на учителя и умението му да прецени кога една технология реално подпомага ученето.

## ВЪПРОС 13

- А. Синхронна  
Б. Устна  
В. Асинхронна  
Г. Писмена

## ВЪПРОС 14

- А. Грешен. Това описва структурата на „смесеното обучение“. Въпреки че Game-based learning може да бъде част от смесеното обучение, дефиницията тук се фокусира върху организацията на времето и мястото, а не върху използването на игрова среда като основен образователен инструмент.
- Б. Верен.** Тази дефиниция подчертава, че играта е учебният материал. В часа по английски това означава, че ученикът усвоява езика, за да напредна в играта – например чете инструкции, за да премине ниво, или преговаря с герои, за да получи информация. Тук играта и ученето са неразривно свързани.
- В. Грешен. Това е общата дефиниция на „електронното обучение“. То обхваща всичко от четене на PDF файл до гледане на видео лекция. Базираното на игри учене е специфична подкатегория, която изисква активна игрова механика, а не просто дигитално присъствие.
- Г. Това е най-честото объркване. „Геймификацията“ само добавя външни стимули към традиционния урок. При нея ученикът не „играе игра“, а получава награди за стандартна работа. При базирано на игри учене самият процес на учене се случва вътре в играта.

## ВЪПРОС 15

### **Верни отговори: Moodle, Google forms, Liveworksheets.**

Moodle е пълноценна система за управление на обучението (LMS). Тя позволява създаването на защитени тестове с различни типове въпроси, ограничаване по време, предотвратяване на преписването (чрез Safe Exam Browser) и автоматично генериране на подробни справки за оценките. Идеална е за официални изпити. Google forms е по-проста, но е изключително ефективна за финални тестове. Позволява събиране на отговори в табличен вид, автоматично

оценяване на въпроси с избираем отговор и ръчно оценяване на отворени въпроси (есета). В "Locked Mode" (за Chromebook) пречи на учениците да отворят други табове по време на теста. Liveworksheets е подподряща за сумативно оценяване на ниво работен лист или малък тест в края на раздел. Системата позволява на учителя да получи попълнения лист директно в своята пощенска кутия с автоматично изчислена оценка, което е подходящо за финализиране на кратък учебен етап.

### **ВЪПРОС 16**

- А. Грешен. Тези глаголи съответстват на ниво знание/запаметяване (1 ниво).
- Б. Грешен. Тези глаголи съответстват на ниво разбиране (2 ниво).
- В. Верен.** Тези глаголи съответстват на ниво анализ (4 ниво).
- Г. Грешен. Тези глаголи съответстват на ниво оценка/създаване (6 ниво).

### **ВЪПРОС 17**

- А. Верен.** Това е широката дефиниция на „електронно обучение“. Електронното обучение е обобщаващ термин – той може да се практикува дори в кабинет по английски език, където всеки ученик работи на таблет, т.е. акцентът е върху всяка употреба на електронни средства, но не уточнява задължението за наличие на разстояние (физическо) между участниците;
- Б. Грешен. Тази дефиниция подчертава двете основните характеристики на „дистанционно обучение“: дистанция (физическа раздяла) и медиация (използване на електронни средства за връзка). Тук технологията не е просто добавка към урока, а единственият мост, който позволява образователния процес да се случи.
- В. Грешен. Това е дефиниция за „смесено обучение“. Ключовият елемент тук е физическото присъствие в училище, допълнено от

дигитални ресурси. При обучението от разстояние липсва задължителното споделено физическо пространство между учител и ученик;

Г. Това описва по-скоро „неформално самообучение“ или консумация на съдържание. Обучението от разстояние, въпреки че е дистанционно, остава институционализиран процес с организирана подкрепа от страна на учителя, дори тя да е асинхронна.

## **ВЪПРОС 18**

### **Примерен отговор:**

Съвременните технологии и изкуственият интелект (ИИ) трансформират четенето чрез **адаптивност и интерактивност**. ИИ инструментите позволяват мигновено адаптиране на трудността на текста спрямо нивото на ученика (CEFR), като генерират речникови обяснения и контекстуални подсказки в реално време. Интерактивните „четящи асистенти“ подпомагат разбирането чрез автоматизирано резюмиране, генериране на въпроси за самопроверка и визуализация на сложни концепции, което значително облекчава когнитивното натоварване.

Мотивацията за използването им се корени в насърчаването на **метакогнитивни умения** и четивна автономия. Чрез технологиите учениците преминават от пасивно декодиране към активно извличане на смисъл, тъй като могат да взаимодействат с текста (например чрез чатботове, базирани на прочетеното). Това позволява на бъдещите учители да прилагат диференцирано обучение в разнородни класове, осигурявайки на всеки обучаем достъп до подходящо по сложност съдържание и стимулирайки критичното мислене чрез съпоставка на различни ИИ интерпретации.

## ВЪПРОС 19

### Примерен отговор:

ИИ предлага иновативни начини за създаване на задачи, които са по-ангажиращи и трудни за директно преписване:

**Контекстуализирани задачи:** Вместо изолирани изречения, ИИ генерира цели истории или сценарии (напр. имейл до работодател), базирани на интересите на учениците. Това прави оценяването по-автентично.

**Адаптивни тестове:** Създаване на задачи с прогресивна трудност. Ако ученикът се справи с В1 въпрос, следващият може автоматично да бъде на ниво В2.

**Задачи за медиация и парафразирание:** ИИ генерира текст, който учениците трябва да обобщят, да превърнат от формален в неформален стил или да обяснят на „приятел“.

**Творческо писане с насоки:** ИИ предоставя „начало на история“ или „списък с ключови думи“, които трябва да бъдат включени в текст, проверявайки умението за логическо свързване на идеи.

**Анализ на грешки:** ИИ генерира текст с типични за даденото ниво грешки, а задачата на ученика е да влезе в ролята на коректор.

Тези подходи оценяват **приложната компетентност**, а не само паметта.

## ВЪПРОС 20

### Примерен отговор:

Споделени документи (напр. Google Docs / Microsoft Word Online): Те позволяват едновременно съвместно писане (collaborative writing). Учениците могат да създават общ проект, да се редактират взаимно и

да оставят коментари в реално време, което развива писмената им компетентност и критично мислене.

Виртуални бели дъски и стени (напр. Padlet / Miro / Mentimeter): Тези инструменти са идеални за брейнсторминг и визуално организиране на идеи. Групите могат да събират мултимедийни ресурси (текст, аудио, изображения) на едно място, което улеснява подготовката на групови презентации и дискусии.

Платформи за геймифицирано отборно оценяване (напр. Quizizz / Quizlet Live): Тези технологии насърчават колективната отговорност. Учениците могат да си взаимодействат физически или дигитално в режим “на живо“, за да достигнат до общия верен отговор, като превръща преговора на лексика в социално преживяване.

## **ВАРИАНТ 4**

- 1. Кое е най-подходящото технологично решение при подготовката на работен лист с голям обем текст, съобразено със спецификите на неговото представяне?**
  - А. Аналогово представяне (на лист хартия);
  - Б. Представяне на екран (PDF/Word документ);
  - В. Представяне чрез интерактивен работен лист (напр. Liveworksheets);
  - Г. Представяне чрез презентация (PowerPoint/Google Slides).
  
- 2. Вярно ли е твърдението, че колкото повече цветове се използват за текста в учебен материал или презентация, толкова по-лесно се възприема той?**
  - А. Вярно. Разнообразието от цветове поддържа висока степен на внимание и предотвратява умората у учениците;
  - Б. Невярно. Използването на твърде много цветове създава визуален шум и затруднява фокуса върху важното съдържание;
  - В. Вярно, стига цветовете да са ярки и наситени, за да се виждат добре от всички ученици;
  - Г. Невярно, защото цветовете трябва да се използват единствено за декорация, а не за подчертаване на информация.

### 3. Свържете дефиницията със съответния термин

**Медия**

**Модалност**

**Дейност**

**Задача**

начин, по който се създава смисъла – когато виждаме (зрителна), докосваме (тактилна), движим се (кинетична), чуваме (слухова), подушваме (обонятелна) и т.н.

конкретното взаимодействие на обучаемия/те с друг(и), като се използват конкретни средства и ресурси, ориентирано към конкретен резултат

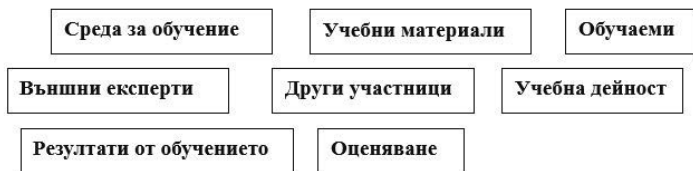
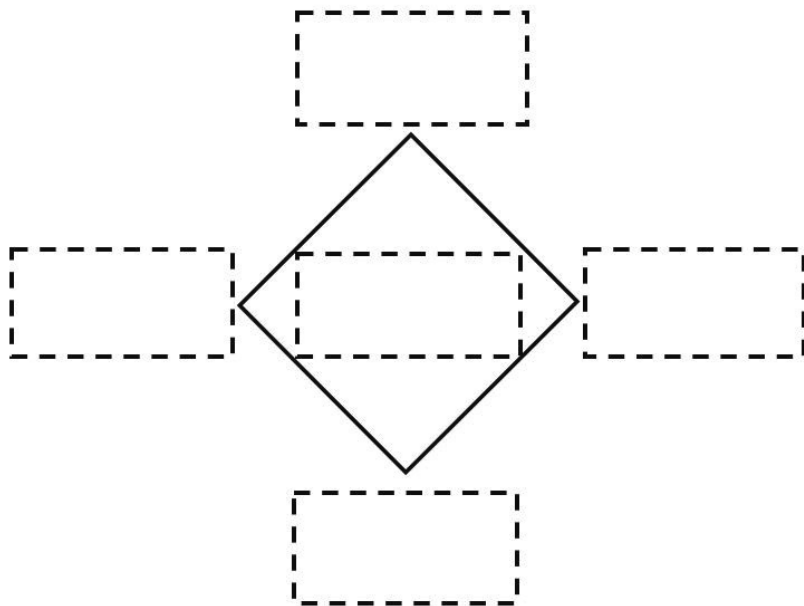
това, което учебната програма изисква от обучаемите

субстанцията, която прави смисъла достъпен – масло върху платно, книга, екран и т.н.

### 4. При кой от следните формати качеството на изображението при уголемяване не се променя?

- A. PNG
- Б. JPG
- В. BMP
- Г. SVG

**5. Свържете елементите на електронна дейност (по Бийтъм, 2009 в Кременска, 2011)**



**6. Кои от следните глаголи са най-подходящи за описание на задача на ниво знание/запаметяване по 6-степенната версия на таксономията на Блум?**

- А. Допълни, напиши, повтори, наименувай, избери, поясни, назови;
- Б. Демонстрирай, дискутирай, изчисли, докажи, покажи връзката, подреди, пресметни;

- В. Изследвай, прегрупирай, разграничи, предскажи, обобщи, класифицирай, представи графично;
- Г. Аргументирай, докажи, оспори, обоснови, прецени, намери нетрадиционен начин.

**7. Защитена парола означава:**

- А. Парола, която е записана на хартиено листче под клавиатурата или в бележника на учителя, за да не бъде забравена;
- Б. Кратка и лесна за запомняне дума (минимум 4 символа), която се променя веднъж на две години;
- В. Комбинация от минимум 10-12 символа, включваща главни и малки букви, цифри и специални знаци, която не съдържа цели думи или последователности;
- Г. Използването на името на любим литературен герой или домашния любимец, последвано от годината на раждане.

**8. Вярно ли е твърдението, че електронното обучение не е подходящо за деца със специални образователни потребности (СОП)?**

- А. Вярно. Децата със СОП се нуждаят единствено от физически материали и директен контакт, а технологиите само ги объркват;
- Б. Невярно. Електронното обучение предлага инструменти за персонализация и асистирани технологии, които често са решаващи за включването на тези ученици;
- В. Вярно, тъй като софтуерът за обучение по английски език е проектиран само за ученици в норма и не предвижда специфични затруднения;
- Г. Невярно, но е подходящо само за ученици с двигателни увреждания, докато за тези с когнитивни затруднения е напълно неприложимо.

**9. Въпрос: Използването на мобилни устройства (смартфони, таблети) в обучението по английски език е най-подходящо, когато:**

- А. Учителят иска да си осигури свободно време по време на часа, като позволи на учениците да използват устройствата;
- Б. Училището разполага с достатъчно устройства и е те трябва да бъдат включени във всеки един етап от урока, независимо от езиковата задача;
- В. Учителят желае да премахне напълно нуждата от хартиени учебници и тетрадки, тъй като писането на ръка вече не се счита за умение, необходимо за езиковото обучение;
- Г. Целта е да се насърчи ученето „навсякъде и по всяко време“, като се използват специфични приложения за лексика, подкасти или инструменти за сътрудничество в реален контекст.

**10. Кое от следните описания дефинира най-точно понятието „данни“ (data) в контекста на цифровите технологии и образованието?**

- А. Колекция от необработени факти, цифри, символи или сигнали, които сами по себе си нямат конкретен смисъл или тълкуване;
- Б. Крайният резултат от учебния процес, който показва, че ученикът е усвоил напълно езиковите правила и може да ги прилага свободно;
- В. Смесен и логически подреден текст в учебник по английски език, който обяснява граматическо правило с примери;
- Г. Процесът на преподаване чрез интерактивна дъска, при който учителят прехвърля знанията си към учениците по дигитален път.

**11. Колко слайда е подходящо да има за 10 минутна презентация?**

- А. Броят няма значение, стига да има много анимации;
- Б. 1 – 3 слайда;
- В. 10 – 12 слайда;
- Г. 20 – 30 слайда.

**12. Кои платформи са най-подходяща за провеждане на викторина за бърза проверка на разбирането (checking for understanding) в реално време по време на урок по английски език? (повече от 1)**

- |                   |                 |
|-------------------|-----------------|
| А. Flippity       | И. Moodle       |
| Б. Grammarly      | Й. Gemini       |
| В. Canva          | К. Quizizz      |
| Г. ChatGPT        | Л. Animoto      |
| Д. Learning Apps  | М. DeckToys     |
| Е. Liveworksheets | Н. Google forms |
| Ж. Quizlet        | О. Mentimeter   |
| З. Kahoot!        | П. Minecraft    |

**13. Кое от следните описания дефинира най-точно „интерактивност“ в контекста на дигиталното обучение по английски език?**

- А. Възможността на ученика да превключва между различни приложения, да отваря линкове в браузъра и да променя силата на звука на своето устройство по време на работа;
- Б. Активен процес на двустранен или многостранен обмен на информация, при който действията на ученика предизвикват смислен отговор от технологичната система или други участници, водещ до промяна в когнитивното състояние;

- В. Използването на ярки анимации, движещи се обекти и звукови ефекти в презентацията, които автоматично се възпроизвеждат пред класа без нужда от намеса;
- Г. Процесът на автоматично изтегляне на учебни материали от облака, който се случва във фонов режим, докато учителят обяснява граматическо правило.

#### **14. Нормативно оценяване е...**

- А. Измерване на напредъка на ученика спрямо предварително дефинирани критерии и специфични езикови цели (напр. владее на нивата по CEFR);
- Б. Процес на самооценка, при който ученикът използва дигитално портфолио, за да анализира собствените си пропуски в лексиката;
- В. Оценка на поведението и спазването на техническите норми при работа с дигитални ресурси в часовете по английски език;
- Г. Оценяване, при което постиженията на конкретен ученик се сравняват с тези на неговите връстници или на представителна група от ученици.

#### **15. Кое от следните описания дефинира най-точно същността на ученето чрез игри (Game-Based Learning - GBL)?**

- А. Прилагане на точкова система, класации и дигитални значки към традиционните домашни работи по английски език, за да се стимулира състезателния дух;
- Б. Използването на специфични игри (комерсиални или образователни) като платформа за обучение, където учениците постигат образователни цели чрез решаване на проблеми и взаимодействие в самата игрова среда;

- В. Разрешаването на учениците да играят свободно на мобилните си устройства след приключване на урока, като награда за доброто им поведение и тишината в час;
- Г. Процес, при който учителите използват само аналогови настолни игри (като Scrabble), за да избегнат вредното влияние на технологиите върху зрението на учениците.

**16. По какъв начин технологиите могат да подпомогнат учителя при създаването на тестови въпроси за оценяване по английски език?**

- А. Като автоматично генерират въпроси от различни типове (напр. multiple choice, gap-fill) въз основа на даден учебен текст, спестявайки време за техническа подготовка;
- Б. Като автоматично заместват трудните думи в теста с по-лесни синоними, без да се съобразяват с езиковото ниво на учениците;
- В. Единствено чрез разбъркване на реда на вече съществуващи въпроси в банка с данни, без да могат да създават ново съдържание;
- Г. Като гарантират, че генерираните въпроси са винаги 100% фактически точни и не се нуждаят от проверка от страна на учителя преди прилагане в клас.

**17. Вашият клас току-що е завършил 20-минутна сесия в образователна видеоигра (напр. дигитална „Escape Room“), в която е трябвало да решават езикови загадки на английски език. Кой е най-надеждният начин да оцените постигнатите езикови цели и да трансформирате игровата активност в реално знание?**

- А. Като проведете структурирана рефлексия (дискусия) след играта, в който учениците обсъждат стратегиите си на английски език и попълват рефлексивен дневник за използваните езикови конструкции;
- Б. Като проверите автоматичния списък с точки (leaderboard) в играта и поставите отлични оценки на първите трима ученици, които са завършили най-бързо;
- В. Като предотвратите всякакви дискусии след играта, за да не се губи време и учениците да се разсейват от следващата сериозна тема в учебника;
- Г. Като приемете, че щом учениците са били активни и щастливи по време на играта, те автоматично са усвоили всички предвидени езикови цели.

**18. Как могат съвременните технологии ( включително изкуствения интелект) да подпомогнат обучението по английски език за развиване на умение за слушане? (150 думи)**

.....  
.....  
.....  
.....

**19. Какви потенциални приложения има изкуствения интелект в обучението по английски език като чужд при създаването на изображения и текст (работни листове) за учениците (150 думи)**

.....  
.....  
.....  
.....

**20. От коментираните видове софтуер и технологии, посочете три най-подходящи за индивидуална работа. Мотивирайте отговора си. (150 думи)**

.....

.....

.....

.....

## ОТГОВОРИ И ПОЯСНЕНИЯ ВАРИАНТ 4

### ВЪПРОС 1

- А. Верен.** При голям обем текст четенето на хартия осигурява по-добра концентрация, по-ниско когнитивно натоварване и по-малка зрителна умора. Учениците могат лесно да подчертават, да си водят бележки в полетата и да се връщат към конкретни части от текста без скролване. За дейности, свързани с четене с разбиране, анализ или детайлна езикова работа, аналоговият формат често е по-ефективен от екранните формати.
- Б. Грешен.** Подходящо е при дистанционно обучение и спестява разходи за печат, но при голям обем текст екранното четене може да доведе до по-бърза умора и по-ниска степен на задълбочено разбиране.
- В. Грешен.** Интерактивните формати са много ефективни за кратки задачи, автоматична проверка и упражнения тип „drill“. При дълги текстове обаче фрагментирането и скролването затрудняват ориентацията в съдържанието.
- Г. Грешен.** Презентацията е подходяща за визуализиране на ключови моменти, инструкции или обобщения, но не и за работа с голям обем свързан текст, тъй като слайдовете ограничават количеството информация на екран и нарушават целостта на текста.

### ВЪПРОС 2

- А. Грешен.** Всъщност е точно обратното – „пъстрият“ текст уморява очите по-бързо. За обучаемите по английски език е важно да разпознават лесно буквите и думите; цветовото пресищане може да доведе до когнитивно претоварване, при което ученикът спира да чете и започва само да „сканира“ визуално.
- Б. Верен.** Прекомерната употреба на цветове натоварва работната памет. Ученикът започва да се чуди дали всеки цвят има конкретно

значение, което отвлича вниманието от езиковата задача. В дизайна и педагогиката се препоръчва използването на ограничена палитра (2-3 цвята), за да се запази яснотата и йерархията на информацията.

- В. Грешен. Ярките и неоновите цветове (като светлозелено или жълто) върху бял фон често имат нисък контраст, което прави текста труден за четене. В образованието най-важно е съотношението на контраста, а не наситеността на цветовете. Неподходящият избор на ярки цветове може да направи материала недостъпен за ученици с дефицити в цветното зрение (далтонизъм).
- Г. Грешен. Цветовете са мощен инструмент за акцентирание (например маркиране на нови думи или граматични окончания), стига да се ползват системно и пестеливо. Проблемът не е в използването на цвят изобщо, а в неговото количество и липсата на логика при прилагането му.

### **ВЪПРОС 3**

Медия – субстанцията, която прави смисъла достъпен ...

Модалност – начин, по който се създава смисъла ...

Дейност – конкретното взаимодействие на обучаемия...

Задача – това, което учебната програма изисква от обучаемите.

### **ВЪПРОС 4**

- А. Грешен. PNG е растерен формат. Той се състои от фиксиран брой пиксели. Когато такова изображение се уголеми, софтуерът просто прави пикселите по-големи, което води до загуба на яснота и детайлност. Той е отличен за прозрачност, но не и за безкрайно мащабиране.
- Б. Грешен. Подобно на PNG, това е растерен формат. Тъй като използва компресия със загуба на данни, при уголемяване

артефактите и пикселизацията стават още по-видими. Повечето снимки, които учителите свалят от интернет, са в този формат и губят качество при разпъване.

- В. Грешен. Това е един от най-старите и „сурови“ растерни формати. Той съхранява информация за всеки отделен пиксел без компресия. При уголемяване резултатът е идентичен с PNG и JPG – изображението става неясно и „на квадратчета“.
- Г. **Верен.** Това е векторен формат. Той се основава на математически формули, а не на пиксели. Можете да уголемявате SVG изображение (напр. лого или икона) до размера на билборд и то ще остане перфектно гладко.

## ВЪПРОС 5

Среда – учебна дейност

Ляво – среда на обучение

Дясно – резултати от обучението

Горе – обучаеми

Долу – Други участници

## ВЪПРОС 6

- А. **Верен.** Тези глаголи съответстват на ниво знание/запаметяване (1 ниво).
- Б. Грешен. Тези глаголи съответстват на ниво разбиране (2 ниво).
- В. Верен. Тези глаголи съответстват на ниво анализ (4 ниво).
- Г. Грешен. Тези глаголи съответстват на ниво оценка/създаване (6 ниво).

## ВЪПРОС 7

- А. Грешен. Сигурността на паролата не е само цифрова, но и физическа. Ако паролата е достъпна за всеки, който има достъп до бюрото на учителя (включително ученици), тя губи своята защитна функция. За сигурно съхранение се препоръчват мениджъри на пароли (Password Managers).
- Б. Грешен. Дължината е критичен фактор за сигурността. Четири символа могат да бъдат разбити чрез атака от вида „brute force“ за части от секундата. Освен това, прекалено рядката смяна на паролата увеличава риска, ако тя вече е била компрометирана при изтичане на данни от някоя платформа.
- В. **Верен.** Високата сложност прави паролата трудна за разбиване от софтуерни алгоритми. Използването на специални символи (като @, #, !) и избягването на речникови думи предотвратява т. нар. „речникови атаки“. Това е „златният стандарт“ за защита на акаунти в образователните платформи.
- Г. Грешен. Това е пример за лесна за предвиждане парола. Чрез методи като „социално инженерство“ или просто проучване в социалните мрежи, хакерите лесно могат да познаят тези данни. Сигурната парола не трябва да съдържа лична информация, която е публично достъпна.

## ВЪПРОС 8

- А. Грешен. Това е остаряло разбиране, което лишава учениците от възможността да развият дигитална грамотност. Въпреки че директният контакт да е важен, технологиите действат като посредник, който помага на ученика да изпълнява задачи, които иначе биха били невъзможни за него в традиционна среда.
- Б. **Верен.** Дигиталните инструменти позволяват адаптиране на материалите (промяна на шрифт за дислектици, екранни четци за незрящи, субтитри за ученици с увреден слух). В обучението по

английски език технологиите предоставят безопасна среда за упражнения с индивидуално темпо, което намалява тревожността и подпомага езиковото усвояване.

- В. Грешен. Пазарът на образователен софтуер се развива бързо в посока достъпност (accessibility). Повечето модерни платформи за езиково обучение вече включват функции като гласово въвеждане, визуални речници и регулиране на скоростта на аудиото, които са директна подкрепа за деца с различни потребности.
- Г. Грешен. Електронното обучение е изключително ценно именно при когнитивни или комуникативни затруднения (например при аутизъм), тъй като предоставя предвидима структура, визуална подкрепа и възможност за многократно повтаряне на езиковите модели без социален натиск или осъждане.

## ВЪПРОС 9

- А. Грешен. Мобилните устройства трябва да бъдат педагогически инструмент с конкретна учебна цел. Използването им без ясна задача води до разсейване и нарушава дисциплината, вместо да подпомага усвояването на английския език.
- Б. Грешен. Технологиата не трябва да доминира над педагогиката. Прекомерната употреба на устройства, когато задачата може да се изпълни по-ефективно чрез дискусия „лице в лице“, може да попречи на развитието на естествените комуникативни умения на учениците.
- В. Грешен. Мобилните устройства допълват, а не непременно заместват традиционните методи. Писането на ръка все още играе важна роля за когнитивното развитие и запаметяването на правописа в английския език. Балансът между дигитални и аналогови ресурси е най-здравословният подход.
- Г. **Верен.** Основното предимство на мобилните технологии е тяхната преносимост. Те позволяват на учениците да упражняват слушане

с разбиране чрез подкасти по пътя за училище, да учат думи чрез приложения с интервално повторение или да снимат обекти от реалната среда и да ги описват на английски, което прави езика „жив“ и приложим.

## **ВЪПРОС 10**

- А. Верен.** Това е основната дефиниция. Данните са суровият материал. Например: списък с цифри „85, 92, 70“ са данни. Те стават информация едва когато разберем, че това са процентите успеваемост на конкретни ученици на тест по английски. Учителят трябва да умее да събира тези данни, но и да знае, че те са само началото на анализа.
- Б. Грешен.** Това описание се отнася до „компетентност“ или „владение на езика“. Данните са само индикатори, които могат да помогнат за измерване на този резултат, но те не са самото усвоено умение.
- В. Грешен.** Тук се описва „информация“. Когато данните (букви и думи) са организирани и структурирани така, че да предават съобщение и да носят смисъл на читателя, те вече са преминали на следващото ниво в йерархията.
- Г. Грешен.** Това описва процес на „педагогическа комуникация“ или „електронно обучение“. Данните могат да бъдат пренасяни по време на този процес, но самият процес не е дефиниция за данни.

## **ВЪПРОС 11**

- А. Грешен.** Това е често срещана заблуда. Излишните анимации и преходи често разсейват вниманието от учебното съдържание и езиковите цели. Технологиите трябва да подпомагат разбирането, а не да се превръщат в самоцелен визуален шум.
- Б. Грешен.** Твърде малкият брой слайдове за 10 минути често означава, че те са претрупани с текст и информация, което е лоша

практика при използването на технологии. В обучението по английски език визуалната подкрепа трябва да е ясна и фокусирана; един статичен слайд за дълго време може да доведе до загуба на вниманието на учениците.

- В. Верен.** Това следва общото правило „един слайд на минута“. В чуждоезиковото обучение това темпо позволява на учениците да възприемат визуалната информация, без тя да ги разсейва от речевите инструкции на учителя. То осигурява баланс между динамика и време за дискусия или езикови упражнения.
- Г. Грешен.** Твърде големият брой слайдове води до препускане през материала. При изучаването на чужд език е критично важно учениците да имат време за обработка на информацията. Прекалено честата смяна на кадри може да претовари когнитивно обучаемите и да попречи на воденето на записки или на упражняването на новата лексика.

## ВЪПРОС 12

**Верни отговори: З, К, О.** Тези инструменти са проектирани за мигновена обратна връзка. Kahoot и Quizizz използват геймификация и състезание, което активира вниманието веднага. Mentimeter е отличен за формиращо оценяване чрез облаци от думи (word clouds) и скали за увереност, позволявайки на учителя да види веднага дали целият клас е разбрал концепцията (напр. „Какво е настроението в този текст?“), като същевременно запазва анонимността на учениците.

Грешни:

Animoto, Minecraft и Liveworksheets: Тези платформи изискват време за подготовка и изпълнение. Animoto е за видео монтаж, а Minecraft е за цялостно игрово преживяване. Liveworksheets е по-подходяща за индивидуална работа върху работен лист, а не за „светкавична“ проверка на разбирането на целия клас едновременно.

LearningApps, Flippity и Google Forms: Тези инструменти не са оптимизирани за високо темпо. LearningApps и Flippity са подходящи за упражнения за самоподготовка. Google Forms събира данни отлично, но му липсва динамиката и визуалното представяне на резултатите в реално време, които са нужни за бърза реакция от страна на учителя по време на преподаването.

Quizlet е фокусиран върху дългосрочното запаметяване на лексика чрез флашкарти. DeckToys е платформа за цялостно структуриране на уроци под формата на пътеки. Нито един от тях не е предназначен за 2-минутна проверка на разбирането в средата на урока, където е нужна максимална простота и бързина на отговора.

### **ВЪПРОС 13**

- А. Грешен. Това описва техническо управление на интерфейса или чисто функционално взаимодействие с хардуера. Тази „повърхностна“ интерактивност не гарантира, че ученикът е ангажиран с езиковото съдържание или че протича учебен процес.
- Б. Верен.** Това е същинската педагогическа дефиниция. Интерактивността изисква „обратна връзка“. В обучението по английски това означава, че когато ученикът избере дума или построи изречение, системата (или учителят през платформата) реагира по начин, който помага на ученика да коригира грешката си или да надгради знанието си.
- В. Грешен. Тук се описва „пасивна мултимедия“. Ако ученикът само наблюдава случващото се на екрана, без да влияе на хода на събитията, липсва интерактивност. Това е по-скоро дигитално изнасяне на лекция, което не изисква активно участие.
- Г. Грешен. Това е технически процес на синхронизация на данни. Интерактивността винаги включва съзнателно действие от страна

на субекта (ученика или учителя), насочено към постигане на учебна цел, а не просто автоматизирана работа на софтуера.

#### ВЪПРОС 14

- А. Грешен. Това описание се отнася за *критериалното* оценяване (criterion-referenced assessment). При него не е важно как се справят другите, а дали ученикът е покрил конкретния стандарт за езиково ниво (например B2).
- Б. Грешен. Това е форма на *инсативно* оценяване (сравнение на ученика със самия него в миналото) или просто метод за саморегулация. Нормативното оценяване винаги изисква външна сравнителна група.
- В. Грешен. Тук се прави грешна връзка с думата „норма“ като правило за поведение. В педагогиката „нормативно“ се отнася до статистическата норма на разпределение на резултатите в дадена популация.
- Г. **Верен.** Това е същността на нормативното оценяване. Вместо да се измерва дали ученикът е усвоил конкретни цели (критериално), се измерва неговото „място“ в групата (например: „Той е в топ 10% на випуска по английска граматика“). Често се използва при кандидатстване или подбор.

#### ВЪПРОС 15

- А. Грешен. Това е дефиницията на **геймификация (gamification)**. При нея учебната дейност си остава същата (напр. попълване на тест), но към нея се добавят външни игрови стимули. В базираното на игри учене, играта не е само „обвивка“, а основният метод за усвояване на съдържанието.
- Б. Верен. При базираното на игри учене, самата игра е учебният процес. Учениците учат английски, докато преговарят в ролева игра, строят светове в Minecraft или решават дигитална „escape

room“. Тук ученето е вградено в механиката на играта и загубата или победата в нея са директно свързани с разбирането на материала.

- В. Грешен. Това е система за управление на поведението чрез награди. В нея липсва дидактическа цел и интеграция на играта в учебния план. Базираното на игри учене изисква играта да бъде насочена към конкретни езикови цели (напр. упражняване на императиви чрез даване на команди в игра).
- Г. Грешен. Базираното на игри учене може да бъде както дигитално, така и аналогово. Технологиите обаче разширяват възможностите му чрез симулации и виртуални светове. Дефиницията е грешна, защото изкуствено ограничава метода само до аналогови средства и не отразява същността на педагогическия подход.

## **ВЪПРОС 16**

- А. **Верен.** Това е едно от най-силните предимства на съвременните технологии (AI инструменти, платформи като Quizizz или среди за генериране на въпроси). Те могат за секунди да анализират текст и да предложат въпроси за разбиране или граматика, което позволява на учителя да се фокусира върху редактирането и подбора, вместо върху писането от нулата.
- Б. Грешен. Модерният образователен софтуер позволява адаптиране спрямо нивата на CEFR (A1-C2). Технологиите помагат именно в това – да се създадат въпроси, които са точно прецизирани за нивото на класа, а не просто да се опростява текстът безразборно.
- В. Грешен. Това описание се отнася за по-старите системи за управление на тестове. Съвременният софтуер не просто разбърква въпроси, а може да създава напълно нови контексти, примери и изречения въз основа на зададени параметри (ниво, тема, специфична граматична структура).

Г. Грешен. Технологиите, особено езиковите модели, могат да „халюцинират“ или да предложат грешни дистрактори (грешни отговори). Учителят винаги трябва да извършва качествен контрол (human-in-the-loop), за да се увери, че въпросите съответстват на преподадения материал и са коректни.

## ВЪПРОС 17

- А. Верен.** Рефлексията е най-важната част от базирано на игри учене. Тя извежда наученото по време на играта и го прави съзнателно знание. Чрез обсъждане и рефлексия учителят може да види дали учениците са разбрали смисъла на инструкциите и задачите, или са преминали през играта чрез налучкване. Това превръща игровото преживяване в академичен резултат.
- Б.** Грешен. Скоростта в играта често зависи от технически умения или бързи реакции, а не непременно от владенето на езика. Оценяването само на победителите пренебрегва индивидуалния напредък и може да демотивира учениците, които са разбрали езиковите структури, но са били по-бавни в навигацията.
- В.** Грешен. Без последващ анализ, базираното на игри учене често се възприема от учениците само като „почивка“. Пропускането на фазата на рефлексия е педагогическа грешка, тъй като именно тогава се случва затвърждаването на новите знания и свързването им с предходния опит.
- Г.** Грешен. Емоционалната ангажираност е важна, но тя не е доказателство за когнитивен напредък. Учителят трябва да има обективни доказателства за учене (напр. правилна употреба на граматика в контекста на играта), а не да разчита на предположения, базирани на забавлението.

## **ВЪПРОС 18**

### **Примерен отговор:**

Съвременните технологии и изкуственият интелект (ИИ) подпомагат слушането чрез осигуряване на адаптивен и мултимодален достъп до езикови модели. ИИ платформи позволяват на учениците да регулират скоростта на речта, да използват автоматизирани транскрипции в реално време и да генерират незабавни упражнения за разбиране върху всяко аудио или видео съдържание. Инструменти за преобразуване на текст в реч (TTS) с естествено звучене предлагат излагане на разнообразни акценти и диалекти, което е трудно постижимо в традиционна учебна среда.

Мотивацията за прилагането им се корени в преодоляването на „барриерата на скоростта“ и намаляването на тревожността при слушане. Интелигентните системи предоставят персонализирана подкрепа чрез визуализация на ключови фрази и контекстуална обратна връзка, което позволява на обучаемите да изграждат умения за слухова дискриминация в свое собствено темпо. Така бъдещите учители могат да предложат диференцирано обучение, при което всеки ученик развива стратегическо слушане чрез интерактивни задачи, адаптирани към неговото специфично ниво.

## **ВЪПРОС 19**

### **Примерен отговор:**

Приложенията на ИИ при създаването на материали за обучение по английски са огромни:

### **Персонализирани работни листове:**

**Генериране на текст:** ИИ може да създава текстове по зададена лексика, граматика или тема, адаптирани към нивото на ученика (напр.

A1, B2). Може да генерира кратки истории, диалози, статии с пропуски или въпроси.

**Създаване на изображения:** ИИ може да генерира визуални материали, които директно илюстрират лексиката или ситуацията в текста. Например, ако урокът е за "travel", ИИ може да създаде *изображение на хора на летище, пътуващи с влак или разглеждащи забележителности.*

### **Мултимодални задачи:**

**Описание на картина:** ИИ създава уникална картина, а учениците трябва да я опишат писмено или устно, използвайки определени граматически структури (напр. Present Continuous за действие).

**Създаване на история по картина:** ИИ генерира поредица от 3-4 свързани изображения, а учениците пишат кратка история, която ги свързва.

**Лексикални упражнения:** ИИ генерира *картина на кухня*, а учениците трябва да назоват предметите на английски.

## **ВЪПРОС 20**

### **Примерен отговор:**

Най-подходящи технологии за индивидуална работа са такива, които подкрепят персонализирания подход и автономното учене. Предложените позволяват на ученика да упражнява езика в безопасна среда, където грешката се възприема като част от процеса, а не като провал. Така индивидуалната работа се превръща в ефективно средство за диференцирано обучение, съобразено с нуждите на всяко дете.

**Приложения за адаптивно обучение (напр. Duolingo / Quizlet):** Тези платформи използват алгоритми, които се адаптират към темпото на всеки ученик. Индивидуалната работа с тях позволява фокус върху личните пропуски в лексиката и граматиката, като предоставят незабавна обратна връзка без намесата на учителя.

**III езикови асистенти (напр. Grammarly / ChatGPT):** Те служат като персонални ментори при писане. Ученикът може самостоятелно да проверява своите писмени работи, да анализира стилистичните си грешки и да получава обяснения на езикови правила в реално време, което изгражда навици за саморефлексия.

**Интерактивни работни листове (напр. Liveworksheets):** Позволяват на ученика да работи върху конкретни умения (слушане, четене, граматика) със собствено темпо. Възможността за многократни опити и автоматичното проверяване насърчават автономността и чувството за лична отговорност към резултата.

## **ВАРИАНТ 5**

**1. Кой от следните модели се прави връзката между техническите и педагогическите аспекти на електронното обучение?**

- A. ADDIE;
- Б. Моделът „Лего“;
- В. Обобщен модел;
- Г. Моделът I\*Teach.

**2. Кои са най-важните съображения при избор на софтуер за обучение по английски език като чужд**

- A. Броят на интерактивните игри в софтуера, наличието на класация (leaderboard) за учениците и поддръжката на 3D графика;
- Б. Лесният интерфейс (user-friendliness), съвместимостта с различни устройства и наличието на инструменти за проследяване на индивидуалния напредък на учениците;
- В. Възможността софтуерът да работи изцяло без намесата на учителя, като предоставя готови отговори на всички езикови упражнения;
- Г. Изключителният фокус на софтуера върху превода от родния език на английски и автоматичното коригиране на правописни грешки.

**3. Вярно ли е твърдението че изкуственият интелект не може да провери писмена работа?**

- A. Да, вярно е, тъй като ИИ не разбира езика, а само предвижда следващата дума, което го прави неспособен да открива смислови грешки;

- Б. Не, не е вярно. Съвременните модели на ИИ са напълно автономни и могат да заменят учителя в процеса на проверка и оценяване без нужда от надзор;
- В. Не, не е вярно. ИИ може да извършва техническа проверка, анализ на структурата и съответствие с критерии, но му липсва педагогическата преценка за финална оценка;
- Г. Да, вярно е, защото ИИ може да проверява само затворени въпроси (тестове), но не и свободен текст под формата на есе или съчинение.

**4. Терминът „смесено обучение“ се описва най-точно като:**

- А. Всяко използване на компютри и мобилни устройства в рамките на физическата класна стая за допълване на традиционния урок по английски език;
- Б. Образователен процес, при който учителят и учениците са физически разделени, а взаимодействието и доставянето на учебното съдържание се осъществяват изцяло чрез цифрови технологии и интернет;
- В. Образователен подход, при който традиционното присъствено обучение в класната стая се комбинира с онлайн дейности, давайки на ученика контрол над времето и темпото на работа;
- Г. Процес на самообучение, при който ученикът чете дигитални учебници без никакъв контакт с преподавател или обратна връзка от образователна институция.

## 5. Свържете термините с дефинициите им:

- А. Изкуствен интелект (AI)
- Б. Обработка на естествен език (NLP)
- В. Големи езикови модели (LLMs)
- Г. Генеративен ИИ (GenAI)

..... Фокусира се върху създаването на ново съдържание (текст, изображения, аудио) чрез усвояване на модели от съществуващи данни.

..... Най-широкото понятие, обхващащо компютърни системи, проектирани да симулират човешки когнитивни способности като учене и решаване на проблеми.

..... Занимава се с взаимодействието между компютрите и човешкия език (обработка, анализ и генериране на естествена реч).

..... Специфични модели, обучени върху огромни масиви от текстови данни, способни да разбират и генерират текст с високо ниво на кохерентност.

## 6. Ипсативно оценяване е:

- А. Оценяване, при което резултатите на ученика се сравняват със средните постижения на класа или националната извадка;
- Б. Метод, при който текущото представяне на ученика се сравнява с неговите собствени предишни постижения, за да се отчете индивидуалният напредък;
- В. Процес на проверка дали ученикът е достигнал конкретно езиково ниво, определено от Общата европейска езикова рамка (CEFR);

Г. Система за автоматизирано оценяване на писмени работи чрез изкуствен интелект, която дава моментална корекция на граматически грешки.

**7. На етапа на дизайна (development) при модела ADDIE се осъществява:**

А. Определяне на специфичните нужди на обучаемите, техните текущи езикови нива и техническите изисквания за работа с ИИ инструменти;

Б. Създаване на учебния план, структуриране на модулите и избор на подходящи ИИ стратегии, които ще се прилагат в часовете по английски;

В. Реализиране на курса в реална среда, преподаване на материала и подпомагането на работата на учениците;

Г. Реалното генериране и сглобяване на учебните материали, подготовка на интерактивните работни листове и програмиране на специфични ИИ задания.

**8. Кои от следните глаголи са най-подходящи за описание на задача на ниво разбиране по 6-степенната версия на таксономията на Блум?**

А. Аргументирай, докажи, оспори, обоснови, прецени, намери нетрадиционен начин;

Б. Допълни, напиши, повтори, наименувай, избери, поясни, назови;

В. Демонстрирай, дискутирай, изчисли, докажи, покажи връзката, подреди, пресметни;

Г. Изследвай, прегрупирай, разграничи, предскажи, обобщи, класифицирай, представи графично.

## 9. Геймификация е ...

- А. Позволява на учителя да прехвърли отговорността за дисциплината върху правилата на играта, като по този начин си осигурява почивка по време на часа;
- Б. Намалява езиковата бариера и тревожността, като предоставя безопасна и контекстуализирана среда за практическо използване на езика и развиване на комуникативни умения.
- В. Гарантира, че учениците ще научат всички граматични правила наизуст, тъй като състезателният елемент ги принуждава да запаметяват повече информация.
- Г. Ефективно замества нуждата от четене на текстове и писане на есета, тъй като дигиталните игри покриват всички езикови рецептивни и продуктивни умения едновременно.

## 10. Пълната дефиниция на „дейност“ (activity) според модела на Бийтъм е:

- А. Конкретна единица работа с фиксирана структура, планирана според учебния план и изискванията му;
- Б. Системна методология за планиране, разработване и оценка на образователни ресурси с цел осигуряване на ефективно и качествено учене;
- В. Последователност от фиксирани технически стъпки или операции, които се изпълняват автоматизирано или по зададен алгоритъм за постигане на рутинен резултат;
- Г. Взаимодействието между обучаемия и средата (включително ресурси и инструменти), насочено към постигане на специфичен учебен резултат.

**11. Добавянето на изображение улеснява възприемането на учебния материал.**

- А. При всички ситуации, независимо от текста;
- Б. При малки деца, защото привлича вниманието;
- В. При всички, за да изглежда професионално;
- Г. Единствено в случай, че илюстрира съдържанието.

**12. Запитване (заявка, prompt) е ....**

- А. Текстова инструкция, въпрос или набор от данни, подадени към модела с изкуствен интелект, за да генерира специфичен резултат;
- Б. Генериране на фактически невярна, нелогична или измислена информация от страна на ИИ, представена като истина;
- В. Процес на повторение и последователно подобряване на заявката или резултата чрез добавяне на нови уточнения;
- Г. Продукт (текст, изображение или код), който моделът представя на потребителя след обработка на входната заявка.

**13. Информация е:**

- А. Факти, символи, думи или цифри, без конкретен контекст;
- Б. Обработени, организирани и структурирани факти, поставени в контекст, които носят конкретен смисъл;
- В. Разбиране на факти в контекст и използването на опита за решаване на проблем в нов контекст;
- Г. Диск, памет или документ на хартия, върху които се съхраняват факти.

#### 14. Векторно изображение е:

- А. Изображение, съставено от мрежа от цветни квадрати (пиксели), което губи качество при увеличаване на размера му;
- Б. Графично изображение, дефинирано чрез математически формули за точки, линии и криви, което запазва пълното си качество при всякакъв мащаб;
- В. Вид цифров файл, който съхранява само информация за цветовете на изображението, но не и за неговите геометрични форми;
- Г. Специфичен формат за видео файлове, генериран от изкуствен интелект, който позволява 3D визуализация на учебни обекти.

#### 15. Свържете термините с дефинициите им:

**Тезаурус**

логически оператор за стесняване на търсене

**Глосарий**

азбучен списък на думи от книга или колекция от текстове, в контекст и обикновено с обяснение за употреба

**Конкорданс**

**Булев оператор**

списък с думи, свързани с конкретна тема, текст, или диалект, с обяснения – тематичен речник

дава думите в група с други думи с подобно значение

**16. Дистрактор (като елемент на тестови въпрос от вида с множествен избор) е:**

- А. Основната част на въпроса, която представя проблема или задачата, която ученикът трябва да реши;
- Б. Единственият правилен и напълно верен отговор, който съответства на зададения в условието на задачата въпрос;
- В. Неправилен, но правдоподобен вариант за отговор, предназначен да бъде избран от ученици, които не притежават необходимите знания;
- Г. Неправилен и неправдоподобен отговор, предназначен да заблуди учениците, които не притежават необходимите знания.

**17. Кои от следните технологии са подходящи за подкрепа на проектно базирано обучение (повече от 1):**

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| А. Kahoot        | Ж. Minecraft      |
| Б. Canva         | З. Grammarly      |
| В. Quizizz       | И. Quizlet        |
| Г. Learning Apps | Й. Liveworksheets |
| Д. Flippity      | К. Google Drive   |
| Е. Animoto       | Л. Mentimeter     |

**18. Как могат съвременните технологии ( включително изкуствения интелект) да подпомогнат обучението по английски език за лексика? (150 думи)**

.....

.....

.....

.....

**19. Какви потенциални приложения има изкуствения интелект в обучението по английски език като чужд при създаването на мултимедийни материали (включително аудио и видео) за учениците? (150 думи)**

.....  
.....  
.....  
.....

**20. Предложете 3 различни от PowerPoint технологии (софтуер), подходящи за представяне на информация. Мотивирайте отговора си. (150 думи)**

.....  
.....  
.....  
.....

## ОТГОВОРИ И ПОЯСНЕНИЯ ВАРИАНТ 5

### ВЪПРОС 1

- А. Грешен. Този модел показва принципите и етапите на дицайн на електронно обучение, но не е свързан с конкретни технологии.
- Б. Грешен. Моделът описва принципните възможности на елементите на електронната среда Мудъл и е по-скоро технологичен.
- В. Верен. Моделът обобщава техническите възможности за реализация на педагогически задачи, като прави връзка между вид задача и потенциала на конкретна технология за представянето ѝ.
- Г. Грешен. Този модел не е свързан с конкретни технологии, както и с технологии по принцип – това е педагогически модел, базиран на проекто-базирано и проблемно-ориентирано обучение.

### ВЪПРОС 2

- А. Грешен. Тези елементи на геймификация могат да повишат мотивацията временно, но не гарантират езиково учене. Твърде многото „игрови“ елементи често разсейват учениците от същинската лингвистична цел (т.н. *edutainment* капан). Софтуерът трябва да обучава, а не само да забавлява.
- Б. Верен. В една съвременна класна стая софтуерът трябва да е достъпен (да работи и на телефон, и на лаптоп), за да не изключва ученици. Възможността учителят да вижда аналитика (кой къде греша) е ключова за ефективното управление на обучението и персонализирането на задачите по английски език.
- В. Грешен. Това насърчава пасивно учене и механично попълване. Качественият софтуер за чужд език трябва да бъде инструмент, който *улеснява* комуникацията и критичното мислене, а не машина за готови отговори, която елиминира ролята на учителя като ментор.

Г. Грешен. Преводът е само един аспект на езиковото обучение. Съвременните методики (като комуникативния подход) изискват софтуерът да развива четирите умения (слушане, четене, говорене, писане) в контекст, а не просто да служи като усъвършенстван речник или коректор.

### **ВЪПРОС 3**

А. Грешен. Този отговор се основава на техническото функциониране на LLM (големите езикови модели), но изводът е грешен. Макар ИИ да работи на статистически принцип, той е изключително добър в разпознаването на логически структури и смислови несъответствия в текст.

Б. Грешен. Този отговор е подвеждащ и опасен в образователен контекст. ИИ не може да поеме пълна отговорност за оценяването заради риска от „халюцинации“ (измисляне на факти) и липсата на етична отговорност за последствията от една грешна оценка върху мотивацията на ученика.

**В. Верен.** ИИ е мощен инструмент за „проверка“ (откриване на грешки, стилистични съвети, обратна връзка по рубрики), но той не може да „оценява“ в пълния педагогически смисъл, тъй като не познава контекста на обучението, индивидуалния напредък на ученика и специфичните образователни цели.

Г. Грешен. Това е остаряло разбиране за технологиите преди ерата на генеративния ИИ. Днес възможността за анализ на свободен текст е една от най-силните страни на технологията.

### **ВЪПРОС 4**

А. Грешен. Това е широката дефиниция на „електронно обучение“. Електронното обучение е обобщаващ термин – той може да се практикува дори в кабинет по английски език, където всеки ученик работи на таблет, т.е. акцентът е върху всяка употреба на

електронни средства, но не уточнява задължението за наличие на разстояние (физическо) между участниците;

Б. Грешен. Тази дефиниция подчертава двете основните характеристики на „дистанционно обучение“: дистанция (физическа раздяла) и медиация (използване на електронни средства за връзка). Тук технологията не е просто добавка към урока, а единственият мост, който позволява образователния процес да се случи.

**В. Верен.** Това е дефиниция за „смесено обучение“. Ключовият елемент тук е физическото присъствие в училище, допълнено от дигитални ресурси. При обучението от разстояние липсва задължителното споделено физическо пространство между учител и ученик;

Г. Това описва по-скоро „неформално самообучение“ или консумация на съдържание. Обучението от разстояние, въпреки че е дистанционно, остава институционализиран процес с организирана подкрепа от страна на учителя, дори тя да е асинхронна.

## **ВЪПРОС 5**

Г. Това е „способността“ на системата да твори. Докато традиционният ИИ може само да класифицира данни (напр. „това е спам“), генеративният ИИ създава нещо ново (напр. „напиши стихотворение на английски“).

А. Това е „чадърът“ – най-обобщаващият термин. Всички останали термини са подразделения на ИИ. Важно е да се отбележи, че ИИ не е само чатбот, а всяка система, която действа „интелигентно“ (напр. алгоритмите на YouTube или навигацията).

Б. Това е мостът между лингвистиката и информатиката. NLP е технологията зад автоматичния превод и софтуерите за проверка на

граматиката. Тя свежда езика до данни, които машината може да обработи.

В. Това са конкретните двигатели на съвременния прогрес. Те са „големи“, защото използват милиарди параметри. За учителя, те са инструментът за генериране на планове за уроци и езикови примери.

## ВЪПРОС 6

- А. Грешен. Това описание съответства на *нормативното* оценяване. При ипсативното оценяване фокусът е изцяло вътрешен (ученикът спрямо себе си), а не външен (ученикът спрямо другите).
- Б. **Верен.** Ипсативното оценяване е фокусирано върху личностното израстване. В дигитална среда това често се реализира чрез проследяване на историята на опитите в платформи като Duolingo или сравняване на първоначален и финален запис на говорене в цифрово портфолио.
- В. Грешен. Това е дефиниция за *критериално* оценяване. Докато ипсативното измерва колко е извървял ученикът от своята начална точка, критериалното измерва колко далеч е той от фиксирана външна цел.
- Г. Грешен. Това е технологичен инструмент, който може да се използва за *формиращо* оценяване (обратна връзка), но самият инструмент не дефинира вида оценяване. Ипсативното оценяване е педагогическа стратегия, а не конкретна софтуерна функция.

## ВЪПРОС 7

- А. Грешен. Това е описание на етапа **Analysis** (Анализ). Тук се поставят основите, без да се създават конкретни материали.
- Б. Грешен. Това е описание на етапа **Design** (Планиране). На този етап се правят разпределенията за курса, но още не се изработва самото съдържание.

- В. Грешен. Това е описание на етапа **Implementation** (Прилагане). Това е моментът, в който материалите, разработени в предходния етап, влизат в употреба в класната стая.
- Г. **Верен**. Етапът **Development** е фазата на реалното изработване на урочни планове и материали. Тук учителят/обучителят създава задачи, инструкции, текстове и други материали, за да бъдат използвани в обучението.

### ВЪПРОС 8

- А. Грешен. Тези глаголи съответстват на ниво оценка/създаване (6 ниво).
- Б. Грешен. Тези глаголи съответстват на ниво знание/запаметяване (1 ниво).
- В. **Верен**. Тези глаголи съответстват на ниво разбиране (2 ниво).
- Г. Грешен. Тези глаголи съответстват на ниво анализ (4 ниво).

### ВЪПРОС 9

- А. Грешен. Игрите в клас изискват дори по-активно управление на класната стая от страна на учителя. Целта им не е "почивка" за преподавателя, а създаване на структурирана учебна среда, в която учителят действа като фасилитатор и ментор.
- Б. **Верен**. Игрите създават т.нар. „ниска афективна филтърна среда“ (low affective filter), в която учениците се фокусират върху постигането на игрова цел и по-лесно преодоляват страха от допускане на грешки. Те предоставят реален контекст, в който граматиката и лексиката се използват за решаване на проблеми, което прави ученето по-трайно и смислено.
- В. Грешен. Игрите са насочени предимно към функционалното използване на езика, а не към механичното запаметяване на правила. Макар състезанието да мотивира, то не е гаранция за

дълбоко разбиране на граматичната система, ако липсва последващ анализ и рефлексия.

- Г. Грешен. Игрите са насочени предимно към функционалното използване на езика, а не към механичното запаметяване на правила. Макар състезанието да мотивира, то не е гаранция за дълбоко разбиране на граматичната система, ако липсва последващ анализ и рефлексия.

## ВЪПРОС 10

- А. Грешен. Това е дефиницията за задача (task). Въпреки че често се използват като синоними, под **задача** обикновено се разбира „план за работа“ (проектирано, предвидено действие), докато **дейността** е реалното поведение или ангажираност на учащия при изпълнението на тази задача.
- Б. Грешен. Това е дефиницията за педагогически дизайн (instructional design) - макро-процеса на проектиране (дизайна), за разлика от микро-единицата на самото учене (дейността).
- В. Грешен. Това е дефиницията за процедура. В контекста на технологиите, ако ученикът просто следва механично последователност от действия без педагогическа цел, той изпълнява процедура, но не участва в учебна дейност.
- Г. **Верен**. Това е автентичната дефиниция на Хелън Бийтъм. Тя поставя акцент върху триединството: обучаем, среда и цел. Важно е да се отбележи, че технологията е само част от "средата", а дейността се случва чрез активното участие на ученика за постигане на (езикова) компетентност.

## ВЪПРОС 11

- А. Грешен. Това е опасна заблуда. Добавянето на изображение, което няма връзка с текста (напр. снимка на плаж в урок за минало време в индустриален град), създава т. нар. „**когнитивен шум**“

или ефекта на разсейването. Ученикът хаби енергия да разбере защо тази снимка е там, вместо да се фокусира върху езиковите задачи.

- Б. Въпреки че визуалните елементи са важни за децата, самото „привличане на вниманието“ не гарантира учене. Ако изображението е чисто декоративно, то може да разсее детето от същинската цел на урока. Изображенията при децата трябва да бъдат опори (scaffolding), а не просто украса.
- В. Професионализмът в образованието се изразява в педагогическа целесъобразност, а не в графичен дизайн. Претрупването на материалите с „професионално изглеждащи“, но безсмислени стокови снимки, прави работния лист хаотичен и затруднява извличането на основната информация.
- Г. **Верен.** Според Теорията за мултимедийното учене на Ричард Майер, учениците учат по-добре от думи и съответстващи на тях изображения, отколкото само от думи. Ключовата дума тук е "съответстващи". Изображението трябва да служи за визуализация на езиковата концепция (например снимка на "apple" до думата), за да създаде здрава връзка в паметта. Когато изображението пряко илюстрира смисъла, то намалява когнитивното натоварване, защото мозъкът не трябва да полага допълнителни усилия за декодиране на абстрактния текст.

## **ВЪПРОС 12**

- А. **Верен.** Това е техническата и практическа дефиниция на понятието. Промптът е първоначално въведената информация (input), чрез която потребителят управлява поведението на алгоритъма.
- Б. Това е дефиницията за халюцинация (hallucination) – правдоподобно звучащ отговор, който е фактически грешен.

В. Това е дефиницията за итерация (iteration). В контекста на ИИ, итерацията е процесът на доуточняване на първоначалното запитване.

Г. Това е дефиницията за отговор на ИИ (output/response).

### ВЪПРОС 13

А. Грешен. Това е дефиницията за данни (data). Данните са градивните елементи, но без обработка те не носят послание.

**Б. Верен.** Това е дефиницията за информация.

В. Грешен. Това е дефиницията за знание (knowledge). Знанието е това, което учителят притежава и прилага. Например, ИИ може да предостави информация (напр. граматично правило), но знанието как да бъде представено в конкретна учебна ситуация, е човешката роля.

Г. Грешен. Този отговор описва хардуерния аспект (носителя), а не абстрактното понятие за информация.

### ВЪПРОС 14

А. Грешен. Това е дефиницията за **растерно изображение** (например JPEG или PNG). Важно е учителите да знаят, че ако разтеглят малка растерна картинка в голяма презентация, тя ще стане „на пиксели“.

**Б. Верен.** Това е същността на векторната графика (например SVG или AI формати). При работа с ИИ инструменти за дизайн (като Canva или Adobe Firefly), векторните елементи са предпочитани за лога и илюстрации, защото могат да се уголемяват безкрайно без загуба на детайл.

В. Грешен. Този отговор е технически неточен, тъй като всеки графичен файл съдържа информация за формите (независимо дали чрез пиксели или вектори).

Г. Грешен. Този отговор смесва понятието за статично изображение с видео формати и 3D моделиране.

## **ВЪПРОС 15**

Тезаурус – дава думите в група с други думи с подобно значение;

Глосарий – списък с думи, свързани с конкретна тема...;

Конкорданс – азбучен списък на думи или колекция от текстове ...;

Булев оператор – логически оператор за стесняване на търсене.

## **ВЪПРОС 16**

А. Грешен. Това е дефиницията за stem (въпрос, основа).

Дистракторът е част от опциите за отговор, а не самото условие на задачата. Този дистрактор проверява дали курсистите различават структурата на въпроса от неговите компоненти.

Б. Грешен. Това е дефиницията за верен отговор (ключ). Дистракторът по дефиниция трябва да бъде грешен вариант, а не правилното решение.

**В. Верен.** Качественият дистрактор „привлича“ ученика, който има повърхностни знания или типични езикови пропуски, като по този начин прави теста диагностичен.

Г. Грешен. Основната цел на дистрактора е да провери дали учениците знаят верния отговор, не да подвежда. При неправдоподобен отговор, учениците могат да го изключат не вследствие на знание, а по логика.

## **ВЪПРОС 17**

### **Верни отговори:**

**Canva** - водещ инструмент за създаване на мултимедийни крайни продукти (постери, презентации, дигитални списания, видеоклипове).

В проектната работа учениците трябва да представят наученото по креативен начин, а Canva позволява това да се случи с професионално качество и споделен достъп за екипна работа.

**Padlet** - Проектната работа изисква събиране и организиране на ресурси (линкове, аудио, изображения, файлове). Padlet служи като виртуална "стена на проекта", където учениците могат да подреждат своите проучвания, да следят етапите на работа и да получават обратна връзка от учителя и съучениците си в реално време.

**Google Drive** - Тази платформа е незаменима за съвместното писане и планиране (collaborative drafting). Проектите по английски език често включват писане на сценарии, доклади или статии, където учениците трябва да работят едновременно върху един текст, да се редактират и да дискутират чрез коментари.

Грешни отговори:

**Kahoot** и **Quizizz**: Подходящи са за бърз преговор, но са твърде ограничени и транзакционни за мащабен проект.

**Learning Apps** и **Liveworksheets**: Това са затворени упражнения за тренировка на конкретни умения, а не инструменти за създаване на оригинално съдържание.

**Quizlet**: Фокусира се върху запаметяване на думи, което е поддържаща дейност, но не и платформа за управление на проекти.

**Mentimeter**: Инструмент за мигновени анкети, а не за дългосрочно съхранение на проектна информация.

**Grammarly**: Помощно средство за корекция, което не предоставя пространство за колаборация или мултимедиен израз.

**Flippity**: Генератор на игри от таблици – липсва гъвкавостта, необходима за изграждане на комплексен проект.

Animoto: Подходяща за видео, твърде автоматизирана и не позволява дълбокото планиране и структура, които Canva или специализиран софтуер предлагат.

Minecraft: Въпреки че може да се ползва за проекти, в контекста на езиково обучение тя често е твърде сложна за администриране като основна проектна среда в сравнение с горните три.

## **ВЪПРОС 18**

### **Примерен отговор:**

Съвременните технологии и изкуственият интелект (ИИ) оптимизират усвояването на лексика чрез персонализиран контекст и адаптивно повторение. ИИ инструменти като ChatGPT и Claude позволяват на учителите мигновено да генерират текстове, включващи специфичен целеви речник, адаптиран към интересите на ученика. Платформи, базирани на алгоритми за повторение (spaced repetition), автоматично идентифицират трудните за запомняне думи и предлагат персонализирани упражнения за тяхното затвърждаване в разнообразни изречения.

Мотивацията за използването им се основава на прехода от механично запаметяване към дълбока лексикална обработка. Технологиите позволяват на обучаемите да изследват колокации, синоними и нюанси на значението чрез взаимодействие с ИИ събеседници в реално време. Това развива лексикалната автономия и помага на бъдещите учители да преодолеят ограниченията на традиционния учебник, предлагайки на всеки ученик „жив“ езиков материал, съобразен с неговото индивидуално темпо и ниво на владеене.

## ВЪПРОС 19

### Примерен отговор:

Изкуственият интелект революционизира създаването на мултимедия, правейки я достъпна за всеки учител:

Аудио материали: Инструменти за Text-to-Speech (като *ElevenLabs* или *Clipchamp*) генерират реалистични записи на различни акценти и скорости. Това е идеално за упражнения за слушане (listening), диктовки или моделиране на произношение. Можете също да създавате AI подкасти по учебни теми чрез платформи като *Brisk Teaching*.

Видео съдържание: Чрез AI аватари (напр. *HeyGen*) създавате говорещи герои, които представят граматични правила или исторически контекст, без да заставате пред камера. Инструменти като *Twee* пък автоматично извличат транскрипции и въпроси за разбиране от всяко видео в YouTube.

Интерактивност: ИИ позволява създаването на интерактивни разговори (напр. *Mizou*), където учениците говорят с бот-персонаж (напр. Шерлок Холмс) за упражняване на устната реч.

Тези материали повишават ангажираността и предлагат автентичен езиков модел, съобразен с нуждите на конкретната учебна ситуация.

## ВЪПРОС 20

### Примерен отговор:

Алтернативни технологии за представяне на информация, фокусирани върху визуалното въздействие, интерактивността и мултимодалното учене в обучението по английски език, което

повишава ангажираността и помага за по-доброто когнитивно усвояване на чуждия език.

**Canva** е мощен инструмент за визуална комуникация. Тя предлага хиляди професионални шаблони за презентации, инфографики и видеоклипове. В часовете по английски език тя позволява на учителите и учениците да създават естетически издържани материали, които улесняват запаметяването чрез принципа на визуалната подкрепа.

**Genially** е специализирана в създаването на интерактивно съдържание. Тя позволява вграждане на „скрити“ слоеве информация (pop-ups), игри и квоиз елементи директно в слайдовете. Това е идеално за създаване на дигитални „Escape Rooms“ или интерактивни граматични карти, където учениците изследват езика активно.

**Prezi** е отлична за нелинеен подход и мащабиращо се платно (zooming interface). Вместо традиционни слайдове, тя представя информацията като единно цяло, което позволява на учителя да показва връзките между концепции (напр. йерархия на глаголните времена), преминавайки плавно от общия контекст към конкретните детайли.

## **ОЦЕНЯВАНЕ**

Оценката от теста е в точки, които представляват част от комплексната оценка по дисциплината Информационни и комуникационни технологии в обучението по английски език и работа в дигитална среда. Минималният брой точки за успешно приключване е 21 (51%). В случай че са получени точки между 16 и 21 (45 – 50%), студентът може да положи теста отново. Крайната оценка по дисциплината се формира от тест и представяне на практическите задачи, описани в Практически задачи за ИКТ в ЧЕО с автор Анелия Кременска.

## **ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА ЛИТЕРАТУРА ЗА ПОДГОТОВКА: ОСНОВНА**

1. European Commission, European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu framework) [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en) (достъпено на 9.02.2026)
2. Robinson. K. (2020). Changing education paradigms. TED Talks [https://www.ted.com/talks/sir\\_ken\\_robinson\\_changing\\_education\\_paradigms?utm\\_campaign=tedsread&utm\\_medium=referral&utm\\_source=tedco\\_mshare](https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_changing_education_paradigms?utm_campaign=tedsread&utm_medium=referral&utm_source=tedco_mshare) (достъпено на 9.02.2026)
3. Sofronieva, E., Beleva, C., Georgieva, G. (2025 a). Use of Artificial Intelligence in Foreign Language Teaching. *Pedagogica - Pedagogy*, 1s, 46–64, <https://doi.org/10.53656/ped2025-1s.03> (достъпено на 10.03.2026)
4. UNESCO (2025). *AI and the future of education. Disruptions, dilemmas and directions*. <https://www.unesco.org/en/articles/ai-and-future-education-disruptions-dilemmas-and-directions#> (достъпено на 10.03.2026)
5. V. Slavov, R. García-Vidal, K. Yotovska, A. Asenova (2023) ATTITUDES OF PRE-SERVICE BIOLOGY TEACHERS TOWARDS THE APPLICATION OF CHATGPT IN THE UNIVERSITY LEARNING PROCESS, ICERI2023 Proceedings, pp. 1612-1621.
6. Кременска, А. (2011). *Модел на уеббазирано обучение по чужд език*. Изток-Запад, София, с. 272.
7. Кременска, А. (2021). *Информационни и комуникационни технологии в обучението по английски език и работа в дигитална среда*. УИ „Св. Климент Охридски“, София, с. 288 ISBN 978-954-07-5272-3

8. Кременска, А. (2026). *Практически задачи по Информационни и комуникационни технологии в обучението по английски език и работа в дигитална среда, с интегриране на изкуствен интелект*. София. (под печат)
9. Сендова, Е., Стефанова, Е., ван Дийпън, Н. (2007). Учителят-новатор: Методическо ръководство за надграждане на умения с ИКТ. Фалеза- офис 2000. [https://research.uni-sofia.bg/bitstream/10506/283/2/ICLS2010Workshop\\_Inquiry\\_call\\_print.pdf](https://research.uni-sofia.bg/bitstream/10506/283/2/ICLS2010Workshop_Inquiry_call_print.pdf) (достъпено на 10.03.2026)

## ДОПЪЛНИТЕЛНА

1. Alghasab, M. B. (2025). English as a foreign language (EFL) secondary school students' use of artificial intelligence (AI) tools for developing writing skills: unveiling practices and perceptions. *Cogent Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2505304> (достъпено на 10.03.2026)
2. Digital Learning Institute. Mayer's 12 Principles of Multimedia Learning. <https://www.digitallearninginstitute.com/blog/mayers-principles-multimedia-learning> (достъпено на 10.03.2026)
3. Papanastasiou, G., et al. (2024). *Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR) in Education: A Comprehensive Review*. *International Journal of Research in Computing*. 3(1):12 DOI: 10.64701/ijrc/345/8904 (достъпено на 10.03.2026)
4. Scavarelli, A., Arya, A. & Teather, R.J. Virtual reality and augmented reality in social learning spaces: a literature review. *Virtual Reality* 25, 257–277 (2021). <https://doi.org/10.1007/s10055-020-00444-8> (достъпено на 10.03.2026)
5. She, L. et al. (2024). *The Impact of Color Cues on the Learning Performance in Video Lectures*. *Behavioral Sciences* 14(7):560. DOI: 10.3390/bs14070560.

[https://www.researchgate.net/publication/381953134\\_The\\_Impact\\_of\\_Color\\_Cues\\_on\\_the\\_Learning\\_Performance\\_in\\_Video\\_Lectures](https://www.researchgate.net/publication/381953134_The_Impact_of_Color_Cues_on_the_Learning_Performance_in_Video_Lectures) .

(достъпено на 10.03.2026)

6. UNESCO. (2021). *AI and education: guidance for policy-makers*. UNESCO, Paris. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376709>.

(достъпено на 10.03.2026)

7. Дефиниция на ИИ: *OECD Recommendation of the Council on Artificial Intelligence*

<https://www.google.com/search?q=https://oecd.ai/en/dashboards/ai-principles/p1&sei=9aq2aczVKYOH7NYPgrGd2QE> (достъпено на 10.03.2026)

8. Европейска агенция за специални потребности (2024). *Насоки за достъпни учебни материали*. Ръководство за създаване на култура на ефективна комуникация в образованието. <https://www.european-agency.org/%D0%91%D1%8A%D0%BB%D0%B3%D0%B0%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B8/publications> (достъпено на 10.03.2026)

9. Европейската комисия (HLEG AI). Дефиниция на ИИ: *A Definition of AI: Main Capabilities and Scientific Disciplines*

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/definition-artificial-intelligence-main-capabilities-and-scientific-disciplines> (достъпено на 10.03.2026)

Анелия Кременска

**Тестови задачи по  
Информационни и комуникационни технологии в  
обучението по английски език и работа в дигитална среда,  
с интегриране на изкуствен интелект**

Българска, първо издание

Научни рецензенти  
проф. д-р Екатерина Неделчева Софрониева  
доц. д-р Христина Николаева Белева

Печат: [www.bgpechat.com](http://www.bgpechat.com)

Формат 60x84/16  
Печатни коли 7.75

ISBN 978-954-2987-82-6