



<https://www.8su-blg.com>  
e-mail [osmo@abv.bg](mailto:osmo@abv.bg)



## Модел за формиране на ключови компетентности чрез интегриране на информационните технологии и използване на съвременни методи в обучението

Учебна 2018//2019 г.

Юни, 2019 г.

### Съвременното качествено училищно образование е немислимо без иновации в обучението

#### Елементи на иновацията:

- Нов учебен предмет „Дигитален свят“
- Иновативни и алтернативни методи на обучение
- Интердисциплинарен подход



Преди дванадесет години станахме едно от първите в страната и първото училище в Област Благоевград, което въведе обучение по информационни технологии още от първи клас. Тогава тази смела стъпка на екипа от педагогически специалисти предизвика критична реакция в част от педагогическата общност на Благоевград. Твърденията на опонентите на тази идея бяха, че децата в I – IV клас са още малки, неукрепнали, съществува опасност да увредят здравето си при работа с видеодисплей, няма подготвени педагогически специалисти в областта на информационните технологии за обучение на толкова малки ученици, няма необходимата материална база и компютърна техника и т.н. Всичко това бе опровергано от амбициозния екип от учители в Осмо СУ, който през изминалите години доказа, че гледа напред в бъдещето, воден от тезата, че постъп-

ващите в училището деца ще се реализират на пазара на труда след 10-15 години и ранното обучение по информационни технологии ще бъде необходима предпоставка за тяхната бъдеща успешна реализация. По същото време въведохме и обучението по английски език като СИП още от първи клас с идентични мотиви. Положителните резултати не закъсняха. Ще дам пример само с успехите на национално равнище на наши ученици по информационни технологии от тази година. На проведенния заключителен етап на десетото юбилейно издание на националното състезание „IT Знайко“ през м. април в Пампорово национални шампиони станаха Асен Точев от първи клас, Николета Ханджийска от II клас и Рафаил Пириллис от четвърти клас.

Осмо СУ стана инициатор и организатор на областно състезание по информационни технологии за ученици в начална училищна възраст. Единадесетото му издание се проведе през м. април 2019 година при голям успех.



През годините разчитаме на добрата подготовка на учителите ни и непрекъснатата им професионална квалификация, както и на доброто ни партньорство с ЮЗУ, с който имаме подписан меморандум за сътрудничество.



Продължава на стр. 2

## Иновации в действие



Учениците от 3<sup>а</sup> клас в Осмо СУ „Арсени Костенцев“ са включени в проекта „Модел за формиране на ключови компетентности чрез интегриране на информационните технологии и използване на съвременни методи в обучението“. Предметът, по който се прилага иновацията е „Човекът и природата“. Наред с традиционните методи на обучение, преподавателката госпожа Ингилизова, прилага интерактивни методи – учене чрез театър, проектно базирано обучение, работа по екипи, обрната класна стая, използване на информационни технологии. В тези часове се увеличава активната включеност на учениците посредством иновативни педагогически методи, както и чрез засилване употребата на дигитални средства и информационни технологии в обучението.

Изучаването на природните процеси и

явления е интересно и забавно за третокласниците. Един от използваните методи е обрнатата класна стая. Типичният урок в клас и домашната работа сменят своите места. Интересното е, че това е модел, в който учениците учат уроците си у дома, а в клас разглеждат и осмислят урока. Те предварително получават задача да осъществят проучване по определена тема. В клас представят резултатите от проучванията и се прави обсъждане или дискусия по посочените проблеми. Методиката има много ползи. Главното е, че всички се фокусират върху разбирането и осмислянето на информацията, а не само към запаметяване. Малките третокласници представят своите проучвания по различен начин – на табло, като рисунка или постер, като презентация. Всички ученици участват активно. Те сами определят темпото на учене и начина, по който ще презентират материалите. Със съвременните технологии не е никакъв проблем осъществяването на подобен тип урок. Практиката показва, че той се оказва

ефикасен и предпочитан от децата метод.

Друг често използван метод в уроците по човекът и природата е ученето чрез театър. Театралната игра е любимият начин на третокласниците да покажат наученото или да трупат знания, докато играят. Разиграването на счечове, сценки и цели театрални постановки мотивират децата активно да участват в учебния процес, разгръщат техните индивидуални творчески наклонности и дарби, правят усвояването на знанията непринудено и трайно, водят личността на ученика към себеизява и вяра в собствените сили и възможности. Интересът към такъв тип уроци е толкова голям, че децата не го възприемат като урок, а по-скоро като училищно тържество. Те увличат и своите родители в процеса на подготовката при поставянето на ролите, подготовката на костюмите и като гости по време на уроците. По този начин родителите съвсем непринудено стават партньори в процеса на обучение.

Продължава на стр.4

## Съвременното качествено училищно образование е немислимо без иновации в обучението

Продължение от стр.1

През м. април бе реализирана проверка на иновативния проект, осъществена от комисия, съставена от представители на МОН, учителски синдикати и неправителствени организации. Проверката бе предложена от мониторинг на експерти от РУО - Благоевград. Проведени бяха срещи с представители на общественния съвет, училищното настоятелство, ученическият съвет, родители на ученици от иновативните паралелки и педагогическите специалисти, реализиращи проекта. С удовлетворение мога да отбележа, че по всички показатели в картата за мониторинг Осмо СУ получи максималната оценка, а комисията даде положително становище за въведената иновация през първата година, което е още едно признание за качеството на провежданото обучение в Осмо СУ. За успешното реализиране на един такъв значим проект получавате подкрепата както на цялата училищна общност, така и на Община Благоевград, РУО и преподавателите от факултета

по педагогика на ЮЗУ „Неофит Рилски“. Този резултат ни дава сила и увереност да вървим напред в реализиране на идеите си за ефективно обучение на подрастващите, но в никакъв случай не ни главозамайва, тъй като изпълнението на проекта подлежи на ежегоден мониторинг.

Планът предвижда стъпка по стъпка в края на иновационния процес да бъдат обхванати 80% от учениците и 50 % от преподавателите. В сградата на училището вече има монтирана безжичната интернет мрежа, даваща възможност да ползваме допълнително количество технически средства – таблети и компютри, които ще направят по-ефективен учебния процес. Поради значимите успехи в последните години на наши ученици от начален етап в математически състезания от регионален и национален мащаб и възможността, която дава МОН за допълване на дейностите по проекта чрез внасяне на нови елементи през всяка следваща година на изпълнение, много сериозно раз-

леждаме възможността иновацията да бъде допълнена с прилагане на интерактивни методи на обучение по математика. Имаме и други идеи в областта на спорта и изобразителното изкуство, които ще бъдат задълбочено обсъдени с училищното настоятелство и общественния съвет, защото иновациите в образованието не могат и не трябва да бъдат самоцел.

Сергей Биров  
Директор на Осмо СУ



## Първи стъпки в програмирането

През учебната 2018 - 2019 година в 5<sup>а</sup> клас бе въведен нов предмет - „Дигитален свят“, който ще продължи да се изучава в шести и седми клас.

Първите стъпки в програмирането бяха подпомогнати от програмируем интерактивен робот - Bee Bot. Пчеличката е с опростен интерфейс и е подходяща за отправна точка при преподаване и упражняване на контрол над обекти, алгоритмични дейности, програмиране на дейности, пространствена ориентация. В часовете учениците се забавляваха, измисляйки сложни кодове, с които определяха посоката на движение на пчелата – ходове наляво, надясно, напред и назад.

През месец декември се проведе състезание под надслов „Пчели по Коледа“. Учениците демонстрираха пред своите преподаватели и съученици умения за алгоритмично и творческо мислене, като на практика активно приложиха наученото в часовете по английски език, география, математика, изобразително изкуство.

От втория учебен срок започна изучаването на средата за програмиране Scratch. Тази следващата стъпка в областта на програмирането отваря

пред учениците нови хоризонти, като им позволява сами да създават анимирани истории, интерактивни игри и сценарии за филми. По този начин в часовете по програмиране се съчетава чисто теоретичното познание с демонстрация на детската креативна мисъл. На

първ поглед „сухата материя“ е приподнесена на учениците във вид на игра, в която те са в ролята на учащи се, но и на творци. И чрез изображения, звуци и анимации, теоретичната част става лесна за усвояване, а принципите на визуалното програмиране - не само добре възприети, но и активно използвани при осъществяването на практическите задачи. Чрез моделиране на различни обекти, познанията на децата за околната среда значително се обогатиха, повиши се общата им култура и уменията за комуникация.

Естествено е във всяка игра да присъства и състезателният дух и желанието на децата за изява. През месец април ученици от 5а клас участваха в националното състезание по технологии и предприемачество в гр. Гоце Делчев. Никола



Обучението през първата учебна година завършва с представяне и защита на собствени проекти, създадени в среда за програмиране

Уменията по програмиране и развитието на логическото мислене са сред основните компетенции, които могат да гарантират по нататъшната професионална реализация на подрастващите.

Мавродиев стана национален първенец като зае призовото първо място, а Даяна Бужева се класира на трето място. През месец май месец участваха в националното състезание IT Знайко. Никола Мавродиев спечели приз „Сюжет“, а Стоян Янков – приз „Оригинална идея“

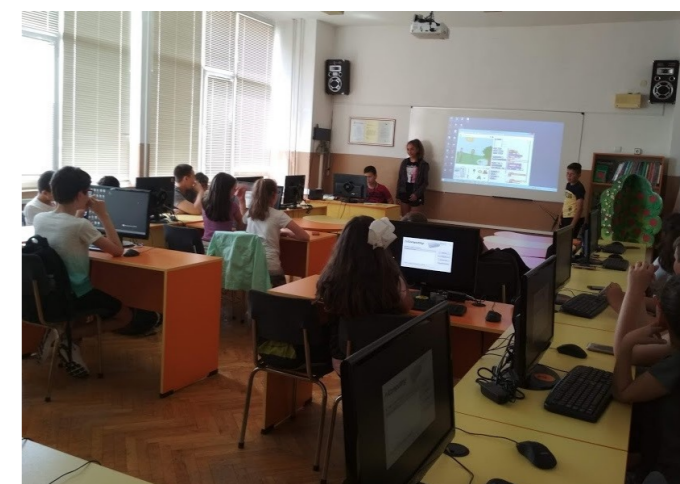
Горди сме с факта, че през месец април на представителен урок пред специалисти от МОН и РУО учениците демонстрираха наученото, като активно работиха в час, за да покажат на практика умения в областта за визуалното програмиране.



Надя Пандева,

Галина Владова

старши учители по IT



## Проект „Иновативно училище“

Продължение от стр.3



В рамките на един стандартен учебен час те могат да сменят дейност след дейност, без да усетят как забавлявайки се, учат английски език. Умело се съчетават използването на информационните технологии и обучение чрез театър в един и същи учебен час.

Учениците се научиха да изпълняват онлайн упражнения, изработени специално към урока с програма Learning apps. Можеха да се връщат няколко пъти отначало и да изпълнят толкова пъти

упражнението, докато научат всеки верен отговор. Можеха да изпълняват всяко упражнение самостоятелно, по двойки или в екип. Влизаха в роля на диви животни и хора и техните приключения, опознавайки света, в който живеят под формата на театър на маса, куклен театър и драматизация. Героите от учебника по английски език оживяваха на малката сцена в класната стая, на масата с декорите или зад паравана. Всички можеха да участват – всеки,

без изключение. Едни отговаряха за декори, други за костюми, трети—да разказват историята, четвърти—да пресъздават образи. Темите бяха разнообразни – от държави и континенти до слънчевата система; от Европа до Мексико и пирамидите на майте. Това е истинско предизвикателство – изисква много труд, но резултатът си заслужава.

Валентина Стефанова  
старши учител

## Иновации в действие



Много често в часовете по човекът и природата учениците работят в екипи. Работата в екип е споделена отговорност.

Третокласниците се учат на сътрудничество и взаимопомощ. Всеки е част от екипа и мнението му е важно. Никой не налага своето решение и воля. В екипа всеки допринася за постигане на общата цел. Има ясни правила и разпределение на задачите. Учениците от екипа имат своите индивидуални качества и характери. Често е трудно да се намери баланс. Този метод на обучение формира личностни качества като уважение, отговорност, дружелюбие, творчество, увереност, единство, добрина, любов, търпение, които са важни във всеки етап от живота.

В иновативните часове третокласниците много активно и целенасочено използват съвременните технологии. Правят презентации, гледат видеоуроци, решават кръстословици, изпълняват различни задачи на компютъра, играят специално подготвени образователни компю-

терни игри. Използването на информационните технологии много допада на учениците. Наред с това те неусетно разширяват своите дигитални знания и умения, като се научават да боравят с различни програми и се ориентират как да ползват образователните платформи.

Друг интересен метод, който вдъхновява третокласниците в обучението по човекът и природата, е проектното базираното обучение. Учениците непрекъснато са ангажирани в прилагането на наученото при изпълнение на проектна задача. Те представят плакати за защита на природата, 3D макети на влажни зони като местообитания на растения и животни, панорамни книжки за животните, алманах на живия свят и много подобни продукти.

Поставени в ситуация да решават нестандартни задачи, учениците придобиват сериозна мотивация за участие в образователния процес, тяхната активност в часовете расте, те разгръщат познавателните си способности и мобилизират творческия си потенциал. Всичко това е обогатено от положителните емоции, съпът-



ващи ученето. Несъмнено иновативните уроци по човекът и природата правят учебния процес съвременно звучащ и много по-ефективен, формират нужните ключови компетентности у учениците.

Юлия Ингилизова  
главен учител

## Прилагане на нови методи и подходи на преподаване в часовете по английски език във 2г клас

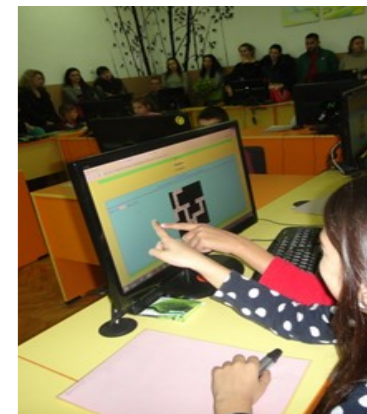
Продължение от стр.3

Интегрирани уроци с интердисциплинарен подход се провеждат в компютърния кабинет, където учениците демонстрират своите знания и умения за работа с компютър.

Те изпълняват упражнения с помощта на компютъра, което ги превръща в активни участници в учебния процес. Така придобиват визуална представа за всеки урок. Интерактивната форма на обучение формира у подрастващите позитивно отношение към училището и технологиите, измества представите за компютъра от „средство за игра“ в умно „средство за учене“. По забавен и интересен за учениците начин се прилагат на практика усвоените знания и се усъвършенстват уменията за четене и писане. Така децата експериментират с различни начини за учене. При решаването на компютър на кръстословици, игрословици, викторини вниманието на учениците е голямо, а концентрацията – висока. Едновременно с това те се забавляват и изпитват усещане за откривателство. Така усвояват и възпроизвеждат доброволно и непринудено езиковия материал. Скучното писане се превръща в занимателна задача, а децата работят

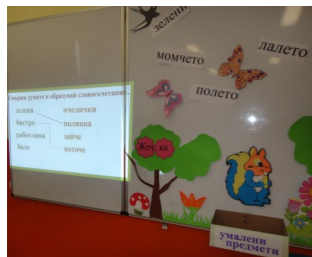
с желание и се забавляват. Най-интересна, приятна и мотивираща учениците е проектната работа. С изработването на проекти по дадена тема се упражнява лексиката и уменията за писане. Използват се междупредметните връзки. Значимостта на проекта увеличава ученето. Децата внасят и прилагат знанията си в това, което творят. Езикът се използва целеустремено. Учениците се забавляват. При груповата работа децата се научават да съчетават своята дейност с тази на другите деца, да намират, да набавят знания, необходими за изпълнението на проекта. Те се превръщат в активни участници в процеса на обучение. Дейността им в работни групи им помага да се научат да работят в „екип“. Друг иновативен метод, който се използва в часовете по английски език, е обрънатата класна стая. Учениците получават учебни материали по интернет или на хартиен носител. Това е базисна информация, която те могат да прочетат и прегледат самостоятелно или с помощта на родителите. След това, в училище се продължава с по-трудното асимилиране, решаване на проблеми, обсъждане и помощ от учителя. При обучението по английски език този метод предоставя допълнително ценно време, което може да бъде използвано за развиване на говорните

умения и приложение на новите знания. Уроците завършват с учебни игри в Kahoot, с които се проверяват знанията на учениците. По този начин изпитването на учениците се превръща в игра. С тези игри обучението е интересно, резултатите – високи. Иновативното обучение е интензивно, вдъхновяващо, зареждащо с енергия и нови идеи, практически насочено и изпълнено с хармония. Съвременните иновативни методи на преподаване на учебния материал поддържат непрекъснат интереса и концентрацията на обучаемите. Голям е интересът и на родителите към иновативната дейност на паралелката. Доказателство за това е активното им присъствие на проведените 9 открити урока през настоящата учебна година. Резултатите от иновативната дейност са: по-мотивирани, по-активни, по-креативни и по-успешни ученици. А родителите – удовлетворени и активни участници в обучението на децата им в училище.



Светла Писарева  
старши учител

## Различният урок в часовете по български език и литература за учениците от 1<sup>б</sup> клас



От началото 2018/ 2019 учебна година учениците от 1<sup>б</sup> клас с класен ръководител Валентина Стоянова участват в проекта "Модел за формиране на ключови компетентности чрез интегриране на информационните технологии и използване на съвременни методи в обучението". Използването на нови методи на преподаване в часовете по български език и литература в първи клас прави урока различен и забавен, а прилагането на интердисциплинарния подход интегрира познавателни елементи от всички учебни предмети, което улеснява ограмотвяването и повишава интереса на първокласниците към книгите и родния език, води до практическо овладяване на основните езикови и речеви единици.



Част от уроците се провеждат в компютърен кабинет. Използването на информационните технологии поставя учениците в нова, различна среда за действие и мислене. В часовете се организира индивидуална, по двойки и груповата работа. По този начин учениците се учат да обменят информация, да защитават позицията, да се аргументират и да уважават различното мнение. Груповата работа оказва положително влияние върху подраствателите. Голям интерес у учениците предизвиква четенето по двой-

ки на думи с макети на часовник и въртележка. В часовете по български език и литература, първокласниците участват с интерес и лекота в етюди, драматизират приказки, разказват, римват и създават собствени стихчета и гатанки. Включването на играта и ученето чрез театър в учебния процес са най-емоционалните и забавни методи за първокласниците, защото им позволяват да поставят себе си в ситуации, близки до реалния живот, които развиват комуникативните им способности, стимулират критичното и креативно мислене. Играйки, без усилие учениците създават картинни ребуси и кръстословици, редят пъзели, моделират букви. Има атмосфера на доброжелателност и взаимна подкрепа, което позволява не само да се получава ново знание, но и да се развива познавателната дейност, превеждайки я в по-високи форми на сътрудничество.

Изработването на проекти е творческа дейност, която развива умения за работа в екип и споделяне на отговорности. С оригиналност се отличават създадените индивидуални и групови проекти – албум за Рила, книжка с рецепти за сладко, приказки в картини, стихове и гатанки в рими, картини.



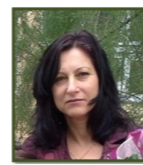
В открити уроци пред родители, учители и ръководители, учениците от 1<sup>б</sup> клас демонстрират придобитите знания и умения – да работят в електронна среда, като използват PDF файлове, разнообразни интерактивни и мултимедийни приложения, да рисуват с графичен редактор Paint, да решават електронни тестове, да изработват и представят проекти. Включването на родителите е важен елемент от иновативния процес. Участието им в различни области – подготовката на малки проекти, изработване на костюми, подкрепа на ученето вкъщи, присъствие на открити уроци и събития в училище е предпоставка за едно още по-динамично и ценно партньорство между училището и семейството.

Използването на интегрираните уроци и прилагането на интердисциплинарния подход в часовете по български език и литература в първи клас прави ученето интересно, продуктивно и активно, като дава възможност за изява на всеки ученик.

Валентина Стоянова  
старши учител



## Прилагане на нови методи и подходи на преподаване в часовете по английски език във 2<sup>г</sup> клас



Учениците от 2<sup>г</sup> клас участват в проекта „Иновативно училище“ чрез прилагане на нови методи и подходи на преподаване в часовете по английски език. Така учениците се превръщат от пасивни консуматори на готови знания към активни партньори на преподавателя и творци на своето знание.

Учениците обогатяват знанията си по английски език, докато играят. Игрите осигуряват стимулиращ и смислен

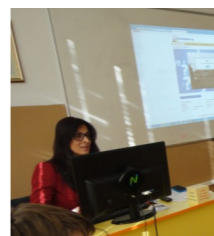
начин за практикуване на новия език в реален комуникативен контекст. За децата няма по-добра мотивация за учене на английски език от това да играят игри, докато надграждат своите знания. Забавленията и игрите повишават мотивацията и емоционално-психическия комфорт, допринасят за цялостното детско развитие и постигат специфични цели в обучението по чужд език. Играта активира децата и позволява чрез практика и естествено да усвояват езика, увеличавайки своите знания и компетент-

ност. Когато езиковият материал се затвърдява чрез песни, стихотворения и игри, повторението не е досадно, а е забавно. Тогава малките ученици са емоционално ангажирани и не се уморяват. Песните са един от най-добрите начини децата да запомнят и упражнят новия език. Чрез музика, движение и ритми езикът се съхранява в дългосрочната памет. А изпълнението на стихчета и рими ги стимулира да развиват говорните си умения и да усъвършенстват произношението си.

Ученето чрез театър спомага за запаметяване на езиковите знания по един занимателен и интересен начин и за тяхното практикуване и прилагане. Класната стая е сцена, а учениците – актьори. Обикновено е много забавно, полезно и децата са изключително активни, защото се и забавляват. Драматизациите са приятни за малките ученици и улесняват усвояването на езика.

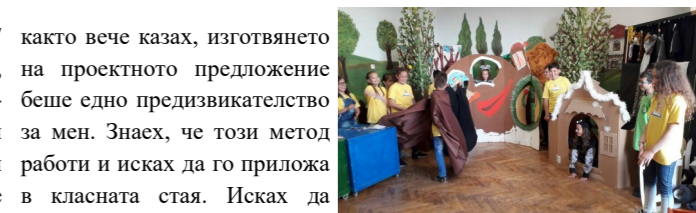
Продължава на 5стр.

## Проект „Иновативно училище“



Кандидатстването по проект „Иновативно училище“ беше истинско предизвикателство. От няколко години експериментирах метода „Обучение чрез театър“, но като извънкласна форма на обучение. Първата ми стъпка беше използването на форум театър в рамките на международния ни проект „Violence is NOT our way“ /Насилието не е нашият начин/, чрез който учениците се учеха как да разрешават конфликти в семейството, в училище, на улицата. И езикът, на който се играеше театърът, беше английски език, според изискванията на международния проект за училищно партньорство. Сценарият и героите бяха идея на участниците в

проекта – ученици от 6 и 7 клас. Невероятният успех, който постигнах, ме вдъхнови да продължа да прилагам този метод на обучение и възпитание. В следващите години по Проект „УСПЕХ“ и „Твоят час“ продължих да организирам ученици от 5, 6 и 7 клас в театрална група за театър на английски език. Резултатите са с изключително високо позитивен ефект върху учениците – емоционално преодоляване на барьерата да използват чужд език в реална ситуация; овладяване на разговорните форми и литературни изразни средства на езика; повишаване на мотивацията за учене на чужд език; формиран вкус към литература и театър; създаване на навици за екипност и взаимозависимост, отговорност и взаимопомощ; стремеж към творческа изява и развитие. Ползите не свършват дотук. Могат да бъдат изброени още много. Затова,



както вече казах, изготвянето на проектното предложение беше едно предизвикателство за мен. Знаех, че този метод работи и исках да го приложа в класната стая. Исках да „заразя“ с този ентузиазъм и колегите си. Докато пишехме проектното предложение, усеждах у колегите си малко резервираност по отношение прилагането на метода „Обучение чрез театър“, макар те също да са го използвали при организирането на различни училищни тържества. Но се получи прекрасна идея – приложение на различни иновативни подходи – информационни технологии и театър като комбинация в рамките на 40 минути! .

Кой би повярвал?! Но да! Получи се прекрасно. Уроците, които определих за прилагането на иновативните методи и подходи, станяха трепетно очаквано събитие за учениците от иновативната паралелка – 4 в клас. С нетърпение очаквах следващия урок и подготовките за тях изненади. Всеки нов урок беше ново преживяване. И веднага след урока ме питаха кога ще бъде следващият.

Продължава на стр.4

