



Проект

в Проект 2023-1-BG01-KA122-SCH-000132164

„Една посока, много възможности- актуални знания за дигиталната еволюция“
Програма „Еразъм+”, Ключова дейност 1 „Образователна мобилност на граждани”, сектор
„Училищно образование”

Проектът 2023-1-BG01-KA122-SCH-000132164

„Една посока, много възможности- актуални знания за дигиталната еволюция“
ЦПЛР -ЦРД- Плевен е динамично развиваща се организация, която се стреми към усъвършенстване на предлаганите услуги. Следвайки тези принципи ,ръководството и всички учители са силно мотивирани предоставяните образователни дейности да бъдат на високо ниво. ЦПЛР-ЦРД активно работи в посока прилагане на иновативни методи в учебния процес. През последните месеци училищата се подготвят за въвеждане на STEM проекти и програми. С оглед развитието на информационните и комуникационни технологии и нарастване обема на наличната информация в Интернет, възниква необходимостта от притежаване на специфични знания и умения за работа със съществуващата технологична инфраструктура. Понятието дигитална компетентност заема своето важно място в изследванията, в областта на дигиталната култура и дигиталното разделение на обществото. Чрез обучението в настоящия проект ще доразвием и надградим необходимите знания и умения за работа с информационните технологии , ще се въведе организация на учебния процес, която да включва хибридно обучение, ще въведем моделът- Обърната класна стая, ще обогатим творческия си потенциал, навлизайки в STEM предизвикателството, използвайки образователни игри в кинестетичната класна стая, в областите – наука, технология, инженерство и математика. Това ще подобри значително образованието на децата/учениците по съвременен начин. Днес дигиталната компетентност е част от ключовите компетентности и се счита за основен фактор за развитие на дигитална култура и информационно общество в световен мащаб. Едно технологично решение е безсмислено, ако учителите не са обучени да го използват, а именно уменията да боравят умело с тях, са двигателят, който кара средата, играта, съдържанието и технологиите „да оживяват”. За постигане основната цел на Стратегията за развитие на ЦПЛР- ЦРД, съвременният учител трябва да бъде Е-фасилитатор, да предаде на учениците уменията за компетентно използване на цифрови технологии за получаване на допълнителни знания от глобалния интернет, способността да се подчертае основното, от огромно количество информация, да се намери необходимия материал при решаване на различни проблеми . Всичко това е необходимо за постоянно самоусъвършенстване и саморазвитие на формиращата се личност на ученика. Този процес ще бъде ефективен само ако самият учител владее технологични умения и практически умения за работа и използването на ИКТ истратегии за активно учене , които включват учене чрез правене, а не седене, слушане и повтаряне . Основните области на подобрение към ,които се фокусираме са: Повишаване компетентностите на педагогическия екип чрез обучение в структурирани курсове, повишаване качеството на менажиране, връзка с различни организации, разширяване на дейностите в

международен план с цел бъдещи проекти и обмяна на опит. Сравняване на своите компетенции и умения с тези на колеги от други държави. Извършване на самооценка и очертаване в личностен план на перспективите за професионално развитие, повишена осведоменост за европейския проект и ценностите на ЕС. Повишени възможности за професионално и кариерно развитие. Увеличаване на уменията и компетенциите за планиране на учебните програми и дейности и практическото им реализиране в учебния процес. Постигане на по-високи нива на качество и иновации при преподаването; Подобряване на чуждоезиковите умения. С настоящия проект ще се постави началото на предизвикателството, на екипа на ЦПЛР- ЦРД за включване в дигиталната трансформация, повишаване на компетентности за свободата ,лекотата да създаваш продукти, които да прилагаш в ежедневната работа. Съвременните международни политики разглеждат културното наследство и неговото опазване като ресурс за развитие на общностите. Приоритетите в нормативните документи на ЮНЕСКО и Съвета на Европа поставят акцент върху управлението на културното наследство, които в края на века са засегнати все повече от процесите на глобализация, а информационното общество поставя нови предизвикателства в социален план.

Цел1: Структуриран курс, с които да научим за онлайн приложения и онлайн среди , които стимулират съвместната работа и креативността, като Padlet, Slido, Pifot Generator или Canva ICT Tools for a Creative and Collaborative Classroom- учителите ще могат да разпознават силните и слабите страни на всеки ИКТ инструмент, ще ги интегрират в своята класна стая, ще придобият практически опит в използването и създаването на съдържание във всяко приложение; улесняване на брейнсторминг; увеличаване креативността в писането и разказването на истории ; планиране и изпълнение на онлайн проекти; създаване онлайн визуално съдържание ;въведение в онлайн инструментите за сътрудничество, създаване на онлайн успешен проект. Специален акцент ще бъде поставен върху уеб решения и приложения, които насърчават приобщаването. Уменията, придобити в този курс, ще помогнат на учителите да направят часовете си по-ангажиращи, като включат учениците във вълнуващи съвместни проекти или творчески онлайн дейности. Получаване на обратна връзка и дискусия.

Цел2-Структуриран курс, който ще ни насочи да въведем смислени дейности и игри в нашата класна стая като по този начин ще създадем активна учебна среда. Learning By Doing: Games and Activities to Develop the Whole Child- екипът ни ще получат по-задълбочен поглед върху стратегиите за активно учене , които включват учене чрез правене, а не седене, слушане и повтаряне; създаване основи за пъзел на холистичното образование; кинестетична класна стая; мозъчни праймери; мозъчни счупвания; управление на емоциите с игри и дейности; експериментално пътуване, активно слушане. Ще се открие стойността на преподаването и ученето, чрез полезни дейности и игри. Техниките са предназначени да накарат учениците да участват в учебния процес и водят до по-добри образователни резултати на почти всички нива, подобрява се мотивацията и ангажираността на учениците . Обратна връзка и дискусии. Ще обогатим творческия си потенциал, навлизайки в STEM предизвикателството, използвайки образователни игри в кинестетична класната стая , в областите – наука, технология, инженерство и математика.

Настоящият проект предвижда осъществяване на международна мобилност на персонала на ЦПЛР-ЦРД- в 2 потока. Първият поток- Тенерифе, Испания с 6 участника и координатор. Втори поток Прага, Чехия, с 3 участника и координатор. Двете мобилности ще се осъществят в реално време, осигурени от партньорите в Тенерифе и Прага. Ще се осъществят дейности по подготовка, организация ,подбор, и реалното провеждане на двете мобилности по подробно разписан

времеви график. Дейностите по мобилностите са съобразени с принципите на Европейската харта за качество на мобилността. Положителните резултати, които ще допринесе проекта на ЦПЛР-Обогатяване дигиталният инструментариум със серия от различни интерактивни модули, които учителят използва като конструктор за създаване на дидактически системи. Тези дигитални продукти ще ни помагат за създаване на съдържание, използване на съдържание и организиране с помощта на вградени инструменти, система за проучване, тестване, игри, и са помощник на педагозите в етапа на планиране на техните дейности. Удобство- познавайки дигиталния свят, учителят може правилно да разпределя времето си, избира само онези източници, които гарантират висококачествен материал, спестява време, като използва различни готови интерактивни задачи в работата си или създава свои собствени. Значение за учителя като субект на учебната дейност-При избора между учител, който използва само традиционни методи на преподаване, и учител, който е ориентиран към дигиталния свят, учителят, който притежава дигитални компетенции, е най- конкурентен и успешен.