



Разчупи стереотипите – СТЕМ обучение и приобщаващо образование чрез дигитални и игрови методи

BG2019–1–BG01-KA101-061698

Начална дата на проекта : 1 юни 2019г.

Продължителност : 12 месеца

Крайна дата на проекта : 31 май 2020г.

Основната дългосрочна цел на училището е превръщането на институцията в иновативно училище и център за модерно, качествено образование- ръководството на училището залага като основни приоритетни задачи:

- квалификация на педагогическите специалисти, която да обогатява знанията и компетенциите за ползване на дигиталните ресурси в обучението;
- да разчупи стереотипните методи на преподаване и оценяване чрез съвременни технологии и платформи;
- да се внедряват поетапно нови инструменти и платформи, които ще променят времето за работа в класната стая и да се персонализира ученето за всеки един ученик;

Цели на проекта:

- Да се повишат уменията за работа на педагозите чрез средствата на дигиталното образование. То включва няколко от следните елементи и комбинация от тях: технологии в класната стая, електронни учебници и анализ на обучението с помощта на ИКТ, междудисциплинарно преподаване и обучение с помощта на облачно съдържание, геймификация, използване на отворени образователни ресурси;
- Да се разработят интегрирани образователни дейности, които да позволят на учениците да развиват креативността си, критичното мислене и постигат целеви резултати в повече компетенции;

- Да се интегрират поетапно в различните етапи на образование проектно-базираното обучение по различни учебни предмети;
- Педагогическите специалисти да придобият нов опит в разработване и прилагане на нови образователни платформи и програми за ефективно приобщаване на ученици със специални образователни потребности, мотивация и стратегии за сътрудничество при работа с деца в риск, училищен тормоз и агресия;
- Да се овладеят и прилагат образователни подходи, базирани на ключови компетентности за работа със социални медии и уеб решения и как да се разпространява в тях "добрия опит";
- Да се развият дигитални форми на обучение, които от своя страна ще допринесат за дигитална грамотност и по-добра реализация на едно цяло поколение.



Педагогически специалисти, които ще бъдат включени в проекта, ще е осем и е необходимо да отговарят на следните критерии:

1. Много активни и силно мотивирани с желание да повишат квалификацията си и знанията за европейския опит и програми;
2. Да осъзнават значимостта на ученето през целия живот;
3. Планират, организират и провеждат качествен образователен процес, да се справят и решават успешно възникнали проблеми;
4. Умеят да разчупват стереотипните методи на преподаване, умеят да използват похвати в преподаването, които пестят време в класната стая и поставят ученика в центъра на обучението;
5. Имат високи педагогически постижения и използват нови методи, развиващи креативността и критичното мислене на учениците, умения да адаптират европейския опит към нуждите на образователния процес в училището;
6. Умеят да повишават компетенциите си за работа с цифрови инструменти, образователни игри, дигитални средства, образователни платформи;
7. Умеят да повишават компетенциите си за разработване на интегрирани образователни дейности;
8. Имат опит в предходни европейски проекти и национални програми;
9. Имат опит при работа с деца със специални образователни потребности, деца в риск или деца, застрашени от отпадане;
10. Използват ефективно в работата си образователни портали, имат опит в използване на информационни и комуникационни технологии ;
11. Имат добри практики за справяне с конфликти и тяхното разпространение;
12. Умеят да организират обучения в различни квалификационни форми;
13. Умело да работят в екип и осъществяват активна комуникация с ученици, родители, заинтересовани страни; да споделят ефективно опита си.
14. Владееят английски език и имаци желание да повишават езиковите си умения.

Участието в дейности за мобилност с цел обучение, изисква от участниците:

- да умеят да разчупят стереотипните методи на преподаване, да умеят да въведат методи и/или инструменти за преподаване, които пестят време в класната стая –

от планирането на урока до получаване на обратна връзка, да умеят да мотивират учениците , чрез интегриране на визуални обучения в класните стаи;

- ефективно да могат да въведат и използват проектно- базирано обучение на различни етапи на основното образование, което поставя в центъра на обучението ученика;
- ефективно да въведат геймификацията в обучението, учене чрез игри, особено приложимо при малките ученици и в групите по интереси;
- да усвоят знания за кои уеб програми са особено ефективни и приложими в училищното обучение при развитието на знанията за кодиране и роботика; развитие на креативно мислене, поведение и творчество;
- да сътрудничат активно в приобщаването на ученици със специални образователни потребности – проектиране и интегриране на уроци и дейности, които да повишат ефективността в използването на технологиите за подкрепа на обучаемите в приобщаващи условия;
- да повишат уменията си за работа с цифрови инструменти, образователни игри, дигитални средства, образователни платформи;
- да разработят интегрирани образователни дейности, които да позволят на учениците да развият креативността си, критичното мислене и постигат целеви резултати в повече компетенции;



Обучителна организация Euro Pass Teacher Academy, която ще проведе обученията, има богат 25 годишен европейски опит и предлага подходящи теми за обучение, чрез които ще покрие дефицита знания, а именно:

Дейност №1 Проектно- базирано обучение в класната стая: настройка и интеграция.
Обучение в Ница, Франция - двама педагогически специалисти

Курсът предлага запознаване с иновативни решения, при формиране на креативността и мотивацията чрез проектно- базирано обучение, как се ангажират учениците чрез работа по проект, обхващат няколко учебни дисциплини, как се извършва оценяването, разбиране как медиите и технологиите могат да бъдат интегрирани, разработват се училищни програми и се черпи от европейския опит по темата.

Дейност №2 Дигитално обучение, основано на игри.
Обучение във Флоренция, Италия - двама педагогически специалисти

Курсът предлага запознаване с основните предимства на геймификацията в образованието- учене чрез игра, как малките нововъведения идват добавените стойности в обучението, осигуряват ангажираност на учениците, оптимален обем на учебно съдържание и учене чрез стимули. Участниците ще се запознаят и с огромен обучителен европейски ресурс от дигитални образователни платформи.

Дейност №3 Въведение в кодирането и роботиката с Arduino.
Обучение във Флоренция, Италия - двама педагогически специалисти

Курсът предлага запознаване с европейския опит в ползване на софтуера на Arduino. Ще се усвоят теоретични и практически занятия, основните умения, необходими за запознаване на учениците със софтуера Arduino и езика за кодиране на C ++. На участниците ще бъде представен комплект Arduino в всички различни части, необходими за работата. Чрез практически дейности ще се осмисли езика на кодирането и как работят различните устройства около нас.

Дейност №4 Проектиране на приобщаващи образователни среди
Обучение в Нафплио, Гърция - двама педагогически специалисти.

Курсът предлага на участниците европейски опит как се дефинират деца със специални образователни нужди, деца в риск, осмислят процеса на включване в екипи за допълнително подпомагане, справяне с бариерите, адаптацията в училищната среда; Участниците ще проектират диференцирани уроци и дейности в подкрепа на разнообразието, алтернативни инструменти за оценяване, използване на технологиите в процеса на приобщаване, сътрудничество в училищната общност, ще се запознаят с европейски стратегии за интегриране.

Дейностите са избрани точно в летния период, за да може през новата учебна година да стартира поредица от вътрешноинституционални квалификации и интегриране на иновациите в учебния процес.