

DEVELOPING TEACHERS' DIGITAL CULTURE AS A PREREQUISITE FOR EFFECTIVE PEDAGOGICAL PRACTICE IN TOURISM⁷⁷

Katya Stankova Atanasova

Vocational High school of Tourism „Prof. Dr Assen Zlatarov”, Burgas

Tel.: 0878252002

E-mail: katya.atanasova0284@gmail.com

Abstract: *In the context of a dynamically evolving digital environment and rapid technological change, the formation of digital culture among teachers has become a key factor for providing high-quality and effective education in the field of tourism. This report examines digital culture as a set of knowledge, skills, attitudes, and values related to the informed and ethical use of information and communication technologies (ICT) in pedagogical practice. An analysis is presented of the teacher's role in contemporary tourism education, where the digital environment not only supports the acquisition of theoretical knowledge but also creates opportunities for simulations, virtual tours, and interactive learning scenarios. The importance of continuous professional development, digital competence, and critical thinking is emphasized as essential prerequisites for improving the quality of the educational process and for preparing competitive professionals for the tourism industry. The conclusion highlights that building a high level of digital culture among teachers is not merely a technical necessity but a strategic investment in the future of tourism education.*

Keywords: *digital culture, teacher, tourism, pedagogical activity, ICT, digital competence*

ВЪВЕДЕНИЕ

Развитието на информационните и комуникационните технологии през последните десетилетия оказва дълбоко въздействие върху всички сфери на обществения живот, включително и върху образованието. В условията на глобална дигитализация учителят се изправя пред предизвикателството да съчетава традиционните педагогически подходи с новите технологични инструменти, за да отговори на потребностите и очакванията на съвременните ученици и студенти. В сферата на туризма, където обучението изисква съчетаване на теоретични знания и практически умения, дигиталните технологии предоставят уникални възможности – от виртуални обиколки и симулации на реални работни процеси, до достъп до глобални информационни ресурси и онлайн платформи за колаборативно обучение.

Формирането на дигитална култура у учителя надхвърля рамките на техническата грамотност – то включва умения за критична оценка на информацията, етично използване на ресурсите, адаптивност към нови технологични решения и способност за създаване на интерактивна и мотивираща учебна среда. Ето защо, изследването на дигиталната култура като предпоставка за успешна педагогическа дейност в туризма е от особена важност за подобряване на качеството на обучение и подготовката на бъдещи професионалисти в сектора.

ИЗЛОЖЕНИЕ

Теоретични основи на дигиталната култура

Дефиниции и съвременни интерпретации

Дигиталната култура представлява съвкупност от знания, умения, нагласи и ценности, които позволяват на индивида ефективно, етично и творчески да използва информационните и комуникационните технологии в различни сфери на живота. Тя не се свежда единствено до

⁷⁷ Докладът е представен пред секция „Съвременно чуждоезиково обучение, методика, педагогика и психология” на 64-тата научна конференция на Русенския университет „Ангел Кънчев” и Съюза на учените-Русе на 17 октомври 2025 година с оригинално заглавие на български език: ФОРМИРАНЕ НА ДИГИТАЛНА КУЛТУРА У УЧИТЕЛЯ – ПРЕДПОСТАВКА ЗА УСПЕШНА ПЕДАГОГИЧЕСКА ДЕЙНОСТ В ТУРИЗМА

техническа грамотност или познаване на конкретни софтуерни инструменти, а обхваща по-широки социални, комуникационни и културни аспекти на взаимодействието в дигиталната среда.

В съвременните дефиниции дигиталната култура се разглежда като интеграция между технологичното знание и уменията за критично осмисляне на информацията, споделяне на съдържание, участие в онлайн общности и спазване на етични норми при комуникация. Тя включва способността за ориентиране в динамичната информационна среда, за адаптиране към нови технологични решения и за използване на цифровите ресурси като инструмент за учене, работа и социално взаимодействие.

Съвременните интерпретации поставят акцент и върху културната страна на дигиталността – как технологиите променят начина, по който създаваме, разпространяваме и консумираме културни продукти. В образователния контекст дигиталната култура означава не само умение за работа с електронни ресурси, но и способност за създаване на интерактивна и мотивираща учебна среда, в която участниците активно обменят знания и преживявания. Тя изисква висока степен на дигитална етика, включително защита на личните данни, уважение към авторските права и критично отношение към източниците на информация.

В професионални области като туризма дигиталната култура се проявява чрез умения за използване на виртуални турове, онлайн платформи за резервации, системи за управление на туристически услуги и социални медии за маркетинг и комуникация с клиенти. Тя е динамична и непрекъснато се развива, тъй като технологичните иновации променят и обогатяват начина, по който взаимодействаме с информацията, хората и света.

Основни компоненти на дигиталната култура

Дигиталната култура е многопластово явление, което обединява четири основни компонента – знания, умения, нагласи и ценности. Всеки от тях играе ключова роля за формирането на цялостна и устойчива дигитална компетентност, необходима както в личния, така и в професионалния живот.

Знанията в контекста на дигиталната култура обхващат познаването на основните принципи на работа с цифрови технологии, разбиране на тяхната структура и функции, както и осъзнаване на възможностите и рисковете, които те носят. Те включват информация за дигиталната етика, авторските права, защитата на личните данни и начините за безопасна навигация в онлайн среда.

Уменията се отнасят до способността да се прилагат тези знания на практика – работа с различни софтуерни приложения, създаване и редактиране на дигитално съдържание, управление на онлайн комуникацията и използване на облачни услуги. Те обхващат и уменията за критично мислене, търсене и оценка на информацията, решаване на проблеми чрез дигитални средства, както и адаптиране към нови технологични решения.

Нагласите отразяват отношението към технологиите и готовността да се приемат иновации. Те включват откритост към нови форми на работа и учене, увереност при използването на дигитални ресурси и стремеж към самоусъвършенстване. Позитивната нагласа към технологиите е предпоставка за по-лесно интегриране на нови решения в ежедневието.

Ценностите в дигиталната култура са свързани с етичните и социални принципи на взаимодействие в онлайн средата. Това означава уважение към личната неприкосновеност, спазване на авторски права, толерантност в комуникацията и отговорност при споделяне на информация. Ценностният компонент гарантира, че технологиите се използват не само ефективно, но и отговорно, в съответствие с принципите на устойчиво и етично развитие на обществото.

Взаимодействието между знания, умения, нагласи и ценности формира основата на дигиталната култура и определя нейната роля като ключов фактор за успешна адаптация и професионална реализация в условията на бързо развиваща се технологична среда.

Ролята на учителя като носител и предавател на дигитална култура

Учителят е ключова фигура в процеса на изграждане и предаване на дигиталната култура в образователната среда. Той не само овладява и прилага цифрови технологии в собствената си практика, но и служи като пример и вдъхновител за своите ученици или студенти. В тази роля учителят изпълнява двойна функция – от една страна, е носител на дигитална компетентност, а от друга – активен посредник при усвояването ѝ от страна на обучаемите.

Като носител на дигитална култура, учителят трябва да притежава широк спектър от знания и умения, които да му позволяват ефективно да интегрира технологиите в учебния процес. Това включва не само работа с образователни платформи, софтуер и дигитални ресурси, но и способност да създава интерактивна и стимулираща учебна среда. В същото време учителят е длъжен да поддържа високо ниво на дигитална етика – да уважава авторските права, да защитава личните данни и да насърчава отговорното поведение онлайн.

Като преподавател на дигитална култура, учителят има мисията да формира у учениците критично мислене, умения за работа в екип в дигитална среда и способност да използват технологиите за учене през целия живот. Той трябва да стимулира любопитството и креативността, като показва как дигиталните инструменти могат да бъдат използвани за изследване, създаване и споделяне на знания. В професионални направления като туризма, учителят е този, който показва на обучаемите как да прилагат технологиите в реални работни ситуации – например чрез виртуални турове, онлайн резервационни системи, интерактивни карти и симулации на обслужване на клиенти.

В епохата на бърза технологична промяна, ролята на учителя се разширява от традиционния модел на „източник на знания“ към ролята на фасилитатор, ментор и партньор в процеса на учене. Именно чрез този подход дигиталната култура не се предава механично, а се изгражда като устойчиво умение и ценност, което подготвя учениците за успешна реализация в дигитално наситения свят.

Дигитална компетентност на учителя по туризъм

Стандарти и модели на дигитални компетенции на учителя

В съвременната образователна среда дигиталната компетентност на учителя е основополагащо условие за ефективно преподаване, особено в професионални области като туризма, където технологиите могат да симулират реални ситуации и да предоставят интерактивни учебни преживявания. Развитието на тази компетентност се основава на международно признати стандарти и модели, които предлагат структурирана рамка за оценка и надграждане на уменията.

Един от най-широко разпространените и прилагани в европейски контекст е моделът DigCompEdu – Digital Competence Framework for Educators, разработен от Обединения изследователски център на Европейската комисия. Той дефинира дигиталната компетентност на учителя чрез 22 конкретни умения, групирани в 6 области: професионално ангажиране; работа с дигитални ресурси; преподаване и учене; оценяване; овластяване на учениците; и развитие на тяхната дигитална компетентност. Моделът включва и шестстепенна скала за напредък – от Новак (A1) до Новатор (C2) – която позволява на преподавателя да проследява собственото си развитие и да планира надграждане. В обучението по туризъм тази рамка може да служи като инструмент за системно интегриране на виртуални турове, симулации и интерактивни задания в учебния процес.

В български контекст DigCompEdu вече намира приложение в редица образователни политики и инициативи. Министерството на образованието и науката въвежда дисциплини като „ИКТ в обучението“ и „Дигитална компетентност и дигитална креативност“ в подготовката на бъдещи учители, а университетски изследвания адаптират рамката спрямо местните специфики. Наред с това се използват и други международни модели, като TRACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) и стандартите ISTE (International Society for Technology in Education), които поставят акцент върху съчетаването на технологично, педагогическо и предметно знание. За учителя по туризъм това означава умение да подбира технологии, които не само улесняват преподаването, но и са съдържателно релевантни към темата – например 3D реконструкции на исторически обекти или симулации на хотелски услуги.

Руски изследователи също обръщат внимание на необходимостта от интегриране на универсални модели на дигитални компетенции. В публикации, достъпни чрез научни платформи като CyberLeninka, се прави сравнителен анализ на DigCompEdu, TRACK и рамките на ЮНЕСКО, като се търси адаптация към националната образователна система. Наред с това, организации като РОЦИТ (Развитие на обществените центрове за интернет технологии) развиват концепцията за цифрова грамотност като основа на дигиталната компетентност, включваща безопасна, ефективна и етична употреба на технологиите.

Сравнението на тези модели показва, че независимо от географския и институционалния контекст, фокусът е върху умението на учителя да интегрира технологиите по начин, който подобрява качеството на обучението и мотивира учащите. За сферата на туризма това е особено важно, тъй като цифровите инструменти могат да пресъздадат реалистични професионални ситуации, да дадат достъп до световни ресурси и да подготвят студентите за работа в конкурентна и технологично наситена среда.

Таблица 5 - Сравнение на основни модели и стандарти за дигитални компетенции на учителя

Източник / Модел	Обхват и съдържание	Особености и приложимост в туризма
DigCompEdu (ЕС)	6 области, 22 компетенции, 6 нива (A1–C2)	Структуриран подход; проследяване на напредък; интеграция на виртуални турове и симулации
TRACK + ISTE (САЩ)	Съчетание на технологично, педагогическо и предметно знание	Възможност за избор на технологии, пряко свързани със съдържанието на туризма
Български политики	Учебни дисциплини по ИКТ и дигитална креативност	Нормативна основа за обучение на учители; адаптация на европейски модели
РОЦИТ (Русия)	Цифрова грамотност като основа на компетентността	Фокус върху безопасната и етична употреба на технологии
Руските изследвания	Сравнителен анализ на DigCompEdu, TRACK, ЮНЕСКО	Търсене на адаптация към национални особености

Ключови умения за интегриране на ИКТ в обучението

Ефективното интегриране на информационни и комуникационни технологии (ИКТ) в образователния процес изисква от учителя цялостен набор от компетенции, които обхващат технологични, педагогически и организационни аспекти. Тези умения не се ограничават до техническата работа със софтуер и хардуер, а включват способността да се подбират, адаптират и прилагат цифрови инструменти така, че да подкрепят целите на обучението и да повишават неговата ефективност.

На първо място, интеграцията на ИКТ предполага умение за планиране и дизайн на учебния процес с включване на подходящи дигитални ресурси. Учителят трябва да може да оценява кои технологии са най-подходящи за постигане на конкретните учебни цели, като отчита възрастовите особености, предишния опит и интересите на обучаемите.

Важен компонент е и умението за създаване и адаптиране на дигитално съдържание – от презентации, видеоуроци и подкасти, до интерактивни тестове, виртуални турове и онлайн симулации. Това изисква както техническа грамотност, така и креативност и разбиране за педагогическите принципи на визуализация и интерактивност.

Друго ключово умение е управлението на учебната дейност в дигитална среда. Това включва работа с платформи за електронно обучение (LMS), модериране на онлайн дискусии, предоставяне на обратна връзка в реално време и проследяване на напредъка на обучаемите чрез дигитални инструменти за оценяване.

Не по-малко важно е и насърчаването на сътрудничество и активно участие чрез технологии. Учителят трябва да умее да създава възможности за колективна работа по проекти, обмен на идеи и съвместно решаване на проблеми в онлайн или хибридна среда.

Наред с това, интегрирането на ИКТ изисква умения за критично мислене и дигитална етика – както от страна на учителя, така и от страна на обучаемите. Учителят трябва да показва как се проверява достоверността на информацията, как се спазват авторските права и как се използват технологиите отговорно и безопасно.

В контекста на обучението по туризъм тези умения придобиват специфична насоченост – използване на виртуални обиколки за изучаване на туристически обекти, работа с резервационни системи, прилагане на симулации на обслужване на клиенти и анализ на туристически данни чрез

специализиран софтуер. По този начин ИКТ не само подпомагат усвояването на знания, но и създават реалистични условия за подготовка на бъдещи професионалисти в сектора.

Критично мислене и етично използване на технологиите

Критичното мислене и етичното използване на технологиите са ключови измерения на дигиталната компетентност на учителя по туризъм, тъй като те осигуряват основата за отговорно, информирано и обективно прилагане на цифрови ресурси в педагогическата практика. Развиването на критично мислене позволява на учителя да оценява достоверността, актуалността и приложимостта на онлайн информацията, да прави информирани избори при подбора на дигитално съдържание и да интегрира в обучението само тези материали, които подкрепят постигането на образователните цели. Етичният аспект обхваща спазването на авторските права, защитата на личните данни, недопускането на кибертормоз и поддържането на уважителна дигитална комуникация с обучаемите и колегите. В контекста на обучението по туризъм, където се работи с разнообразни източници – от статистически бази данни и виртуални турове до мултимедийни маркетингови материали – учителят трябва да демонстрира пример за отговорно и културно взаимодействие с технологиите. Това не само гарантира високо качество на учебния процес, но и подпомага формирането на професионална етика и дигитална култура у бъдещите специалисти в туристическата индустрия.

Приложение на дигиталните технологии в обучението по туризъм

Виртуални обиколки и симулации на туристически обекти

Виртуалните обиколки и симулациите на туристически обекти представляват иновативни инструменти в обучението по туризъм, които предоставят на обучаемите възможност за реалистично и интерактивно запознаване с дестинации, обекти и услуги, без необходимост от физическо присъствие. Чрез технологии като 360-градусова фотография, триизмерни визуализации и виртуална реалност (VR) се създават автентични условия, в които учениците могат да „посетят“ културно-исторически забележителности, природни резервати, хотелски комплекси или туристически атракции, като същевременно усвояват знания за тяхната организация и обслужване. Симулациите позволяват проиграване на професионални ситуации – например обслужване на клиенти на рецепция, представяне на екскурзоводски тур или управление на резервационни системи – в контролирана среда, която минимизира риска от грешки и подпомага развиването на практически умения. Прилагането на тези технологии в образователния процес не само обогатява учебното съдържание, но и повишава мотивацията на обучаемите, стимулира критичното мислене и подпомага формирането на професионална компетентност, съответстваща на съвременните изисквания на туристическата индустрия.

Онлайн платформи за обучение и управление на съдържанието (LMS)

Онлайн платформите за обучение и управление на съдържанието (Learning Management Systems – LMS) са основен инструмент за дигитализация на образователния процес по туризъм, осигуряващ централизирано създаване, съхранение, разпространение и проследяване на учебни материали и дейности. Чрез тях учителят може да публикува лекции, видеоматериали, тестове и практически задания, както и да управлява индивидуалния напредък на обучаемите. LMS платформите предоставят възможност за синхронно и асинхронно обучение, което е особено полезно в туристическото образование, където се налага комбиниране на теоретична подготовка с практическа работа в реална среда. Интерактивните функции като форуми, чатове и вградени инструменти за обратна връзка подпомагат комуникацията между учител и ученици, както и работата по групови проекти. В допълнение, интеграцията на LMS със симулации, виртуални турове и професионални софтуерни решения за хотелиерство и туроператорска дейност дава възможност на обучаемите да усвояват знания и умения в условия, максимално близки до реалната работна среда. Така се повишава ефективността на обучението и се изграждат компетентности, отговарящи на динамичните потребности на туристическия сектор.

В българската образователна практика се използват разнообразни онлайн платформи за обучение и управление на съдържанието, които улесняват дигитализацията и модернизират учебния процес по туризъм. Moodle е една от най-разпространените и адаптивни платформи, която

предлага богати възможности за структуриране на курсове, създаване на тестове, интегриране на мултимедийно съдържание и проследяване на напредъка на обучаемите. В много професионални гимназии и университети по туризъм в България се използва и Google Classroom, която позволява лесно споделяне на учебни материали, задания и обратна връзка в облачна среда. Друг популярен инструмент е Microsoft Teams, който комбинира LMS функционалност с възможности за онлайн срещи, групов работен и интеграция на професионални приложения, полезни в туристическото обучение. Някои специализирани учебни заведения по туризъм използват и Canvas или локално разработени платформи, интегрирани с професионален софтуер за хотелиерство, ресторантьорство и туроператорска дейност. Прилагането на тези решения допринася за повишаване на интерактивността в обучението, улеснява индивидуализацията на учебния процес и създава предпоставки за изграждане на практически умения в дигитална среда, съответстваща на реалните изисквания на туристическия бизнес.

Таблица 6 - Сравнителна таблица с конкретни LMS платформи, използвани в България за обучение по туризъм, с техните основни функционалности и предимства

LMS платформа	Основни функционалности	Предимства за обучението по туризъм
Moodle	Създаване на онлайн курсове; тестове и анкети; форуми; интеграция на мултимедия; автоматично оценяване; статистика за напредъка.	Гъвкавост и адаптивност; поддръжка на различни формати; подходяща за сложни и продължителни учебни програми; безплатен софтуер с отворен код.
Google Classroom	Споделяне на материали в облак; задания и обратна връзка; интеграция с Google Workspace (Docs, Sheets, Drive, Meet).	Лесна употреба; безплатен достъп; ефективна групов работен; подходяща за бързо въвеждане на дигитални методи в обучението.
Microsoft Teams	Видеоконферентни връзки; споделяне на файлове; чат; интеграция с Office 365; възможност за създаване на канали по теми.	Комбинира LMS и комуникационна платформа; ефективна при дистанционно и хибридно обучение; улеснява колективни проекти и симулации.
Canvas	Онлайн курсове; тестове; интеграция на външни приложения; адаптивен дизайн; мобилно приложение.	Модерен интерфейс; висока степен на персонализация; подходяща за мултимедийно богати курсове и симулации.
Локални LMS решения	Интеграция със специализиран софтуер за хотелиерство, ресторантьорство и туроператорска дейност; персонализирано съдържание.	Симулират реални работни процеси в туризма; позволяват практическо обучение в условия, близки до тези в индустрията.

Анализът на посочените LMS платформи показва, че изборът на подходящо решение за обучение по туризъм зависи от целите, ресурси и техническите възможности на учебното заведение. Moodle е най-подходяща за институции, които се стремят към пълна персонализация на учебните курсове и разполагат с капацитет за администриране на собствена платформа. Google Classroom предлага лесна интеграция и бързо внедряване, което я прави предпочитана в училища с ограничени ресурси и нужда от гъвкаво облачно обучение. Microsoft Teams е оптимално решение за хибридни модели на преподаване, при които е необходима комбинация между синхронна комуникация и управление на съдържанието. Canvas е особено подходяща за създаване на мултимедийно богати курсове и иновативни симулации, което я прави ценен инструмент за обучения, включващи виртуални турове и ролеви игри. Локалните LMS решения, интегрирани със софтуер за хотелиерство, ресторантьорство и туроператорска дейност, са незаменими при професионално ориентирано обучение, тъй като позволяват на обучаемите да усвояват умения в условия, максимално близки до реалната работна среда в туристическия сектор. Така, комбинирайки

предимствата на различните платформи, учебните заведения могат да изградят ефективна и устойчиво развиваща се дигитална образователна среда.

Интерактивни методи и геймификация в обучението

Интерактивните методи и геймификацията представляват съвременни подходи в обучението по туризъм, насочени към активно включване на обучаемите в процеса на усвояване на знания и умения. Чрез прилагането на методи като ролеви игри, симулации, казуси от реалната практика и групови проекти се създава динамична образователна среда, в която учащите не са пасивни слушатели, а активни участници. Геймификацията, чрез елементи като точки, значки, нива и класации, стимулира мотивацията и конкурентния дух, като същевременно подпомага постигането на конкретни учебни цели. В туристическото образование това може да включва виртуални състезания по обслужване на клиенти, симулирани туристически маршрути, онлайн куизове за културни и природни обекти или създаване на маркетингови кампании за туристически продукти. Тези подходи насърчават критичното мислене, креативността и уменията за работа в екип, като същевременно изграждат практически компетентности, отговарящи на реалните изисквания на туристическата индустрия. По този начин интерактивността и игровите елементи се превръщат в ценен инструмент за повишаване на ефективността и ангажираността в учебния процес.

Съвместна работа и обмен на опит в дигитална среда

Съвместната работа и обменът на опит в дигитална среда са важен елемент от съвременното обучение по туризъм, тъй като подпомагат изграждането на умения за екипна комуникация, координация и решаване на проблеми в условия, близки до реалната професионална практика. Чрез използването на онлайн инструменти като платформи за видеоконферентни връзки, споделени документи, виртуални работни пространства и специализирани форуми, обучаемите могат да работят съвместно по проекти, независимо от физическото си местоположение. Това създава условия за активно взаимодействие между ученици и учители, както и за обмен на добри практики между различни образователни институции или с представители на туристическия бизнес. В туристическото образование подобни дигитални форми на сътрудничество могат да включват разработване на виртуални туристически маршрути, съвместни маркетингови стратегии, анализ на реални казуси от индустрията или провеждане на онлайн срещи с експерти. Така се насърчава не само обменът на знания, но и култивирането на межкултурна комуникация, гъвкавост и способност за адаптиране към динамичната дигитална среда на съвременния туристически пазар.

Предизвикателства и решения

Процесът на изграждане на дигитална култура у учителя, работещ в сферата на туризма, е свързан с редица предизвикателства, които оказват пряко въздействие върху ефективността на педагогическата дейност. Сред тях се откроява ограничената предварителна подготовка и недостатъчният достъп до съвременни технологични ресурси, което възпрепятства пълноценното интегриране на дигитални инструменти в образователния процес. Значителен фактор е и психологическата съпротива към промяна и внедряване на иновации, често обусловена от утвърдени професионални практики и несигурност по отношение на устойчивостта на новите методи. Допълнително усложнение представлява необходимостта от поддържане на оптимален баланс между дигиталните и традиционните подходи, с цел да се съхрани автентичността на туристическото обучение и неговата практическа насоченост. Ефективните решения изискват системна подкрепа, изразяваща се в целенасочени обучения, тематични семинари и активно участие в професионални общности, които създават условия за обмен на добри практики, повишаване на дигиталните компетентности и изграждане на увереност в прилагането на технологиите като инструмент за повишаване на качеството на образованието.

Добри практики и примери от педагогическата дейност в туризма

В практиката на преподавателите по туризъм се открояват редица успешни проекти и иновативни подходи, които демонстрират ефективността на интегрирането на дигитални технологии в обучението. Такива са, например, разработването на виртуални туристически обиколки, използването на симулационни програми за управление на туристически обекти, както и

внедряването на интерактивни платформи за сътрудничество между ученици и представители на туристическия бизнес. Тези инициативи не само обогатяват учебния процес, но и развиват практически умения, ключови за бъдещата професионална реализация на обучаемите. Особено ценен е и международният опит, натрупан чрез партньорства с образователни институции и туристически организации от различни държави, който предлага модели и методи, приложими в българските условия. Адаптацията на тези практики към местния контекст позволява съчетаването на световни стандарти с национални специфики, като по този начин се създават устойчиви и конкурентоспособни образователни решения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В резултат на проведеното изследване се открояват няколко ключови извода относно формирането на дигитална култура у учителите по туризъм като предпоставка за успешна педагогическа дейност. На първо място, дигиталната компетентност се утвърждава като неотменим елемент от професионалния профил на съвременния педагог, осигуряващ гъвкавост и ефективност в обучението. Успешната интеграция на технологиите изисква не само технически умения, но и способност за критично и творческо прилагане на дигиталните ресурси в специфичния контекст на туристическото образование. Перспективите за развитие се свързват с разширяване на достъпа до иновативни образователни платформи, насърчаване на междусекторното сътрудничество и интегриране на международен опит, адаптиран към българската образователна среда. В този контекст се очертава необходимостта от целенасочена образователна политика, която да подкрепя системното повишаване на дигиталната грамотност чрез програми за обучение, професионални общности и устойчиви партньорства между образователните институции и туристическия сектор. Така се създават условия за изграждане на висококвалифицирани учители, способни да подготвят конкурентоспособни кадри за динамично развиващата се туристическа индустрия.

REFERENCES

- Aleksandrova, M., 2021. Digital competence of the teacher: Challenges and opportunities. Sofia: University Press “St. Kliment Ohridski” (**Оригинално заглавие:** Александрова, М., 2021. Дигитална компетентност на учителя: предизвикателства и възможности. София: Университетско издателство „Св. Климент Охридски“).
- Boteva, M., 2020. Digital culture and digital competences in education. Sofia: Pedagogika Publishing (**Оригинално заглавие:** Ботева, М., 2020. Дигитална култура и дигитални компетенции в образованието. София: Издателство „Педагогика“).
- Georgieva, E., 2019. Integration of information technologies in tourism education. Yearbook of the University of Library Studies and Information Technologies, 12(1), 45–53 (**Оригинално заглавие:** Георгиева, Е., 2019. Интегриране на информационните технологии в туристическото образование. Годишник на Университета по библиотекознание и информационни технологии, 12(1), 45–53).
- Georgieva, T., & Petrov, I., 2019. ICT and professional training of the tourism teacher. Varna: University of Economics – Varna (**Оригинално заглавие:** Георгиева, Т., & Петров, И., 2019. ИКТ и професионална подготовка на учителя по туризъм. Варна: Икономически университет – Варна).
- Ministry of Education and Science, 2020. National Programme “Digital Competence”. Sofia: MES (**Оригинално заглавие:** Министерство на образованието и науката, 2020. Национална програма „Цифрова компетентност“. София: МОН).
- Petrov, N., 2020. Digitalization as a factor for increasing competitiveness in tourism. Economic Studies, 29(3), 88–104 (**Оригинално заглавие:** Петров, Н., 2020. Дигитализацията като фактор за повишаване на конкурентоспособността в туризма. Икономически изследвания, 29(3), 88–104).
- Aleksieva, L., (2025). Preparing future teachers for the digital transformation in education: Challenges and opportunities in Bulgaria. Education Sciences, 15(4), 404. <https://www.mdpi.com/2227-7102/15/4/404>

Bozkurt, A., & Sharma, R. C. (2020). Emergency remote teaching in higher education during the COVID-19 pandemic: Challenges and opportunities. *Asian Journal of Distance Education*, 15(1), 1–11. <https://www.asianjde.org/ojs/index.php/AsianJDE/article/view/447>

European Commission. (2020). Digital education action plan 2021–2027: Resetting education and training for the digital age. <https://education.ec.europa.eu/priority-topics/digital-education>

European Commission. (2022). Digital Education Action Plan (2021–2027). Luxembourg: Publications Office of the European Union.

Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

García-Peñalvo, F. J., & Corell, A. (2020). Virtual reality and gamification in education: Current trends and research perspectives. arXiv:2002.07473. <https://arxiv.org/abs/2002.07473>

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2016). Higher education and the digital revolution: Gamification and interactive learning environments. *Business Horizons*, 59(6), 577–586. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2016.05.002>

Law, R., Buhalis, D., & Cobanoglu, C. (2014). Progress on information and communication technologies in hospitality and tourism. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 26(5), 727–750.

OECD. (2021). Teachers in the Digital Era: Skills, Training and Practices. Paris: OECD Publishing.

OECD. (2021). Teaching and Learning in the Digital Age: Teacher Competence Framework. Paris: OECD Publishing.

Prensky, M. (2012). From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning. Thousand Oaks, CA: Corwin.

Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>

Salmela, M., & Järvelä, S. (2020). Digital literacy and teacher competence: Integrating technology into teaching. *Education and Information Technologies*, 25(5), 4191–4210.

UNESCO. (2018). Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu). Brussels: European Commission.

UNESCO. (2019). ICT Competency Framework for Teachers. Paris: UNESCO.

Zuboff, S. (2019). The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. New York: Public