

ДНЕВНИК

На

Антония Иванова Бакалова

(име, презиме фамилия, длъжност)

за участие в обучение на тема:

„Методологии на творчеството, иновациите, мотивацията и новите
методи на преподаване“

по проект 2019-1-BG01-KA101-061759, „Предприемчиви, мотивирани и креативни в
интернационалното училище на 21 век“, Програма „Еразъм+“, КД1 – „Образователна
мобилност на граждани“, сектор „Училищно образование“

ДАТА (ДЕН 1)

12.08.2019

В програмата на курса от 9:00 до 10:30 ч. бяха предвидени въвеждащи игри и игри за разчупване на атмосферата и запознаване с останалите участници. Първата игра се състоеше в следното:

Всеки участник трябва да каже своето име и да направи някакъв жест. Всеки следващ има за задачата да запомни това и да го повтори, след което на свой ред да направи същото – да каже името си и да направи някакъв жест. И така до последния участник, който продължава играта, но в обратния ред.

Целта беше да се запознаем по различен начин с останалите курсисти. За да се провери дали има ефект от проведената игра, учителката ни накара да си изберем конкретен човек, да назовем името му и му подадем направена от хартия топка.

Следващата задача беше, работейки по двойки, да открием в интернет информация за Трентино Алто Адидже и да отговорим на въпроса: „Кое прави този регион уникален за Италия?“.

След 15 минутна почивка участниците трябваше да представят по избран от тях начин себе си, страната си училището и евентуално града, от който идват. Ние показахме предварително изготвената от нас презентация. Останалите участници, включително и учителката проявиха интерес да научат нещо повече за Благоевград. В отговор на желанието им им пуснахме клипче за на нашия град и забележителностите му.

Последната задача, която ни бе поставена беше следната – да открием по 13 причини в отговор на въпроса: „Защо сме избрали този курс?“.



ДАТА (ДЕН 2)

13.08.2019 г.

Първата задача за деня беше да се запознаем с приложението „ More than one story“ (Повече от една история). Изтеглено от Google play. Бяхме разделени на екипи (3-4 души в група). След активиране на приложението се отваря една карта, на която има задаен въпрос. Всеки от участниците в групата трябва да отговори. След това се преминава към нова карта и се процедира по същия ред. Накрая всеки член на съответния екип трябва да разкаже какво е разбрал за някой друг от същата група.

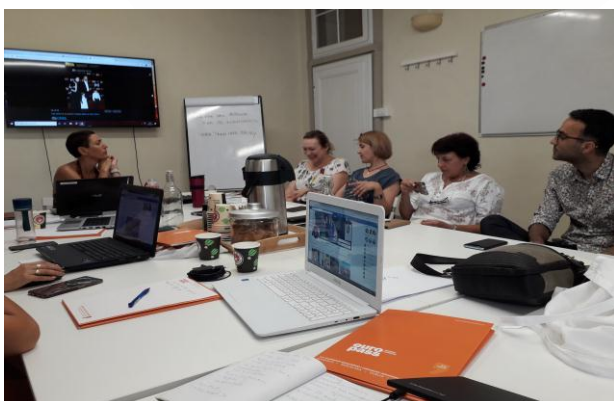
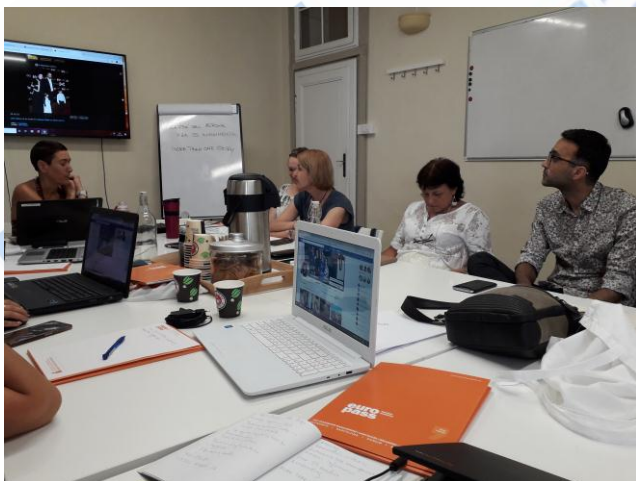
Следващ акцент от деня беше всеки от участниците да сподели опит за използването от него ИКТ , видео приложения, социални мрежи използвани в практиката.

За да преминем към следващата част от програмата за деня, обучителката ни направи една бърза игра за разпознаване на „икони“ на известни социални мрежи.

Следващата задача беше да се запознаем с някои от възможностите на You tube – като например как да създаваме наш плейлист с избрани видео материали за конкретна тема, как да съхраняваме видео, за да го гледаме по-късно, как да се абонираме за различни приложения в интернет. За целта трябва да имаме задължително акаунт в Google.

Последната част от заниманията през този ден бяха посветени на платформата **TedEd sharing**. Тя дава възможност да се правят уроци, които включват въвеждаща част към съответната тема, видео материал, тест, опция за дискусия. Те могат да бъдат споделяни чрез различни социални мрежи и с ученици.

Накрая имаше игра, в която всеки участник трябваше да каже какво харесва във всеки един от останалите.



ДАТА (ДЕН 3)

14.08.2019г

Първата задача за деня беше да се разделим на групи и посредством въпроси да се установи кое е общото между участниците във всеки екип. Впоследствие всеки един трябваше да сподели по 2 общи неща, които е запомнил за останалите. Това беше въвеждаща игра към обучението за деня.

Следващата задача беше посветена на работа с Facebook. Обучителката ни показа как можем да създадем група, в която да споделяме материали, идеи, да поставяме задачи. След това ние трябваше да споделим направения от нас в програмата TedEd sharing урок във фейсбук.

Последната част от обучението за деня беше посветена на програмата Quizizz. Тя е средство за създаване на онлайн тестове. Работихме по групи. Въпросите в теста могат да бъдат както създадени от самия учител, така и изтеглени от вече готови тестове. След това тестът може да бъде представен под формата на игра или зададен като домашна работа. Тази програма отчита също процентът на успеваемост след приключване на теста.



ДАТА (ДЕН 4)

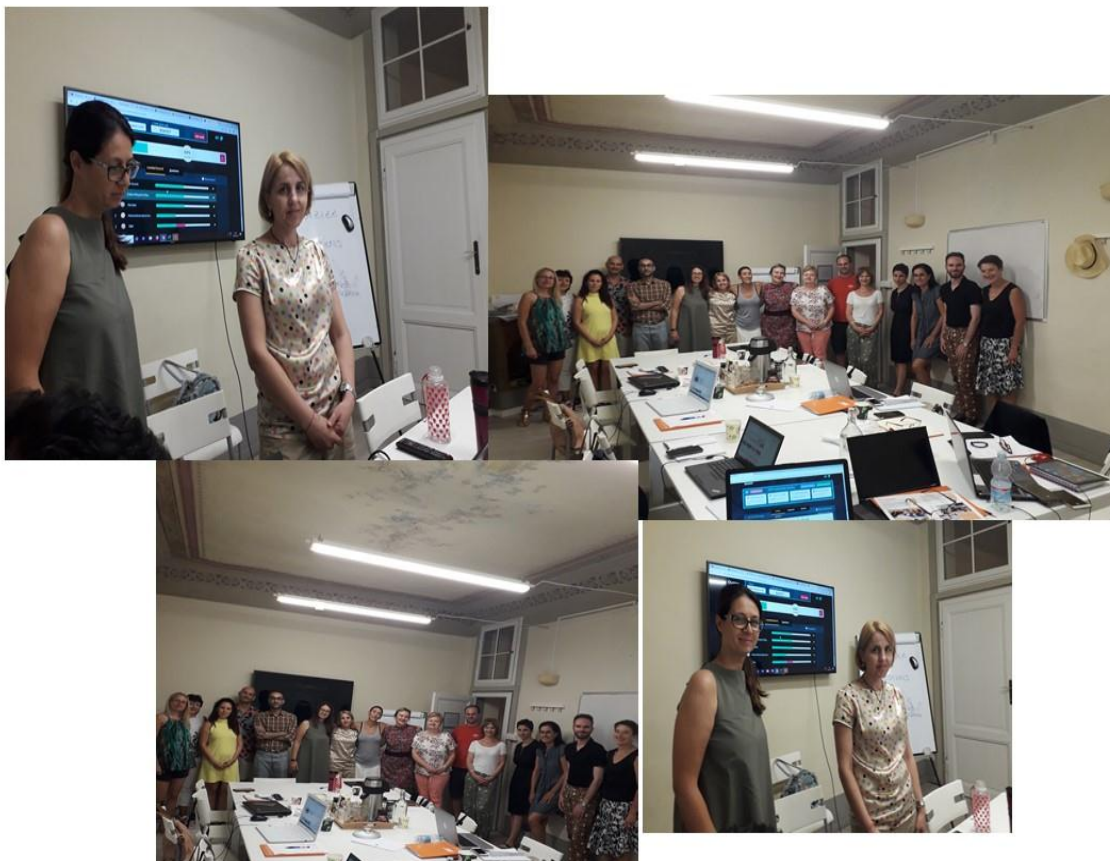
15.08.2019г.

Денят започна с игра, която се състоеше в следното: трябваше да напишем на лист хартия въпрос по наш избор, след което листа се прави на топка. Участниците се изправят и започват произволно да си подават топката докато обучителката не каже стоп. След това първият участник (топката я разтваря само този участник, който трябва да говори) разтваря листа, прочита го, отговаря на въпроса и така до последния.

Първата задача за деня бе създаване на флеш карти. За целта трябваше да се регистрираме в Study Stack.com.

В системата се влиза с имейл адрес, след което се вписва заглавието на стека (тесте) от карти и кратко описание на избраната тема. За да създадем първата си група от карти се кликва в горния десен ъгъл на страницата (Create new stack). След това се следват следните стъпки – въвеждане на въпросите и на техните отговори, запаметяване на направеното, избираме от възможните опции Flash cards. Накрая това може да бъде споделено в различни социални мрежи.

Следващото занимание беше посветено на това как да създадем интерактивен и интересен тест. За целта влизаме в Google и от възможните приложения избираме Google drive. Регистрираме се с акаунта ни в Гугъл. Влизаме в приложението и от менюто избираме Google Forms. Отваря се нова страница в която вписваме заглавието на теста и създаваме въпроси. Отговорите могат да бъдат както избираеми, така и свободни. Могат да се прилагат видеа, снимки, да се създава фон на теста.



ДАТА (ДЕН 5)

16.08.2019г.

Този ден обучението премина изцяло под формата на игри. Първата се състоеше в следното – всеки участник написва името си във вертикален ред и с всяка буква от него да измисля дума. След това бяхме разделени на екипи от трима души. В рамките на тази група всеки обясняваше избора на думите си, а останалите трябва да запомнят тази информация и да я споделят с хората от другите екипи. Тази игра може да се прилага по различни предмети като вместо лични имена се използват характерни термини за съответната дисциплина.

Следващата игра се изразяваше в следното – на гърба на участниците се залепват име на известна личност или на неговия (неговата) съпруг или съпруга. Чрез задаване на въпроси всеки трябва да разбере коя е неговата „половинка“ и да се съберат по двойки.

Последва кратко обобщение от страна на обучителката на основните неща, за които сме говорили през седмицата.

Накрая отново завършихме с игра. Задачата в нея беше без да говорим, посредством знаци и жестове, да обясним месеца на раждането си, а останалите да го познаят. Впоследствие трябваше да се подредим, следвайки последователността на месеците в годината. Беше много забавно.



ДАТА (ДЕН 6)

17.08..2019 г.

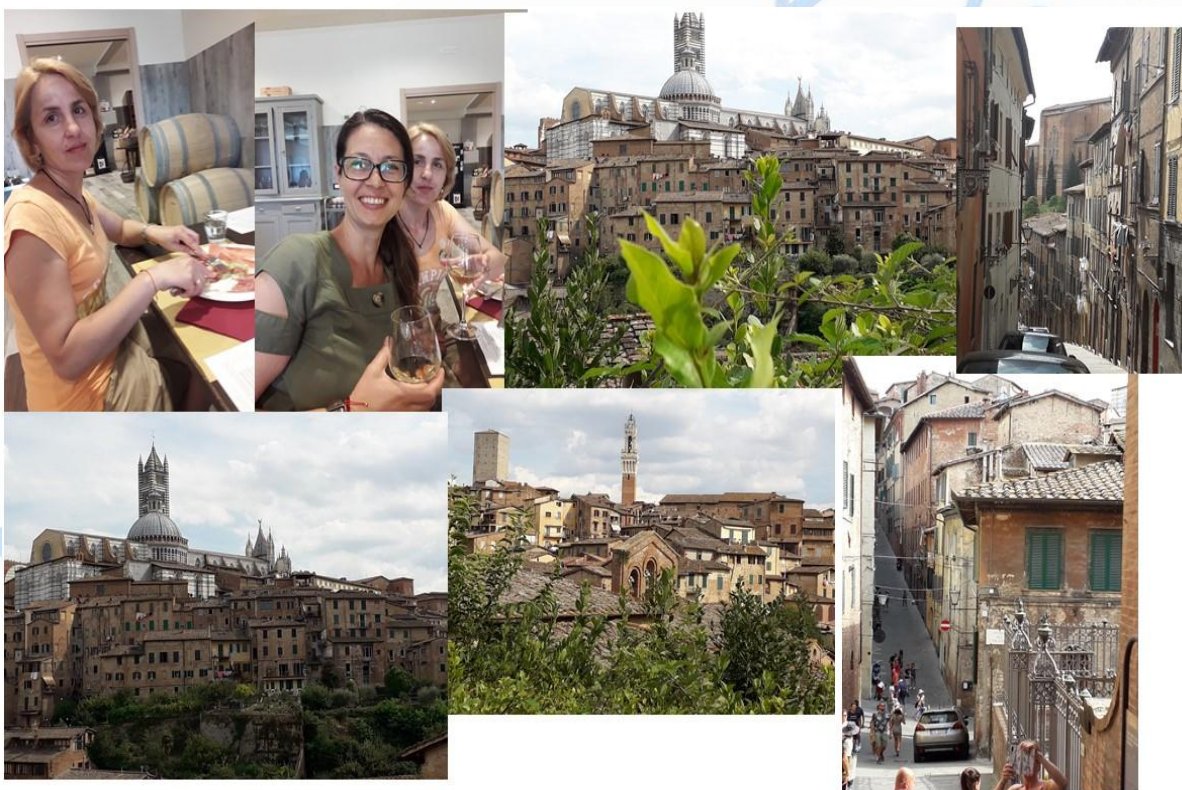
Денят беше посветен на едноневна екскурзия по маршрут Сан Джиминяно – Монтериджони – Сиена.

Най-напред посетихме средновековното селище Сан Джиминяно (от XII век), известно с характерната за него архитектура, с най-хубавия сладолед в света. Разгледахме по-важните забележителности, направихме снимки.

После отпътувахме за Монтериджони и обходихме средновековна крепост от XIII век.

Преди да стигнем в Сиена имахме предвиден обяд и дегустация на четири вида вино в една от най-известните винарни в региона.

Последната част от екскурзията беше в Сиена. Видяхме стария град, който е под закрилата на Юнеско, катедралата в Сиена, централния площад на който ежегодно се провежда надбягване с коне – традиция, датираща от векове.





ДАТА (ДЕН 8)

19.08.2019г.

В началото на този ден новата ни обучителка Лайла Дари направи кратко въведение за обучението през седмицата. Запозна ни със сайта на Europass teacher academy.

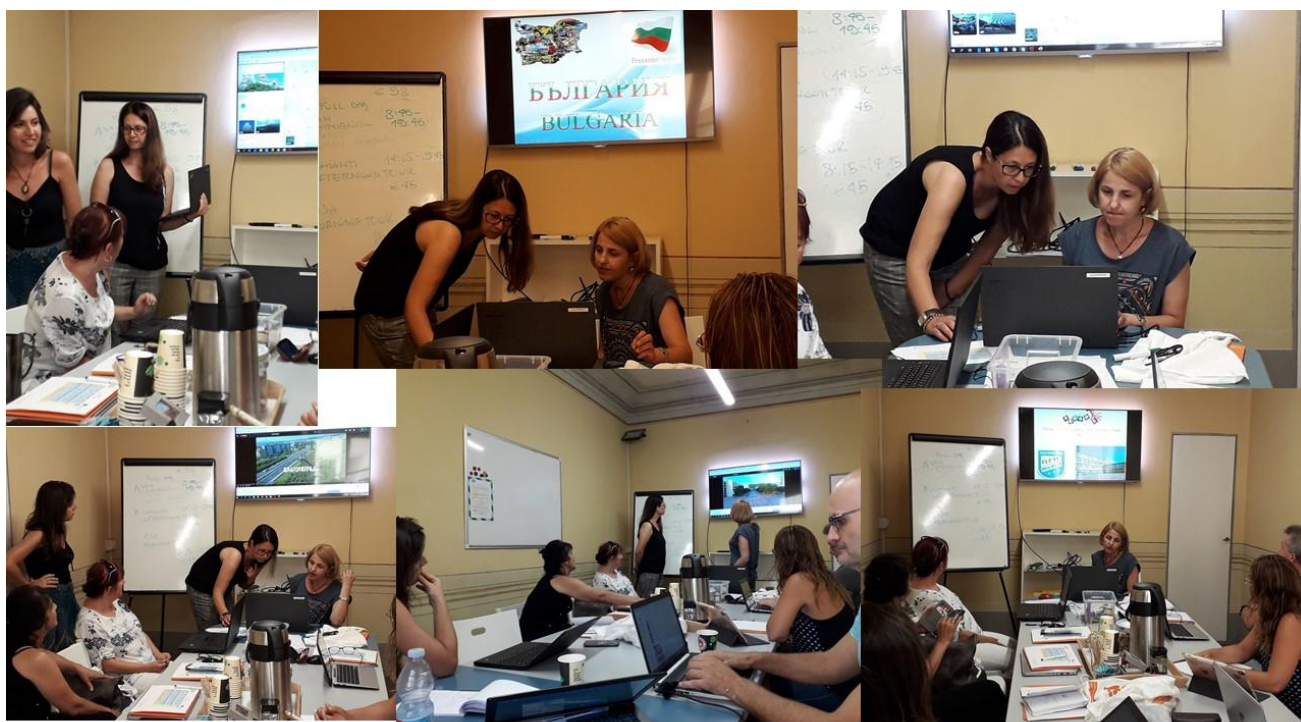
Първата задача за деня беше представяне на участниците чрез презентации.

Последваха няколко опознавателни игри. Първата се състоеше в следното – всеки участник трябва да каже по три неща – името си, държавата, от която идва и какво е чувството да бъде на този курс.

В следващата игра бяхме разделени на групи, в които всеки трябваше да каже по седем важни за него неща и да ги обясни.

После обучителката ни показа видео, представящо четири вида стилове на управление на класната стая – авторитарен, авторитетен, либерален, отстъпчив. Това провокира дискусия, имаща за цел да изберем най-правилния начин на управление на класната стая.

Последната задача за деня се състоеше в следното – всеки участник на лист трябваше да напише какво да бъде променено/подобро в класната стая. Обучителката накрая обобщи написаното от нас, а именно мотивацията, познаването на учениците, повече ИКТ технологии, различната степен на усвояване на знания.



ДАТА (ДЕН 9)

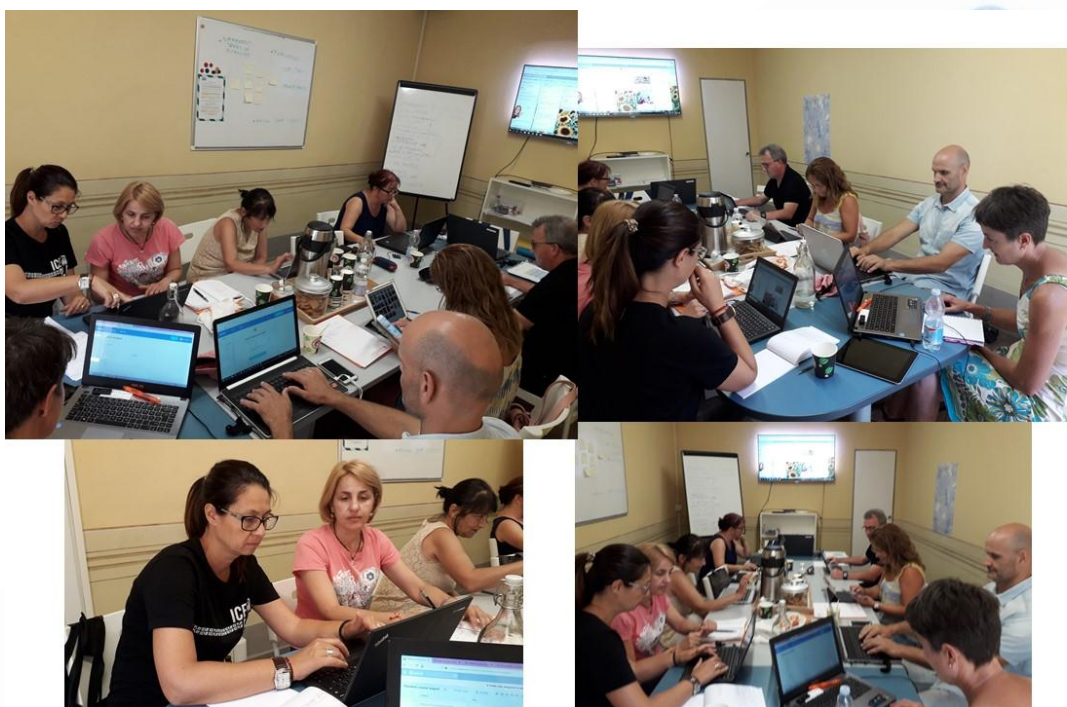
20.08.2019г.

Денят започна с дискусия на тема: „ Кое е най-голямото предизвикателство в работата ни? “. Всеки участник трябваше да сподели своя опит. Обучителката пусна презентация, в която имаше сравнение на два вида обучение. При първото в центъра на образователния процес стои ученикът. Характерните му особености са, че учениците са по-отговорни за ученето, многопосочна комуникация, по-голяма активност, сътрудничество, ученическите интереси са най-важни. При второто учителят е определящият фактор. Типично за това обучение е, че у чителят е този, който подготвя урока, който говори, малък интерес към нуждите на учениците.

След тази първа теоретична част последва запознаване със сайта Quizlet.com. Чрез него се създават флашкарти. Стъпките са следните: 1) Кликваме върху бутона“ Create a study set“ (Създайте учебна поредица); 2) даваме заглавие на поредицата; 3) задаване на език – български, английски,..); 4) в полето вляво можем да впишем

въпрос, термин, година....; 5) в полето вдясно вписваме съответно – отговора, определението за термина, събитието... За да се завърши една поредица са необходими най - малко 5 подобни въвеждания. Накрая се натиска бутонът Create (създаване) и така приключваме с изготвянето на поредицата. Можем да го споделим чрез фейсбук или чрез линк.

Последното за деня беше представяне от обучителката на т.нар. 4C's обучението през 21 век (критично мислене, креативност, сътрудничество, комуникация). Критичното мислене е свързано с решаването на проблеми. Креативността помага на учениците да мислят нестандартно. Сътрудничеството е необходимо, защото показва как се работи в екип, за да се постигне някаква цел. Комуникацията е нужна, защото служи за по-доброто представяне на мисли и идеи.



ДАТА (ДЕН 10)

21.08.2019г.

Първото занятие за деня беше да се запознаем с т.нар. метод „Обърната класна стая“. Това е стратегия, отменяща традиционния образователен модел на преподаване на учебното съдържание в класната стая. Представлява съвременен педагогически метод, в който типичният урок в клас и домашната работа сменят местата си. Учениците учат уроците си у дома, а в клас разглеждат и осмислят урока, сътрудничат си в дискусии и работят върху упражненията под ръководството на учителя.

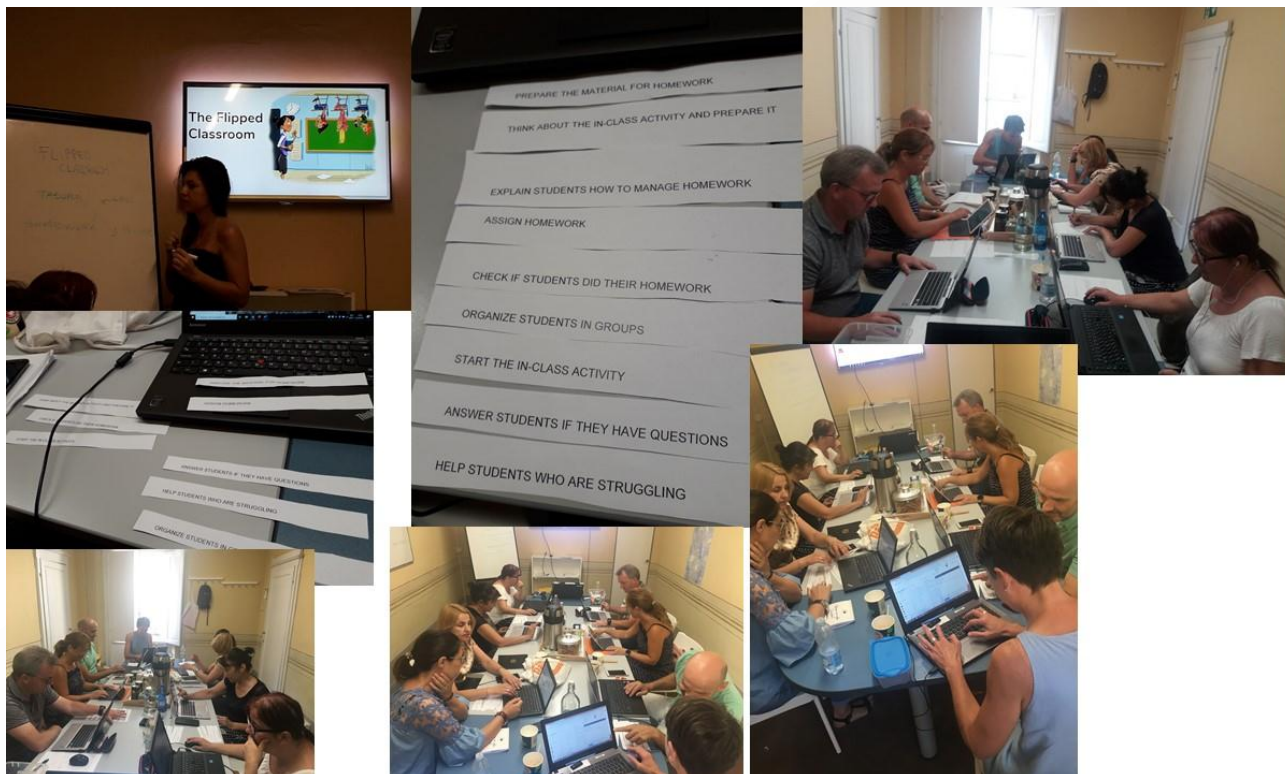
Във връзка с това обучителката ни раздели на екипи, всеки от които трябваше да подреди в правилната последователност стъпките, които трябва да се следват при подготовката на урок по модела на обърнатата класна стая. Те са следните:

- 1) Подготвяне на материали за домашна работа;
- 2) Обмисляне и подготовка на дейностите за самия час;
- 3) Даване на разяснения върху домашната работа;
- 4) Задаване на домашна работа;
- 5) Проверка дали учениците са си направили домашната работа;
- 6) Разделяне на учениците по групи;
- 7) Дейности в класната стая;
- 8) Отговаряне на въпроси на учениците;
- 9) Помагане на учениците, които изпитват затруднения.

Следващата част от обучението беше посветена на запознаването със сайта Edpuzzle. Edpuzzle е сайт, който позволява на учителите да изберат видео и да го пригледат към нуждите на урока си като го обработят, изрежат, запишат звук към него или добавят въпроси. Не е необходимо учителят да разполага със собствено видео – могат да се използват съществуващите видеа в YouTube, Khan Academy, Crash Course и др. Сайтът позволява да се следи колко пъти учениците са гледали създаденото от учителя съдържание и какви отговори са дали на поставените от него въпроси.

Беше ни поставена задача да изберем видео от YouTube, върху което да работим. С опцията Quizzes можем да вмъкваме въпроси към видеото.

Последната задача за деня беше да представим пред останалите направения от нас урок.



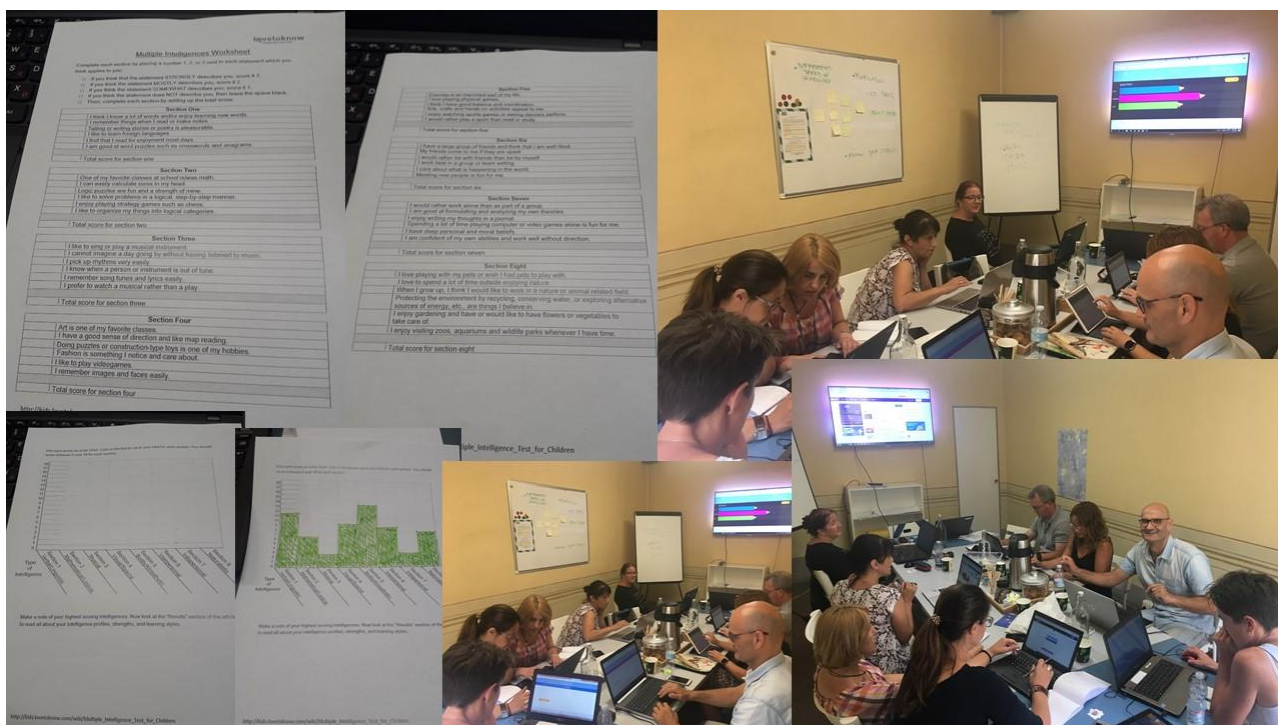
ДАТА (ДЕН 11)

22.08.2019г.

Първото упражнение за деня беше да се запознаем с класна стая, базирана на видео уроци. Обучителката ни пусна видеоклип с участието на Салман Хан, основател на т.нар. Кан академия, в което той говори за това как прилагането на видеа в обучението може да промени образованието. Khan academy е сайт с видео уроци по различни предмети.

Следващият акцент в заниманията ни през този ден отново беше теоретичен и беше посветен на мотивацията. Обучителката ни запозна с 21 идеи да стимулираме учениците да учат, а ние трябваше да изберем онези, които считаме за най-ефективни. Сред тях бяха: изграждане на позитивна среда, насърчаване и поощряване на учениците, познаване на техните интереси, осъществяване на обратна връзка, създаване на възможности за работа в екип и др.

Последната задача беше да създадем собствено видео. Това става чрез сайта www.Screen-cast-o-matic.com.



ДАТА (ДЕН 12)

23.08.2019г.

Първото занятие за деня беше да се запознаем с видовете интелигентност. Те биват:

1. Екзистенциална, присъща е на хората, които търсят отговор на дълбоко екзистенциални въпроси за смисъла на съществуването, смъртта и т.н.;
2. Междуличностна, свързва се с уменията да се изграждат ефективни взаимоотношения с околните. Към нея се включват вербалните и невербални умения за комуникация, емпатията, толерантността към емоциите и настроенията на околните и др.;
3. Телесно-кинестична (координация между тялото и съзнанието), изразява се във възможностите на човек да контролира тялото си и да го кара да извършва различни физически дейности. Присъща е на спортистите, танцьорите и лекарите;
4. Езикова (лингвистична), свързана със способността да се използва езикът като средство за изразяване на емоции, мисли и желания;
5. Натурална – характеризира се със способността на хората да се разграничават от всички останали живи и неживи обекти около тях;
6. Музикална, характеризира се със способността на хората да различават ритъм, тембър и други характеристики на музиката;
7. Личностна, изразява се в уменията на хората да разбират самите себе си – собствените си мисли, желания, мотиви, действия и т.н. Това, че са наясно със себе си, прави тези хора по-отворени към емоциите и проблемите на околните;
8. Пространствена, - способността на хората да мислят в три измерения. Основните ѝ характеристики са пространствено мислене, силно развито въображение, образно мислене, графични и артистични умения;
9. Логическо-математическа, свързана е с извършване на всякакъв тип математически изчисления и процеси.

След това всеки участник трябваше да направи тест, за да установи коя от видовете интелигентност притежава.

Следващата част от обучението се състоеше в обсъждане на начини за т.нар. качествено оценяване. Ученикът може да бъде оценяван от учителя, от съучениците си или чрез самооценяване. От своя страна учителят може да бъде оценяван от учениците, от колегите си или чрез самооценяване.

Последната задача за деня беше да представим видеото, което ни беше дадено като задача предишния ден.

Денят приключи с тържествено връчване на сертификатите.

