

РЪКОВОДСТВО с добри практики

Източник: <https://www.shutterstock.com/image-photo/happy-smiling-boy-glasses-thumb-going-675334717>

КАК ДА ИЗПОЛЗВАМЕ ХУМОР В КЛАС



ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА



KLARA S.P.
LEARN TEACH MOTIVATE

ERASMUS+ PROJECT
2020-1-BG01-KA201-079161

ПРОЕКТ:

Humour In The Classroom - "HUMOUR"

КООРДИНАТОР:

**ФОНДАЦИЯ ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ,
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА**

Това ръководство е резултат от партньорската работа на партньорите по проекта - Европейски център за иновации, образование, наука и култура - България, SMART IDEA - Словения, Egitim-Sen - Турция, JumpIN Hub - Португалия, JU OS "Stari Ilijas" - Босна и хрещиговина и Klara – Словения. Проект Humour In The Classroom - "HUMOUR", финансиран по програма Еразъм + (2020-1-BG01-KA201-079161).

Текстът и изображенията на тази публикация могат да се възпроизвеждат, съхраняват или да се предават под каквато и да е форма или по всякакъв начин - електронни, механични, фотокопие или друг начин, без предварителното разрешение на отделния партньор за нетърговски цели и само за тренировъчни цели. Ако използвате или възпроизвеждате това ръководство, молим да оставете препратка към оригиналния материал и авторите. За търговско възпроизвеждане и всякакви други въпроси относно тази публикация може да се свържете с:

Filiz Ekenler: marerasmus42@gmail.com

PDF версия за сваляне на английски, български, португалски, словенски, босненски и турски, може да намерите на <https://humour.erasmus-projects.eu>

Проектът е финансиран от Програма Еразъм+ на Европейския съюз. Този документ отразява само възгледите на авторите. Европейската комисия и Българската национална агенция, не могат да бъдат държани отговорни за съдържанието, както и употребата на информацията съдържаща се в това ръководство.

Съдържание

КАКВО Е ХУМОР?.....	5
КАКВИ ВИДОВЕ ХУМОР ИМА В КЛАС?.....	6
КАК ДА ИЗПОЛЗВАМЕ ХУМОР В КЛАС?	7
ПОЗИТИВНИ СТРАНИ НА ХУМОРА	8
ОТРИЦАТЕЛНИ СТРАНИ НА ХУМОРА.....	9
Използване на хумор в заниманията в клас	10
Игра и смях, нека предотвратим тормоза.....	11
15 Хумористични, раздвижващи инструмента за ученици в клас.....	15
Игри и дейности, които да направят обучението в клас забавно.....	21
5 начина за използване на хумора в клас.....	23
Как ефективно да използваме хумора в класната стая.....	28
Забавен правопис и произношение.....	31
Изучаване на песни, чрез игра	34
Умножение с усмивка.....	36
Хумор като ледоразбивач	39
Научете английски с картички: Пляс	44
Подобряване на мотивацията / ангажираността на учениците в клас.....	47
Classcraft - Всичко в едно - платформа за игри в образованието	48
Игровизация в образованието	50
Създаване на видео в клас.....	54
Eurekit - Математическа игра	55
Приложение Milage Aprender+ (Научете повече).....	60
Ангажиране на ученици, чрез хумор.....	62
Хумор за увеличаване на ангажираността.....	67
Нека да рециклираме с усмивка и да спасим нашата планета	68
Симулация на движението на еластични средни частици (Осцилаторно и вълново движение съгласно учебната програма)	71
Тържествено честване на първия клас по химия	75
Игра с топка в час по немски език.....	78
.....	81
Книги и материали за обучение	81
Учене в свободен стил.....	82
Книга: Хумор в преподаването на математика.....	87
Работилница/Тренинг - Педагогика на смеха.....	91
Страшни приказки от историята на Португалия (Колекция от книги).....	93

Ръководство на педагога за предотвратяване и решаване на проблеми с дисциплината	96
Разбъркана история.....	102
.....	106
Стимулиране на творческото обучение.....	106
10 начина, с които преподавателите могат да направят класните стаи по-иновативни	107
5 идеи и иновации в класната стая, без нужда от технологии.....	114
Декорация на класната стая – СТАИТЕ ТРЯБВА ДА СА ПРИВЛЕКАТЕЛНИ, НЕ РАЗСЕЙВАЩИ.....	120
Дигитални комикси в клас	122
Вдъхнете живот на онлайн обучението, с хумор	125
Добавяне на театър/сценки към уроците	128
Театър в клас	130
Ангажирайте всички видове интелигентност	132
Подобряване на отношенията учител - ученик	135
Десет съвета за подобряване на отношенията учител-ученик	136
Чувство за хумор и взаимоотношения учител-ученик при деца в училищна възраст..	140



Източник: <https://www.canstockphoto.com/many-kids-play-with-plastic-blocks-in-23792982.html>

КАКВО Е ХУМОР?

Хуморът е склонността на преживяванията да предизвикват смях и да доставят забавление. Терминът произлиза от хуморалната медицина на древните гърци, която учи, че балансът на течностите в човешкото тяло, известен като хумори (от латински: хумор - "телесна течност"), контролира човешкото здраве и емоции.

Хуморът е образователният инструмент, който трябва да се използва по-често в класните стаи. И все пак, както ще покажем в следващия текст, учителите често не са достатъчно подготвени да използват хумор в уроците.

*Хуморът е слабо развит инструмент,
но е много лесен за употреба
и има голямо въздействие върху учениците.*

Ефектът на хумора е когнитивна склонност – хората запомнят информацията по-добре, когато я възприемат като хумористична.

В допълнение към подобрената памет, хуморът е свързан с различни ползи, като например повишен интерес, повишени нива на енергия и намалени негативни емоции, които го правят ефективен инструмент в широк спектър от ситуации.

За да използвате ефективно хумора, трябва да се уверите, че видът и стилът на хумор, който използвате, са подходящи; това означава, че трябва да избягвате хумора, който е вреден за вашата аудитория или е прекалено краен.

За да използвате ефективно хумор, също трябва да сте сигурни, че количеството хумор, което използвате, е подходящо. Времето и начина на представяне, също са от значение.

Няма единствен, правилен начин за използване на хумора, тъй като целесъобразността и ефективността на хумора зависят от фактори като обстоятелствата, в които се намирате, хората, с които разговаряте, и целта, която се надявате да постигнете; от вас зависи да вземете това предвид, когато решавате дали, кога и как да използвате хумора.

КАКВИ ВИДОВЕ ХУМОР ИМА В КЛАС?

1. Хумор, свързан с учебния материал;
2. Забавни истории (надяваме се свързани с учебното съдържание);
3. Хумористични коментари, самоирония, непланиран хумор (спонтанен, непреднамерен);
4. Шеги, гатанки, каламбури, забавни реквизити и визуални илюстрации;
5. Подходящо/неподходящо използване на хумор в класната стая.

Хуморът може да бъде невероятен инструмент в клас.

Въпреки това, както повечето неща в живота, той трябва да се използва умерено. Твърде много хумор може да бъде пагубен, тъй като може да подкопае доверието в преподавателя и да доведе до загуба на фокус в учебните цели. Важно е да имате това предвид при преподаването. Ако шегата не е специфична за това, което преподавате, насочена към подобряване на ученето или подходяща за аудиторията, ученето чрез хумор няма има ефект.

Ползи от забавни истории в класната стая:

- ✓ Подобрява се процеса на учене;
- ✓ Повишава се самомотивацията;
- ✓ Увеличаване на посещаемостта на часовете;
- ✓ Повишаване на производителността при тестове;
- ✓ Подобряват различното мислене;
- ✓ Повишен интерес към ученето;
- ✓ Намалява се тревожността и стреса при работа с труден материал;
- ✓ Създава се положителна социална и емоционална учебна среда;
- ✓ Създаване на обща психологическа връзка между ученици и преподаватели.

Неочакваният хумор ще увеличи шансовете учениците да отговорят с усмивки и смях:

- ✓ Избягвайте да разказвате шеги/истории, които не познавате добре;

- ✓ Не се смейте на собствените си шеги/истории (особено преди да им ги разкажете);
- ✓ Избягвайте да започвате с „Това е шега“ или „Не съм много добър в разказването на вицове, но ...“;
- ✓ Не забравяйте, че акцента е в края, а не някъде другаде в разказа;
- ✓ Използвайте положителен, вместо отрицателен хумор;
- ✓ Познайте вашата аудитория и нейната чувствителност. Ако не ги познавате, може да обидите някой и дори да не осъзнаете;
- ✓ Персонализирайте или локализирайте шегите/историите, когато е възможно.

Вицовете, гатанките, каламбурите, забавните реквизити и визуалните илюстрации подобряват:

- ✓ ученето;
- ✓ мненията на учениците, които са формирали за класа и учителя;
- ✓ поведението на учениците спрямо техните учители.

Преподаватели, които използват хумор, обикновено се оценяват по-положително от своите ученици, които са склонни да смятат, че използването на хумор прави учебния процес по-приятен. Хуморът може да бъде ефективен, многофункционален инструмент за преподаване, с който учителите, да предадат съдържанието на класа, да задържат вниманието на учениците, да намалят тревожността, да установят връзка с учениците и да направят ученето забавно.

КАК ДА ИЗПОЛЗВАМЕ ХУМОР В КЛАС?

По-конкретно, за да направите хумора си ефективен, обърнете внимание на следните неща:

Вид хумор. Например, избягвайте хумора, който е вреден и насочен към членовете на вашата аудитория, защото такъв хумор може да ги отблъсне.

Стил хумор. Например, избягвайте хумор, който е прекалено „тънък“ или много екстремен, защото такъв стил може да бъде по-малко ефективен, от умерения хумор.

Количество хумор. Избягвайте използването на хумор твърде често, защото това може да бъде досадно и да ви накара да изглеждате като клоун.

Време, по което използвате хумор. Дори добрият хумор, може да се окаже неподходящ и неефективен, ако се използва в неподходящ момент.

Начин на представяне. Дори добрият хумор може да се окаже неподходящ и неефективен, ако го представите неправилно или лошо.

Използване на правилния тип хумор. За да използвате хумора ефективно, важно е да обърнете внимание на вида хумор, който използвате. Когато става въпрос за използване на хумор в образователна среда, например, различните видове хумор могат да доведат до отчетливо различни резултати:

- ✓ Използването на положителен хумор е свързано с подобрени резултати от обучението, спокойна учебна среда, по-добри оценки на учениците, повишена мотивация за учене, подобро припомняне на информация и повишена удовлетвореност на учениците.
- ✓ Използването на отрицателен хумор и особено агресивен хумор, който е насочен към конкретни ученици или групи от ученици, се свързва с по-лоши учебни резултати, тревожна и неудобна учебна среда, по-лоши оценки на учениците, повече разсейване и намалена удовлетвореност на учениците.

ПОЗИТИВНИ СТРАНИ НА ХУМОРА

- ✓ Хуморът намалява стреса в класната стая.
- ✓ Хуморът увеличава креативността.
- ✓ Хуморът намалява негативното говорене.
- ✓ Хуморът създава по-запомнящи се уроци.
- ✓ Хуморът води до свършване на повече работа.
- ✓ Хуморът води до по-малко проблеми с дисциплината.
- ✓ Хуморът помага на учениците да се ангажират. Когато въвеждате нова тема или концепция, започнете, като поставите учениците в групи и ги накарате да нарисуват на малки табла рисунки на това, което вече знаят или мислят по темата.
- ✓ Хуморът подобрява отношенията ви с родителите.
- ✓ Хуморът изгражда екип и семейство.

ОТРИЦАТЕЛНИ СТРАНИ НА ХУМОРА

- ✓ Неуспешни опити за хумор.
- ✓ Неразбиране на нивото на разбиране на учениците за преподаваната информация.
- ✓ Обиден, груб или саркастичен хумор.
- ✓ Опитвате твърде много, за да бъдете смешни.
- ✓ Вицове за конкретни ученици.
- ✓ Хумор, който не е свързан с предмета на класа.
- ✓ Хумор, който е остарял.
- ✓ Смейте се на собствените шеги.
- ✓ Хумор, който има обратен ефект.



Source: <https://www.facebook.com/humourproject/photos/a.115115373735548/115114800402272/?type=1&theater>



Source: <https://www.teachstarter.com/us/blog/tips-for-teaching-boys-us/>

Използване на хумор в заниманията в клас

Име на добрата практика	Игра и смях, нека предотвратим тормоза
Източник (Организация, Страна)	Agrupamento de Escolas de Monção, Португалия
Област на добрата практика	Хумор в клас / училище
Описание и подкрепящи доказателства	<p>„Игра и смях, нека предотвратим тормоза“, е ПЪРВАТА образователна игра в Португалия, насочена към първияна превенция на тормоза в училище!</p> <p>Целта е да се интегрират концепциите:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ОБРАЗОВАНИЕ • ИГРИ • НОВИ ТЕХНОЛОГИИ <p>Комплектът се състои от: настолна игра + цифрова игра (с още 4 игри)</p> <p>Целта на играта е да стигнете до увеселителния парк - превантивния парк, но за да стигнете до там, е необходимо да отговорите на въпроси, да извършите тестове или да драматизирате ситуации по темата, за да напреднете в играта и да съберете „зелени отпечатьци“, които след това се обменят за златния ключ, който дава достъп до желания парк.</p>

Стъпки за
изпълнение
/възпроизвежда
не

Настолна игра:

Настолната игра се състои от 40 къщи, през които децата трябва да преминат, докато стигнат до т. нар. „Парк за превенция на училищния тормоз“, за тази цел са създадени няколко правила, които трябва да се прочетат преди започване на играта. Има 6 пионки и 1 зар, с които могат да играят от 2 до 6 деца или от 2 до 12 деца.

Играта съдържа 52 карти - 30 с въпроси, отнасящи се до темата за тормоза, 11 със бележки-съобщения, които включват думи и рисунки, отнасящи се до проблема, и 14 с така наречените „зелени отпечатьци от превенция“. Тези въпроси са организирани на дъската в 3 групи: цветната група, групата от малки бележки-съобщения и групата от зелени отпечатьци за превенция. Има и златните ключове, които са единствените, които ви позволяват да влезете в Парка за превенция, в края.



Новини:

КОНСТРУКЦИЯТА С ГОЛЯМ РАЗМЕР НА ДЪСКАТА, КЪДЕТО ДЕЦА СЕ ПРИДВИЖВАТ ПО ДЪСКАТА (ВМЕСТО ПИОНКИ), ПОМАГА ПРЕЗЕНТАЦИИТЕ ДА БЪДАТ ОЩЕ ПО-ЗАБАВНИ.



Дигитална игра:

Във второто издание на този инструмент за обучение, цифровата игра се получава чрез изпращане на имейл с кода, който се намира в края на книгата с правилата, включен в кутията на играта „Игра и смях, нека предотвратим тормоза“.

След като е инсталирана на компютър или таблет, входната врата е превантивният парк, който автоматично насочва децата към детска площадка, с поредица от люлки. Четири от тези люлки са съставени от игри, свързани с тормоза в училище:

- ✓ Игра с думи;
- ✓ Игра за памет;
- ✓ Игра с въпроси;
- ✓ Игра за рисуване.

Достъпът до тези игри се осъществява, чрез кликане върху балона над всяка люлка (балон 1, 2, 3, 4).



Трябва също да се отбележи, че цялата тази игра е придружена от обяснителни описания и с избора на една от игрите започва забавлението, свързано с ученето.

<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Играта е предназначена за деца от първи и втори клас на основното образование, но също така и за родители, учители, социални педагози, психолози, социални работници, социално-културни аниматори и др., занимаващи се с работа с млади хора, за да предотвратят проблема с тормоза.</p>
<p>Допълнителна информация</p>	<p>ЛЮБОПИТНО:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Героите в играта са рисувани ръчно, от деца; • Въпросите за играта са проектирани според речника на децата; • Спечели 12 -ия регионален конкурс IPBragança Poliempreende, 2015 г. и спечели почетно отличие на национално ниво (Португалия); • Това е второ, обновено издание на играта.
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://jogobullying.com/</p> <p>https://www.aemoncao.com/news/brincar-e-rir-o-bullying-vamos-prevenir</p> <p>https://www.facebook.com/jogobullying/posts/1870686539757358</p>

Име на добрата практика	15 Хумористични, раздвижващи инструмента за ученици в клас.
Източник (Организация, Страна)	Lucie Renard – Bookwidgets - Белгия
Област на добрата практика	мотивиране на учениците, чрез забавление
Описание и подкрепящи доказателства	<p>По някаква причина ученици вече Ви не слушат. Не са съсредоточени и започват да говорят. Има много причини, поради които учениците се разсейват:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Това е последният час от деня ● Петък следобед е ● Учениците се уморяват след обяд ● Понеделник сутрин ● Съдържанието е скучно (това се случва!) ● Съдържанието не е от значение за вашите ученици („защо трябва да науча това?“) ● Говорете дълго време без взаимодействие ● Учениците са уморени или недоспали ● Стаята е твърде гореща или твърде студена <p>И много други...</p> <p>Ако забележите, че учениците губят внимание поради една от тези причини, време е да помислите за забавна игра в класната стая. Интерактивните енергизиращи инструменти за учениците са забавни, но учителите трябва да вземат предвид, че разликата във възрастта между учениците е много важна. Ето защо сме избрали най-добрите примери на раздвижващи упражнения за различни възрасти, но някои от тях могат да се използват за всяка възраст. Не приемате, че учениците ви са твърде порастнали за раздвижване! Забавните дейности винаги ще</p>

донесат активна промяна в класната стая, затова те се приемат с отворени обятия от почти всички ученици.

Раздвижващи дейности за началните класове

Ето 5 забавни занимания в клас, за начални ученици. Това са прости раздвижващи и забавни игри. Винаги е добра идея да започнете деня с мотивационна дейност в клас.

1. “Пррр” and “Пукуту”

Тази игра е по-подходяща за малките деца. Помолете всички да си представят две птици. Едната на име „Пррр“, а другата на име „Пукуту“. Ако извикате „Пррр“, учениците трябва да застанат на пръсти и да раздвижат лактите си настрани (като крила). Когато извикате „Пукуту“, учениците трябва да застанат неподвижни. Ако ученик се движи, той е дисквалифициран.



2. Бъзз

Помолете учениците да се изправят и да се наредят в кръг. Редувайки се, всеки казва едно число, започвайки от 1, 2, 3 и така нататък. Разбира се, има уловка. При всяко число с 4 или кратно на 4, този съответния човек трябва да каже Бъзз, вместо числото. Следващият ученик, продължава поредицата.

Например: 1 - 2 - 3 - бъзз - 5 - 6 - 7 - бъзз - 9 - 10 - 11 - бъзз - 13 - бъзз - 15 - бъзз - 17 - ...

Можете да изберете друга цифра, която сметнете за подходяща, или да замените „Бъзз“, с друга дума. Тази игра е чудесна, когато искате да покажете колко е трудно да се правят две неща едновременно (да мислите, докато слушате и чакате своя ред).

3. Букви с тела

Разделете класа си на малки групи (4-5 ученици на група). Всяка група трябва да измисли акроним за това, което са научили досега. Съкращението не може да бъде по-дълго от броя на учениците в групата. Ако има 4 души в група, съкращението ще има само 4 букви.

Когато измислят акроним, групите трябва да използват телата си, за да изпишат буквите. Останалите групи трябва да обсъдят какво означават буквите.

След това напишете думите на хартия или на дъската.

Използвайте ги и правете препратка към тях, в останалата част от урока. С тази дейност може да проверите какво са запомнили вашите ученици и да им дадете инструмент, с който да си припомнят.

4. Розово пръстче

Учителят казва цвят и част от тялото. Учениците трябва да намерят обект в стаята с този цвят и след това да докоснат обекта с избраната част от тялото. Например, ако учителят извика „червен нос“, учениците трябва да намерят червен предмет и да го докоснат с носа си. Учителят продължава да избира цветове и части от тялото.

За да бъде по интересно, можете да добавите елемент на конкуренция към тази игра. Учениците, които са твърде бавни при изпълнението на задачата, могат да бъдат помолени да седнат. Последният останал ученик е победителят.



5. Спортна галерия

„Спортна галерия“ е много интензивен пример за раздвижваща дейност. Учителят назовава различни спортни умения.

Учениците трябва да ги имитират поне 10 секунди. След известно време учителят ускорява темпото. Няколко спортове, които учителят може да извика:

- ✓ Лека атлетика
- ✓ Футбол
- ✓ Художествена гимнастика
- ✓ Волейбол
- ✓ Голф
- ✓ Спускане със ски
- ✓ Тенис
- ✓ Стрелба с лък

Раздвижващи дейности за средно училище

Знаем, че на много учители им е трудно да свършат всичко в час. Понякога искате да научите учениците на толкова много неща, но има твърде малко време. Молим, обмислете включването на раздвижващи дейности за учениците, по време на Вашите уроци. Сигурни сме, че ще харесат тази кратка почивка и тя ще ги държи концентрирани, след това. Това всъщност ще ви спести известно време, тъй като те ще работят по -добре.

6. Излъжи ме

Тази дейност е забавен начин да опознаете по -добре учениците си. Не само основните неща, като например къде живеят и дали имат брат/сестра, а реални истории и анекдоти.

Учениците трябва да разкажат 3 факта за живота си. Нещо, което им се е случило. Две от тях трябва да са истина, а една трябва да е лъжа. Останалите ученици трябва да разберат коя история е лъжата. Ще се изненадате какви луди неща всъщност могат да се случат! (Или колко добре вашите ученици могат да лъжат!)

7. Музикална рулетка с ключови думи

Учителят прави карти с ключови думи. Ключовите думи се отнасят до урока (може да използвате [‘Randomness widget’](#) от BookWidgets вместо карти). Учениците сядат на малки групи с таблет или компютър. Вие или някой от вашите ученици избирате карта. Групите трябва да намерят заглавие на песен, в което се споменава ключовата дума. Групата, която я намери първа, може да пусне песента си на таблет или телефон. Тази дейност свързва ключови думи с песни. Учениците ще си припомнят Вашия урок всеки път, когато чуят песента, или ще запомнят ключовите Ви думи, като си помислят за тази песен.

8. Качете се на този стол

За тази игра учениците трябва да бъдат гъвкави и да могат да балансират. Учителят слага стол за всеки ученик. Столовете трябва да бъдат подредени в един ред. Всеки ученик трябва да се качи на стол. След това учителят моли да се подредят в определен ред. Например: „Искам да се подредите по височина“. Учениците трябва да сменят местата си, без да докосват земята.

С тази дейност учениците се опознават по-добре, по интерактивен начин. Учителят може да дава други указания, като „по дата на раждане“ или „по азбучен ред“. Всеки път учениците трябва да сменят позициите си, без да бутат някого от столовете.



9. Сляп художник

Накарайте вашите ученици да се разделят по двойки и да застаната така, че да не могат да се виждат. Единият ученик получава рисунка, която сте подготвили по-рано. В най-добрия случай рисунката трябва да е нещо свързано с това, което преподавате.

	<p>Ученикът, който вижда рисунката, трябва да даде инструкции на другия ученик. Вторият ученик, трябва да я нарисува, без да вижда оригинала. Ако искате да направите играта по-интересна, може да поставите различни условия за нея. Например: без задаване на въпроси, трябва да рисувате с лявата ръка и т.н.</p> <p>10. Мозайка/пъзел</p> <p>Разделете учениците на четири групи. Използвайте четири празни пъзела, налични в магазините за изкуства и занаяти, и помолете групите да попълнят пъзела с нещо, което са научили днес (Чертеж, цитат, изображение и т.н.). След това, като обобщение на урока или за разведряване, можете да оставите учениците да наредят пъзелите на останалите групи. Също така, може да подготвите пъзелите предварително и да оставите учениците да ги наредят. Това би отнело по-малко време в час, но ще трябва време за да се подготвите. Вариант е да използвате снимка, която да направите на онлайн пъзел, с някой от онлайн инструментите, като bookwidgets.</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Тези дейности, определено ще подобрят и ангажират учениците, и ще ги направят по-малко отегчени в клас.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Учителите със сигурност ще спечелят, защото тези дейности са забавни.</p> <p>На учениците няма да им е скучно и ще се забавляват.</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.bookwidgets.com/blog/2016/10/15-fun-classroom-energizers-for-students</p>

Име на добрата практика	Игри и дейности, които да направят обучението в клас забавно
Източник (Организация, Страна)	Corinne Jacob - Блогър
Област на добрата практика	Мотивация на учениците
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Какво прави един учител добър? Въпреки че, всеки човек ще има различен отговор, добър учител е всеки, който изпитва чувство за постижение, след като е преподавал добре урок. Това чувство се появява само, когато сте направили най-доброто, което можете и когато установите, че вашите ученици са били ангажирани през целия урок и са научили нещо ново в процеса.</p> <p>В края на краищата преподаването е изкуство и със сигурност не е професия за всеки. Някои учители могат да направят интересни уроци скучни, докато други могат да направят най-скучните уроци провокиращи!</p> <p>Един прост и ефективен начин да насърчите ученето, и да го направите забавно е да използвате забавни игри и занимания в клас! Ето някои идеи, които могат да ви помогнат.</p> <p>Игра – лудата топка</p> <p>Подгответе въпросник за играта въз основа на тема, която сте преподавали скоро. Разделете класа на две групи и изберете ученик от една от групите, който да отговори на първия въпрос. Не позволявайте на групите да обсъждат отговорите помежду си, тъй като единствената цел е да се провери разбирането на всеки ученик по темата. Ако избраният ученик отговори правилно, той може да хвърли топка в една от три хартиени чаши, всяка отбелязана с 5, 10 или 15 точки, и да получи точки за своя отбор. Запишете точките на дъската, така че групите да могат да следят напредъка. Продължете да играете играта, докато не зададете всички въпроси. Отборът с максимален брой</p>

точки - печели. Наградите могат да бъдат: без домашна работа, свободно време, допълнително време за компютър и т.н..

Ленти за глава

Ето едно забавно вариант на класическата игра [Headbanz](#). Вместо да използвате ленти за глава, като в Headbanz, използвайте лепкави бележки, за да напишете произволни думи (свързани с учебната програма на класа) върху тях. Залепете една от бележките на главата на ученик, без да му позволявате да погледне думата. Ученикът трябва да разбере каква е думата на челото му, като помоли връстниците си улики. Ако думата на бележката е „цвете“, тогава уликите могат да бъдат „опрашване“, „цветно“, „пролет“, „венчелистчета“ и т.н.

Дартс

Създайте гигантска дъска за дартс и напишете въпрос върху всеки от секторите. Тъй като играта на дартс включва много математика, може вместо въпроси да сложите математически викторини и пъзели. След това извикайте учениците в произволен ред, да хвърлят стрела и да отговорят на въпроса, който стрелата е уцелила! Не се ограничавайте до стандартните 20 сектора на дартса. Чувствайте се свободни да нарушите правилата, за да направите достатъчно сектори, така че всяко дете да има възможност да участва.

Монополи в клас

Това може да бъде популярна игра с класа, защото не е нужно да ги разделяте на групи, за да играете! Подгответе въпросник по определена тема, направете фалшиви валути и ги разпределете по равно между учениците. Позволете им да залагат парите си въз основа на това колко уверени се чувстват по въпроса, който задавате. Ако отговорят правилно, могат да запазят парите, в противен случай ги предават на следващия играч. Играйте минимум три рунда, така че парите да се

	<p>прехвърлят достатъчно пъти. Ученикът, който има най -много пари в края на играта, печели.</p> <p>Топка с палци</p> <p>Вземете светла плажна топка и напишете няколко въпроса върху нея. Помолете учениците да седнат в кръг. Целта на играта е да се подхвърля топката. Когато ученик хване топката, трябва да отговори на въпроса, който докосва десният му палец. Ако изпусне топката, я хвърлите обратно в кръга. Продължете играта, докато отговорите на всички въпроси.</p> <p>Прости игри като тези не само ще ви помогнат да упражнявате уроците, с учениците в клас, но и ще помогнат на връзката на класа!</p>
Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане	Лесни инструкции, могат да се използват във всеки клас.
Ползи за учители и ученици	Учителите и учениците определено ще се забавляват с тези кратки дейности, за да внесат повече забавление в часовете си.
Допълнителни връзки и ресурси	https://www.whatihavelearnedteaching.com/games-and-activities-to-make-classroom-learning-fun/

Име на добрата практика	5 начина за използване на хумора в клас
Източник (Организация, Страна)	САЩ
Област на добрата практика	Използване на хумор за преподаване
Описание и подкрепящи доказателства	СМЯХ! Чарли Чаплин каза: „Един ден без смях, е пропилян ден“ и и не можем да се съгласим повече! Но има ли място смехът в класната стая? Абсолютно! Тези пет стратегии ще накарат Вас и вашите ученици да се смеете и да учите, за нула време!

Като учители има много стратегии, които използваме, за да мотивираме учениците. Всеки учител иска да увеличи интереса и участието на учениците, нали? Една от стратегиите за постигана на това е, чрез използване на хумор в класната стая. Има много положителни ефекти от използването на хумор в клас, всеки ден, както за вашите ученици, така и за вас самите. Някои включват:

повишаване на ентузиазма и увереността

радост и щастие

оптимизъм

готовност за поемане на риск

намаляване на стреса

Изследователите са съгласни, че децата, които се смеят в клас, развиват силна комуникация и умения за критично мислене, стават по-креативни и лесно се справят със стреса. Когато децата се смеят заедно в групови условия, те изграждат чувство за екипна съвместност, създавайки силна връзка със своите съученици и учители.

Хуморът е естествен начин за разбиване на ледовете, помага за свързването на децата, независимо от различията им.

Всичко това намалява конфликтите в клас и увеличава вниманието и участието на учениците. Звучи твърде добре, за да е истина? Не е! Използването на хумор във вашата класна стая е лесно и просто. Ето няколко начина, с които може лесно да внесем смях в нашия ден.

Петте начина:

Смях по време на срещата сутрин

Сутрешната среща е идеалното време да вмъкнете малко хумор и да усмихнете деня! Може да започнете със забавни начини за поздрав, веднъж седмично. Споделянето на забавни цитати е чудесен начин за активиране на процеса на мислене на

учениците и насърчаване на смислена дискусия. Избирайки различни цитати, можете неофициално да „измерите“ това, което учениците от вашия клас намират за смешно. Периодично позволявайте на учениците да споделят забавни истории, които наскоро са им се случили. В дни, в които няма истории за споделяне, може да извадите „Дневник на хумора“ и да препомните момент, в който нещо смешно се е случило в клас.

Водете „Дневник на хумора“

Не се случват ли най-смешните неща във Във вашия клас?

Водете дневник за това! Дневникът на хумора, на класа, помага да запечатате смешните спомени от годината. Учениците попълват формуляр, който просто пита: „Какво се случи и защо беше смешно?“. Учениците записват датата и името си и го добавят в дневника. Тази книга е идеална, за изважане от рафта, когато ученик се нуждае от добър смях! Тази проста задача насърчава писането, дори и за най-неохотните писачи, тъй като всички ще искат да добавят страница към „Дневника за хумора“.

Шега/виц/смешка на деня

Според авторът: „Ако попитате моя клас, те ще ви кажат, че ежедневната ни шега е най-важният момент от деня им и това, което най-много им липсва, когато отсъстват! Учениците влизат в стаята в пълно очакване, за да прочетат шегата на деня. Държа малка кошница на бюрото си с надпис „Шега на деня“. Вътре има достатъчно копия на шегата за всеки ученик. Учениците използват критично мислене, за да се опитат да „разрешат“ шегата. Шегите и загадките насърчават нестандартното мислене, тъй като насърчават множество приемливи отговори. С напредването на годината учениците обичат да намират много „отговори“ за шегата, като насърчават и подкрепят съучениците си с всеки нов споделян отговор. Когато учениците започнат да разбират по-сложен хумор, ги насърчавам да намират и

споделят вицове, свързани със съдържанието, което изучаваме, както и да създават свои собствени.“

Прочетете на глас смешна поезия и литература

Какъв по-добър начин да моделирате подходящо чувство за хумор, от това да включите смешна поезия и литература по времето за четене на глас? Списъкът със забавна детска поезия и литература е безкраен. Вземете книга и я прочетете. Ако се кикотите, докато обръщате страницата, има шанс и Вашите ученици да го направят! Ако мислите, че нямате достатъчно време за четене на забавни книги, опитайте се да вмъкнете няколко смешни стихотворения в края на часа. Нуждаете се от някои предложения, за да започнете? Опитайте с „Автобиография“ на Бранислав Нушич, „Пипи Дългото Чорапче“ и други. Допълнителна полза от четенето на хумористична литература с Вашите ученици е, че ще забележите, че хуморът и остроумието се развиват в писмените работи на Вашите ученици.

Играйте с думи

Играта с думи изисква мислене от по-висок клас. Остроумният хумор в каламбурите насърчава запаметяването на нови речникови думи и може да увеличи връзката между новонаученото и моналия материал. Играта на думи може да се използва за преподаване на многозначителни думи, омоними, синоними и алитернация. Създайте своя собствена книга на класа, с каламбури, пълна с примери от Вашите ученици. Започнете да играете на думи в клас, с тази проста, но ангажираща БЕЗПЛАТНА дейност. Има всичко необходимо за да свържете писане, алитернация и смях!

Хуморът може ефективно да се използва в класната стая, като учебно средство за насърчаване на положителното учене.

	<p>Не забравяйте да имате предвид етапите на развитие на хумора на д-р Пол Макги, за да разберете етапите на хумор за децата, с които работите всеки ден. Децата на различна възраст намират различни неща за смешни! Внасяйки хумор и смях в клас, Вашите ученици ще научат какво е подходящ хумор. Усмихвайте се, смейте се и най-вече се забавлявайте се с учениците си, всеки ден!</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Тези 5 начина могат лесно да се използват от всеки учител, ежедневно, за да се подобри фокусът учениците.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Учителите могат да намалят напрежението в класа, чрез по-добра комуникация с учениците, а учениците ще оценят новия, забавен климат в клас.</p>
<p>Допълнителна информация</p>	
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://minds-in-bloom.com/5-ways-use-humor-classroom/</p>

Име на добрата практика	Как ефективно да използваме хумора в класната стая
Източник (Организация, Страна)	Националната образователна асоциация, САЩ
Област на добрата практика	Използване на хумор в клас (Статия)
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Когато Гари Рубинщайн, учител по математика в гимназията в Ню Йорк, който се занимава със стендъп комедия, искал да научи учениците си на симетрия, той им показал две снимки на филмовата звезда Анджелина Джоли – едната, с отразена само лявата страна на лицето, обратно върху себе си и една с отразена само дясна страна.</p> <p>Двете изображения са забележително сходни, обозначавайки висока степен на лицева симетрия - предполагаем маркер за красота.</p> <p>След това Рубинщайн показа две снимки със свои образи, всеки отразяващ различна половина от лицето му. Първата снимка го изобразява като надут, оплешиваващ и лукаво усмихнат, докато на втората той е с торбички под очите, с гъста коса.</p> <p>„Както виждате - казва той пред класа, - тези снимки са доста сходни, така че предполагам, че изглеждам много добре.“</p> <p>Учениците му избухват в смях.</p> <p>Такива моменти не са просто отвличане на вниманието от ученето, казва Мери Кей Морисън, бивш учител и автор на „Използване на хумора за максимално учене“. Тя посочва изследвания, които показват, че смехът намалява стреса и казва, че хумористичните моменти увеличават ангажираността на</p>

учениците и помагат за „вграждане“ на ученето в дългосрочната памет.

„Качество номер едно, което децата в гимназията искат от учител, е чувството за хумор“, казва Морисън. „Те помнят тези учители и ще станат по-ангажирани с тези учители.“

Следвайте тези съвети, за да ги накарате да се смеят - и да учат.

Смейте се на себе си

Децата обичат да се смеят на учителите си.

В допълнение към подигравките с външния си вид, Рубинщайн понякога се прави на недосегаем математически зубър, преструвайки се, че смята, че „Хана Монтана“ в момента оглавява поп класациите.

Майкъл Ловорн, бивш учител, който сега изследва хумора и преподава, като асистент в Университета в Питсбърг, също е предпочитал авто хумора в клас. „Ако учник е разбрал/научил нещо, се държах, сякаш ще танцувам, и всички в класа бяха радостно ужасени“, казва той.

Планирайте забавлението

Хуморът не означава остроумие. Учителите могат да вкарат смях в плановете си за уроци, като включват смешни материали, като глупави проблеми с думи, политически карикатури или сатирична литература.

Барбара Н. Милър, която преподава на завършващи, както и води сесии за професионално развитие за хумора в класната стая, казва, че патентите за привидно абсурдни изобретения могат да помогнат на учениците да научат повече за различните епохи от миналото. Тя посочва един патент от 1869 г. за устройство, което да попречи на хората да надникнат във външна тоалетна. „Това е забавен начин да започнете да търсите

нещо“, казва Милър. "Ще получите представа каква е била културата."

Включете учениците в действието

Морисън казва, че учителите могат да накарат учениците да демонстрират знанията си чрез пародийни песни, гатанки или смешни туйтове. Един учител в гимназията, с когото е работила, е дал на всеки от неговите ученици малка част от глава по социални науки и ги помолил да напишат въпрос за съдържанието, използвайки шега, игра на думи или гатанка. След това учителят включва смешните въпроси в тестовете за оценка на знанията. „Децата обичаха да правят този тест“, казва Морисън.

Не прекрачвайте линията

Ако се съмнявате за някоя шега, хапете си езика. По-добре е да пропуснете смехът, отколкото да рискувате да засегнете или обидите учениците си. „Дори хуморът да не наранява детето, ако му влияе негативно, значи е неподходящ“, казва Морисън.

Не се престаравайте

Хуморът не е нещо, което трябва да Ви стресира - той трябва да е лек и забавен! Така че не се чувствайте така, сякаш трябва да обуете клоунски обувки. „Хората мислят, че ще трябва да се превърнат в комикс, а това не е вярно“, казва Милър.

За Галет Коен, учител по естествени науки във Филадельфия, хуморът обикновено идва под формата на закачливи закачки между нея и нейните ученици. Остроумието не е най-важно, но сигнализира, че нейната класна стая е място, където учениците могат да бъдат себе си и където е добре да се смеят, докато учат.

„Ако не инвестирате в изграждането на щастлива среда в класната стая, то тя е продуктивна“, казва Коен. „Хуморът е

	толкова малък процент от случващото се. Но ако го извадите, всичко останало просто не работи. "
Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане	Това са няколко начина за подобряване на академичните резултати с помощта на хумор
Ползи за учители и ученици	За учителите е важно да знаят кога и как да използват хумора в своя клас, за да привлекат вниманието на учениците и да представят учебния материал по нов и интересен начин. Учениците ще бъдат по-ангажирани с ученето, когато климатът в класа е по-непринуден и забавен.
Допълнителна информация	Има много линкове към образователни книги и статии, които могат да обогатят учебните техники.
Допълнителни връзки и ресурси	https://www.neamb.com/work-life/how-to-effectively-use-humor-in-the-classroom

Име на добрата практика	Забавен правопис и произношение
Източник (Организация, Страна)	от Alma Salketić Начално училище "Stari Ilijaš", Илиаш, Босна и Херцеговина
Област на добрата практика	Преподаване на английски с хумор Мотивация, внимание
Описание и подкрепящи доказателства	Световните езици се различават по много начини, в писането, четенето, произношението. Някои езици нямат букви, които имат другите езици и т.н.. http://esl.fis.edu/grammar/langdiff/english.htm Англиският език е много различен от босненския /както и от българския/. В босненския език думата се пише както се произнася, напр. пише се „sreća“ (щастие) и думата се произнася „sreća“ (щастие). В английския правопис на думи се различава от

	<p>произношението на думата, напр. думата "happy" (щастлив) се произнася / hæpi /. Ето защо босненските ученици често правят грешки, когато четат или пишат на английски.</p> <p>http://ff.unsa.ba/files/zavDipl/17_18/ang/Nihada-Colic.pdf</p> <p>Учителите по английски се опитват да помогнат на учениците да преодолеят трудностите по различни начини и често използват хумористично съдържание или методи, за да улеснят произношението и писането.</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Научете учениците да произнасят английски звуци / е / и / æ /</p> <p>Звукът / е / се произнася като в босненския, а звукът / æ / не съществува в босненския. За да обясни на учениците произношението на този звук, учителят им казва да отворят устата си, за да произнесат звука / а /, но вместо да произнасят звука / а /, те произнасят звука / е / в това положение и резултатът от него е звукът /æ /. Произношението на този звук е толкова смешно за учениците, че в началото на урока учителят е привлекъл вниманието им и те очакват още смешни неща и примери.</p> <p>Когато обяснява произношението на звуците / е / и / æ / на учениците, учителят може да използва следните двойки думи:</p> <p>Dead / ded / починал Dad / dæd / баща</p> <p>Bed / bed / място за лягане Bad / bæd / лош</p> <p>Учителят казва на учениците, че разликата в писането е очевидна, но ако тези звуци не се произнасят правилно, преводът е смешен и странен.</p> <p>Ако думата dad в изречението This is my dad се произнася /ded / вместо /dæd /, когато това изречение е преведено на майчин език вместо превода <i>Това е баща ми</i>, имаме <i>Това е моят мъртвец</i>. Също така, ако думата Bad в изречението He is bad се произнася / bed / вместо /bæd /, когато това изречение е</p>

преведено на майчин език вместо превода *Той е лош човек*, ние имаме *Той е легло*.



Тези сравнения са много забавни за учениците и след това те се надпреварват да измислят повече такива двойки думи, които променят значението си, ако звуците в думите не се произнасят правилно.

Тихо „h“.

На английски има звуци, които са „тихи“, тоест не се произнасят в думата (hour се произнася / ауд /, honest / onist / и т.н.)

Често се случва, тези правила за произношение да се запомнят трудно, а понякога е скучно да се повтарят, така че учителят може да им разкаже анекдот или шега за някои правила за звуци или произношение по време на час, за да мотивира учениците за по нататъшна работа. Един от тях е следният:
*“One day, I asked my English teacher, „Why do we ignore some letters in pronunciation, e.g. letter „h“ in honour, hour...etc...?“
 He told me, „We are not ignoring them; they're considered silent.“
 I was even more confused.*

During the lunch break, my teacher gave me his packed lunch and asked me to heat it in the cafeteria. I ate all the food and returned

	<p>him the empty container. My English teacher asked, „What happened? I told you to HEAT my food, you are returning me an empty container.“</p> <p>I replied, „Sir, I thought „H“ was silent“.</p> <p>След подобна шега учениците с удоволствие продължават да работят и често измислят нови анекдоти за произношението. Когато преподава произношението на звуци и думи, учителят може да използва различни илюстрации, хумористично съдържание и аудио записи (различни акценти при произнасяне на една и съща дума - британски и американски английски)</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Учителите ще привлекат вниманието на учениците, дори и тези, на които им е скучно в час, защото учениците обичат да се шегуват и да слушат смешно съдържание.</p> <p>На учениците ще бъде по-лесно да запомнят както правилата, така и примерите на правилата, тъй като примерите са интересни и хумористични и те ще бъдат мотивирани да участват активно в класа и да изследват сами у дома.</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.pinterest.com/jovanacenejac87/funny-pronunciation/</p>

<p>Име на добрата практика</p>	<p>Изучаване на песни, чрез игра</p>
<p>Източник (Организация, Страна)</p>	<p>от Ruvejd Bećirović Начално училище “Srednje”, Илиаш, Босна и Херцеговина</p>
<p>Област на добрата практика</p>	<p>Преподаване на английски език, чрез игра Мотивация, внимание</p>
<p>Описание и подкрепящи доказателства</p>	<p>Децата учат лесно, чрез игра и забавление. Песните, пиесите и игрите подобряват уменията на децата и им помагат да учат чужди езици. Песните и игрите отпускат учениците. Когато ги изпълняват правилно, те изграждат и укрепват самочувствието си. Музиката помага на учениците да говорят ясно, да обръщат</p>

	<p>внимание, да запомнят, да развият умения за слушане, да научат нов речник, да мислят и да се забавляват. Тя може да играе наистина важна роля в часовете по езици. Може да промени атмосферата в стаята за секунди.</p> <p>https://www.britishcouncil.org/voices-magazine/how-use-songs-english-language-classroom</p> <p>http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-07902006000100004</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Една от игрите, използвани в клас за изучаване на английски речник чрез песен, е следната екипна игра: Учениците се разделят на 4 групи. Всяка група получава по един стих от стихотворението / песента.</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Когато учителят произнесе определен стих, групата, определена за този стих, вдига ръка или я сваля, ако е била вдигната преди това.</p> <p>Ученикът отпада от играта, когато погрешно вдигне или сваля ръката си.</p> <p>Победител е групата, чийто представител остане последен.</p> <p>Помогнете на учениците да практикуват произношението.</p> <p>Най-хубавото в музиката е, че можете да пеете заедно! Това позволява на учениците да практикуват произнасянето на думи, като имитират певец. Това елиминира всякакви предположения за това как трябва да звучат думите. На добрата песен може да се наслаждавате отново и отново, което означава, че учениците могат да продължат да пеят извън класа за непрекъснато упражнение.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Това е много прост и интересен начин учителят да мотивира учениците да научат определен речник (например играчки, глаголи, части от тялото и т.н.).</p> <p>Учениците обичат този начин на обучение. Това предизвиква у тях смях и радост.</p>

Допълнителни
връзки и ресурси

<https://www.etimalta.com/how-to-use-songs-in-a-language-class/>
<https://bridge.edu/tefl/blog/esl-songs-kids-teens/>



Source: https://www.freepik.com/premium-vector/singing-kids-music-school-kid-vocal-group-children-choir-sing-cartoon-illustration_7020497.htm

Име на добрата практика	Умножение с усмивка
Източник (Организация, Страна)	от Aida Gradašević Начално училище “Stari Ilijaš”, Илиаш, Босна и Херцеговина
Област на добрата практика	Учене, чрез смях
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Значението на ученето, чрез забавление или по хумористичен начин се изследва от десетилетия от педагози, учители и други професионалисти, които работят с деца.</p> <p>Проучване в списанието College Teaching и неврологът Джуди Уилис, пише за това в своята книга. Накратко, може да прочетете тук: https://www.growthengineering.co.uk/why-fun-in-learning-is-important/</p> <p>Имайки предвид цялата сложност на математиката и трудностите, които децата имат при изучаването на материала, е необходимо да направим математиката забавна.</p>

Тази дейност е добра и мотивираща за ученици, които имат затруднения да научат таблицата за умножение.



Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане

Неоходило е да направите голямо картонено цвете /или колело, като на картинката/ с 10 (или повече) венчелистчета. Необходимо е да пробиете цветето в средата и да прекарате стойка през тази част, върху която цветето може лесно да се завърти.

Върху всяко листенце, учителя залепва снимка на бонбони и сладкиши, който е приготвил предварително. Всяко листенце има прозрачен „джоб“, в който се слагат задачите за умножение (Може да се използва и по други учебни предмети или с различни задачи.)

Учителите могат да използват тази практика, след като са преподавали таблицата за умножение.

Учениците излизат и завъртат цветето или кръга. Решават задачата, написана върху венчелистчето, спряло на маркираното място. Ако решат задачата правилно, те вземат бонбони от

	<p>кутията със сладкиши, чиято снимка е залепена на същото венчелистче като тяхната задача.</p> <p>Необходими материали:</p> <p>картонен кръг във формата на цвете с 10 венчелистчета</p> <p>пластмасов или метален държач</p> <p>сладкиши в кутия</p> <p>Други дейности и идеи, които са неразделна част от часовете по математика, може да видите тук:</p> <p>https://www.mathsisfun.com/</p> <p>https://mrelementarymath.com/make-math-fun/</p> <p>https://www.pinterest.com/momto2poshdivas/math-fun/</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Учителите биха могли:</p> <ul style="list-style-type: none"> - да разширят знанията си, като възприемат нови практики; - улеснят учениците да научат таблицата за умножение и деление; - направят часовете за преговор по-интересни; - подобрят компетенциите си. <p>Ползи за учениците:</p> <ul style="list-style-type: none"> - по-лесно и бързо ще научат таблицата за умножение и деление; - знанията ще бъдат автоматизирани с течение на времето - помнят подобни часове дълго време и бавно или никога не забравят наученото от тях.
<p>Допълнителна информация</p>	
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.mathsisfun.com/</p> <p>https://mrelementarymath.com/make-math-fun/</p> <p>https://www.pinterest.com/momto2poshdivas/math-fun/</p>

Име на добрата практика	Хумор като ледоразбивач
Източник (Организация, Страна)	Училище по сестрински грижи KADINHANI, Коня, Турция
Област на добрата практика	Мотивация на учениците, чрез ледоразбивачи
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Хуморът има положителен ефект върху ученето, тъй като привлича вниманието на учениците и ги кара да искат да слушат. Учениците заявяват: „Ако трябва да слушам учител да говори безкрайно, без да разбие леда, се отегчавам и заспивам, когато учителят просто дава куп факти с монотонен глас, но когато са интегрирани шеги, искам да слушам повече“. Те също така посочват, че ледоразбивачите им позволяват да свържат съдържанието с това, което вече знаят. Стратегиите за разбиване на ледовете са смешни и могат да бъдат използвани за улесняване на разбирането. „Когато започвате урокът, не започвайте с това, което ще преподавате, започнете с всичко, което се случва в общността или с новините, които са интересни. „Хуморът за разбиване на лед трябва да се прави в началото на урока, както и по време на преподаването, когато учениците са уморени или отегчени“.</p>
Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане	<p>Обработка на нова информация:</p> <p>Възприемчивостта на учениците към информация не означава непременно разбиране. Само демонстрира приемането и предпочитанието за учене, като част от ценностната система на учащия. Тъй като ученето става част от ценностната система на обучаемия, той иска не само да бъде в забавен клас, но и да може успешно да обработи съдържанието.</p> <p>„Хуморът ни дава възможност да усвоим току що наученото, ние се смеем и за нас е по-лесно да запомним или формулираме</p>

нова информация“. Това е така, защото ученето не се отнася до получаване и записване на предварително опакована информация и съхранение за по-късно извличане; това е активен процес, чрез който човек изгражда смисъл и трансформира разбиранията. Образуването на смисъл е процес, в който човек активно изгражда собствените си знания, използвайки вече съществуваща когнитивна структура, като референтна рамка.

Опростяване на сложни понятия

Трудните понятия стават безсмислени за учащия, което прави още по-трудно усвояването на сложни или второстепенни понятия. Учениците посочват: „Сестринските грижи използват трудни думи, но ако преподавателят ги обяснява или разиграва под формата на шега, това има смисъл и тогава ние разбираме“. Освен това признават, че чрез комична ролева игра, участието на учениците се подобрява: „Насърчавайте учениците да играят хумористично ролята на това как вещества като хистамин взаимодействат с рецепторите, за да предизвикат алергичен отговор в организма. Обучаемите трябва да продължат да демонстрират как хистаминовият антагонист обръща ефекта на хистамина“. За да има смисъл учебното съдържание, не само се налага използването на хумор по същество, но се налага и смислена организация на съдържанието. Преподавателят трябва да включи хумористични дейности, когато е необходимо разбиране на трудни понятия, напр. позволява на учащите да играят ролеви механизъм на действие или страничните ефекти на лекарствата по забавен начин. Преподавателят обаче трябва да гарантира, че всички медицински термини и техните преводи и транскрипции са добре разбрани предварително. След като всички „актьори“ научат своите роли, те могат да бъдат помолени да решат как да действат. Хумористичните ролеви

	<p>игри, изиграни от самите учащи ще им позволят да изградят собствено разбиране, което може да им позволи да опростят трудни концепции.</p> <p>Създаване на смислени асоциации</p> <p>Способността да се формират правилни асоциации води до учене. Един ученик си спомня: „Учител, който използва забавен куклен филм, за да демонстрира ефекта от затлъстяването върху функционирането на сърцето, направи съдържанието по-лесно разбираемо, чрез тази смислена асоциация.“. Ученикът допълва „Въпреки че се смеехме силно; можем да направим смислена връзка с ефекта на затлъстяването върху сърцето“. Според теорията на асоциацията, смислена асоциация може да бъде постигната, чрез избор на хумористични стимули, подходящи за съдържанието и предадени на учащите се под формата на филми, рисунки или снимки. Теорията за обработка на информация постулира, че както визуалните (забавна картина), така и слуховите (сценарий) стимули се кодират от сензорния регистър, като изображения и съответно звукови модели. След като информацията се кодира в сензорния регистър, мозъкът формира възприятия, при които информацията се категоризира и прегрупира, използвайки съществуващите знания, като референтна рамка.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Хуморът помага в ситуации за решаване на проблеми</p> <p>Решаването на проблеми, може да се определи като всяка ситуация, в която някоя информация е известна, а друга информация е необходима. Това може да ангажира учащите се в търсене на знания, обработка на информация и прилагане на идеи в реални ситуации и има потенциал да мотивира обучаемите и да им покаже практически причини за учене. Учителят може да използва хумористични стратегии за преподаване, за да развие у учениците умения за мислене и</p>

	<p>разсъждения, а именно: способността им да анализират ситуации, да прилагат съществуващите знания в нови ситуации, да разпознават разликата между факти и мнения, и да правят обективни преценки. Според учениците решаването на проблеми изисква различно и творческо мислене, и насърчава интегрирането на теорията и практиката.</p> <p>Насърчаване на творческото и различното мислене</p> <p>Творчеството е основна съставка при намирането на алтернативи, при решаване на проблеми и генерира оригиналност. Типичните характеристики на творчеството са: плавност на идеите, разработване на идеи, чрез излизане от очевидното и включване на нови измерения. „Хуморът ни помага да генерираме идеи и да бъдем креативни и с въображение“.</p> <p>Насърчаване на интеграцията на теорията и практиката</p> <p>Основната цел на улесняването на преподаването и ученето, в сестринското образование, е да се даде възможност на учащите да прилагат наученото в клинични ситуации. Когато са в клинични условия, на учащите се предоставя възможност да прехвърлят знания в практически ситуации. Целта на образователните програми е да създадат ученик с приложна компетентност.</p> <p>В рамките на модела на Националната квалификационна рамка, приложната компетентност се отнася до способността на учащия да интегрира концепции, идеи и действия в автентичен контекст от реалния живот. Приложената компетентност представлява практическа, основополагаща и рефлексивна компетентност.</p>
<p>Допълнителна информация</p>	<p>Отрицателни ефекти на хумора</p> <p>Установено е, че учащите са изпитали не само положителните ефекти на хумора, но и неговите отрицателни ефекти. Отрицателният ефект, споменат от участниците е, че</p>

хуморът, използван по неподходящ начин, възпрепятства ученето. Има два аспекта, засягащи негативните ефекти, а именно: твърде много хумор пречи на учещите да учат, а расистките шеги водят до загуба на интерес към ученето.

Твърде много хумор отвлича вниманието от ученето

Използването на твърде много несвързан хумор отклонява учащите се от ученето, особено за учениците, ориентирани към постижения, които се концентрират върху това, което има значение, и избягват информация, която губи време. Когато хуморът се използва по неподходящ начин, например като се използва прекалено много хумор, или твърде много шеги, които не са свързани със съдържанието, ефектът е отрицателен. С други думи, обучаемите губят фокус върху целите на курса, защото учителят се концентрира повече върху шегите.

Учениците посочват: „Некомпетентните преподаватели обичат да печелят време, използвайки поредица от шеги. Такива учители не могат да бъдат взети на сериозно. Това се дължи на факта, че учителят е склонен да говори за хумористични неща, вместо да се концентрира върху преподаването на съдържанието”. Учениците могат да възприемат посещението на час като загуба на време. Използването на твърде много хумор влияе върху доверието в преподавателя и може да доведе до липса на доверие. Възприемането на педагог, като некомпетентен разрушава доверието и уважението, което от своя страна се отразява негативно върху социалния климат, необходим за доверието в преподавателя. Поради липса на уважение към учителя, може да има повишени нива на шум в класа. Тази атмосфера възпрепятства ученето и е разрушителна, тъй като хуморът не изпълнява предназначението си. Препоръчва се подходящ хумор, в умерени количества, тъй като прекомерната употреба намалява ефекта.

	<p>Расистките шеги водят до загуба на интерес</p> <p>Расизмът е вид предрасъдък. Преподавателите, които използват расистки шеги, създават недоверие у учащите. Когато различията са очевидни, недоверието става по-голямо (The World Book Encyclopedia International, 1995, том 16, стр.52). Учениците отбелязват: „Лектор Х обича да прави расистки шеги, насочени към определени расови групи и следователно създава много недоверие в учебната среда“.</p> <p>Този тип хумор е класифициран като неподходящ, тъй като обижда другите.</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.researchgate.net/publication/290428251 The effect of humour on learning in an educational setting</p>

<p>Име на добрата практика</p>	<p>Научете английски с картички: Пляс</p>
<p>Източник (Организация, Страна)</p>	<p>Filiz Ekenler, СРЕДНО УЧИЛИЩЕ MARESAL MUSTAFA KEMAL, КОНЯ-ТУРЦИЯ</p>
<p>Област на добрата практика</p>	<p>Мотивиране на учениците да научават нови думи със забавни карти</p>
<p>Описание и подкрепящи доказателства</p>	<p>Когато преподавате лексика, особено когато работите със нови или малки ученици, картичките са чудесен начин за преподаване. Картичките трябва да имат снимки и думи на английски. Има редица игри, които можете да играете с учениците си, за да ги научите, насочите или да упражнявате думи от речника. Но тези, които носят забавление, винаги са най-лесните за научаване.</p> <p>Една от любимите ни игри се нарича “Пляс.”</p>

<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Учениците трябва да работят по двойки, картичките са наредени с лице нагоре, на чина или масата, между двамата партньори. Учителят дава следните инструкции: „Поставете ръце на главата си. Когато кажа една от думите, бързо докоснете картичката. Готови? Mustache! Ако сте го докоснали първи, запазете картичката! Поставете ръце на раменете си! Beard!“ и т.н. Това трябва да е бърза игра и трябва да може да я играете повече от веднъж на урок, като използвате само няколко минути от отреденото Ви време за упражнения.</p> <div data-bbox="689 745 1219 1003" data-label="Image"> </div>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Не трябва да се злоупотребява с осъзнаването, че улесняването на ученето, чрез хумор е друг забавен начин за образование, тъй като загубеното време не може да бъде възстановено. Твърде много хумор губи време и разсейва учениците от фокусирането върху целите на процеса. Използването на хумор не означава, че на учителя му липсва дисциплина и не може да упражнява правилно управление или контрол в клас. Отговорността и правомощията за осигуряване контрол и дисциплина са на учителя, независимо от използвания подход на преподаване. Преподавателите, които се страхуват да използват хумор в преподаването си, може да не са наясно с ползите от хумора за ученето и по този начин лишават учащите и себе си от възможността да създадат приятна учебна среда, която улеснява разбирането и запомнянето, чрез хумор.</p>

	<p>Такива педагози, трябва да подражават на тези, които са ориентирани към хумора, като инструмент и да усетят използването на хумор. Това ще им помогне да осъзнаят, че работата им не трябва да бъде твърде сериозна и че те също могат да използват хумор и все пак да бъдат точни и професионалисти. Разбира се, не всички преподаватели са ориентирани към хумора и не само чрез хумор може да се създаде благоприятна учебна среда. Преподавателите, които не са ориентирани към хумора, първо трябва да бъдат запознати с ползите от хумора за ученето.</p> <p>Второ, те трябва да бъдат подпомогнати при определяне на целта за използване на хумора и как хумора може да бъде интегриран в съдържанието, за да се подобри разбирането. Насоки, основани на научни изследвания, биха могли да ви помогнат в това отношение.</p>
<p>Допълнителна информация</p>	<p>Хуморът може да е добре дошъл за облекчение, в напрегат клас. Хуморът може да се използва и за подчертаване и изясняване на важни моменти, като по този начин се увеличава разбирането и запомнянето. Хумористичното влияние се възприема или разпознава по различен начин от хората и следователно не всички учещи са в състояние да разпознаят хумористичен стил, на преподавателя.</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://resilienteducator.com/classroom-resources/teaching-strategies-for-english-teachers/</p>



Source: <https://k12teacherstaffdevelopment.com/tlb/how-can-teachers-use-laughterhumor-as-a-teaching-resource/>

***Подобряване на
мотивацията /
ангажираността на
учениците в клас***

<p>Име на добрата практика</p>	<p>Classcraft - Всичко в едно - платформа за игри в образованието</p>
<p>Източник (Организация, Страна)</p>	<p>Платформа Classcraft</p>
<p>Област на добрата практика</p>	<p>Мотивация на учениците в клас</p>
<p>Описание и подкрепящи доказателства</p>	<p>Проектът Class Craft, стартиран в началото на юни 2018 г., има за цел да превърне класните стаи в ролеви игри (RPG), за да повиши мотивацията на учениците, като същевременно преподава как да се работи в екип и подобрява поведението в клас. Програмата вече се използва от стотици учители в 25 различни държави, общо около осем хиляди ученици.</p> <p>Създаден от учителя по физика Шон Йънг, Classcraft е модел на „геймификация“ - термин, използван при използване на техники, характерни за електронните игри в реални ситуации - в клас: учениците получават или губят точки от опит (XP) според това, което правят по време на часовете.</p> <p>Правейки домашна работа, получавайки най -добри оценки в тестовете и не правейки бъркотия, например – печелят XP точки. От друга страна, пристигането със закъснение, смущаването на учителя или ако бъде хванат да преписва, води до санкции за играча.</p> <p>Classcraft е безплатна онлайн ролева игра, която учителите и учениците играят заедно в клас. Използвайки много от правилата, традиционно срещани в днешните игри, учениците могат да вдигнат ниво, да работят като екип и да получат правомощия, които имат последици в реалния свят. Действайки като добавка към всяка съществуваща учебна програма, играта</p>

	<p>трансформира начина, по който класа живее, през цялата учебна година.</p> 
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>XP точките се броят от програмата и се администрират от учителя по дисциплината, с помощта на онлайн приложение. Когато постигнат определено количество точки, учениците се „издигат“ и придобиват „умения“, свързани с професиите, които са избрали. „Войните“ могат да се хранят в класната стая, „Лечителите“ могат да попитат дали отговорът на теста им е правилен и „Маговете“ могат да закъснеят за час, например.</p> <p>Герои:</p> <p>За да играе Classcraft, всеки ученик трябва да избере герой от три налични: Лечител, Маг или Войн. Всеки от тях има уникални свойства и правомощия, и е предназначен за различни типове ученици. Те могат да се персонализират с напредване на играта и могат да бъдат придружавани от домашни любимци.</p> <p>Отбори и стратегии</p> <p>Classcraft се играе в отбори от пет или шест ученици, през годината. Това насърчава учениците, които обикновено не се социализират, да работят заедно и да спечелят играта. Всички членове на екипа се възползват от съвместните усилия и се</p>

	<p>научават да обмислят нуждите на другите, преди да предприемат действия по играта.</p>
Ползи за учители и ученици	<p>След извадката на 100 -те учители, използващи Classcraft миналата година:</p> <p>98% съобщават, че играта увеличава участието и мотивацията на учениците;</p> <p>88% потвърдиха увеличение на академичните постижения;</p> <p>99% казват, че има положително въздействие върху поведението в клас;</p> <p>89% са установили увеличение на общата ефективност на класа.</p>
Допълнителна информация	<p>Правила на играта:</p> <p>https://gemad.net/component/jdownloads/send/8-pesquisa-operacional-ii/22-regras-classcraft-2019-2</p>
Допълнителни връзки и ресурси	<p>https://www.facebook.com/classcraftgame/</p> <p>https://www.classcraft.com/pt/overview/</p> <p>https://play.google.com/store/apps/details?id=com.classcraft.android&hl=pt&gl=US</p>

Име на добрата практика	Игровизация в образованието
Източник (Организация, Страна)	
Област на добрата практика	Мотивация на учениците в клас
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Игровизацията /или геймификация/ се състои в прилагане на механизмите и динамиката на игрите в други области, за да се мотивират и научат потребителите, чрез игрови начин. През последните години образователният и бизнес свят все повече използват този инструмент за обучение на ученици и персонал.</p>

Думата геймификация (игровизация) идва от английската дума дума за игра (game) и се състои от прилагане на механизмите и динамиката на игрите в образователно-професионалния обхват за мотивиране и преподаване по игрив начин. Този термин е въведен от британския програмист за видеоигри Ник Пелинг през 2002 г., но той започва да придобива значение едва през 2010 г. Оттогава идеята за учене, чрез игра придобива присъствие в класните стаи и компаниите по целия свят.

ИГРОВИЗАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИЕТО

Жил Липовецки, вече каза в книгата „Здрачът на задълженията“ (2006), че за разлика от предишните поколения, за първи път живеем в „общество, което обезценява идеала за самоотричане, системно стимулиращо непосредствените желаниа“. В резултат на тази индивидуалистична революция играта се превърна в незаменим елемент от нашето ежедневие. И това не се случва само в свободното ни време, то също е част от бизнес сферата и най-вече от образованието.

Често, традиционният пасивен метод на преподаване не успява да мотивира учениците. Това води до увеличаване на преждевременното напускане на училище. Като се има предвид този сценарий, геймификацията (известна още като лудификация) се представя, като интересен инструмент за предизвикване на интереса на учениците, насърчаване на активното обучение, чрез трансформиране на рутинна и непривлекателна дейност в динамична и стимулираща.

Сред основните цели на геймификацията са:

Да направи учебния процес по-забавен.

Увеличаване мотивацията на учениците.

Насърчаване на проактивността в ученето.

Насърчаване на ученика, чрез награди.

Оптимизиране на ефективността на учебния процес.

Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане

МЕХАНИЗМИ ЗА ИГРОВИЗАЦИЯ

Игровизацията използва механизми, екстраполирани от игрите, за да мотивира потребителите. Това е начинът да се възнагради потребителят, според неговия успех чрез, например:

Точки и класиране

Точките се присъждат за постигане на целите и се натрупват за насърчаване на конкуренцията.

Качване на ниво

Ограниченията позволяват на потребителя да се издигне на по-високо ниво в зависимост от развитието си.

Награди и подаръци

За постигане на определени постижения се дават трофеи, емоционални награди или подаръци.

Предизвикателства и мисии

Това са индивидуални или екипни предизвикателства, предназначени да засилят участието и чувството за принадлежност.



ИНСТРУМЕНТИ ЗА ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИЕТО

В момента има няколко инструмента за геймификация, насочени към образователната сфера, особено за ранното детство и

	<p>началното образование. Сред най-общите, които могат да се прилагат и за висшето образование, се открояват следните:</p> <p>FLipQuiz: улеснява учителите да създават панели с въпроси и отговори, с различни оценки според тяхната трудност. С формат, подобен на някои телевизионни състезания, той достига своя максимален потенциал, когато организира турнири с отбори в клас.</p> <p>Socratic: позволява на учителите да провеждат бързи игри с въпроси и да организират състезания от екипи, представени в атрактивни виртуални състезания. В края на играта учениците могат да оценят сесията, чрез анкета.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Геймификацията в образованието може да направи часовете по-привлекателни, забавни и актуални. Освен това се бори с липсата на интерес, като кара учениците да учат по игрив и естествен начин.</p> <p>Предоставя нови модели на обучение, при които учениците не зависят изцяло от съдържанието или учебните материали. Трите компонента се допълват.</p> <p>Освен това геймификацията в образованието може да развие някои умения у тези, които я използват:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Творчество и автономия; • Способност за решаване на проблеми; • Постигане на целите; • Съвместна дейност; • Технологичен език; • Чувство за спешност; • Здравословна конкуренция; • Подобряване на концентрацията.
<p>Допълнителна информация</p>	

Допълнителни връзки и ресурси	https://www.iberdrola.com/talentos/o-que-e-gamificacao https://www.happycode.pt/blogs/news/gamificacao-na-educacao-o-que-e-e-como-estimula-a-aprendizagem
-------------------------------	--

Име на добрата практика	Създаване на видео в клас
Източник (Организация, Страна)	ЕЦИОНК - България
Област на добрата практика	Забавление, креативност
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Учениците се обичат да работят по видео проекти - те вдъхновяват креативността, дават възможност за работа в екип и произвеждат краен продукт, с който учениците могат да се гордеят.</p> <p>Включването на видео проекти в час, е един от начините да се осигури смесено обучение за учениците.</p>
Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разделете учениците на групи. Всяка група трябва да направи филм по книга, която са прочели, преразказвайки елементите на сюжета. Или може да помолите учениците да създадат видео проект за любимия си герой или глава, вместо да напишат доклад за книга, която са прочели. 2. Могат да направят песен или рап видео, за да запомнят математически стратегии, правописни думи или граматични правила. 3. Превърнете стихотворенията, написани от учениците, в артистично визуални видеоклипове. 4. Помолете учениците да създадат 30-секундно видео. Те могат да играят думи от урока, който сте преподали и да накарат останалата част от класа да отгатне коя дума представляват. 5. Разработете филм за историята на вашето училище или общност. Накарайте децата да го разиграят.

	<p>6. Учениците могат да създадат новини за специално събитие, като например гост -лектор, училищно спортно събитие или друга инициатива.</p> <p>7. Може да накарате учениците да се представят в едноминутен видеоклип, за запознаване.</p> <p>8. Накарайте ги да измислят музикален видеоклип, използвайки песен, която изучават в клас по музика.</p> <p>9. Може да създадат кратък документален филм, като част от научен проект.</p> <p>10. Позволете на учениците да преподават урок, който вече сте минали, използвайки видео. Учениците могат да използват реквизит и визуализация, за да обобщат наученото по дадена тема.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Вдъхновява творчеството</p> <p>Съвместна дейност</p> <p>Учебен опит</p> <p>Учене, чрез правене</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.imaginelearning.com/blog/2014/01/10-fun-ways-to-use-video-creation-in-the-classroom</p> <p>https://www.edutopia.org/article/student-created-videos-classroom</p> <p>https://animoto.com/education/classroom</p>

<p>Name of the good practice</p>	<p>Eureka! - Математическа игра</p>
<p>Източник (Организация, Страна)</p>	<p>Политехнически институт в Браганса - Училище за технологии и управление, Португалия</p>
<p>Област на добрата практика</p>	<p>мотивация на учениците да учат математика</p>
<p>Описание и подкрепящи доказателства</p>	<p>Събуждането на интерес към математиката у учениците е трудна задача за преподаватели и учители. Доказано е от</p>

учителите на всички нива в образованието, че повечето ученици проявяват страхове и носят предразсъдъци относно естеството на математическото мислене и следователно за собствената им способност за дисциплината.

Въвеждането на математически игри в рутината на класната стая е обещаващ принос за подпомагане на преодоляването на такива погрешни схващания, тъй като всички ученици, независимо от тяхната възраст или образователно ниво, учат по-лесно, ако могат да го направят по забавен начин. Следователно играенето на игри от ранните етапи на училищния път насърчава приятните взаимодействия, които могат да бъдат в основата на здравословна и възнаграждаваща връзка с математиката.

Игрите EureKit са ресурс, който може да се използва от всички учители и специалисти, за да се мотивира визуализацията и разбирането на много математически понятия. Важно е учителите да бъдат допълнително обучени, което ще им позволи да използват такива инструменти и да оценят въздействието на този подход върху динамиката на класната стая.

В този смисъл игрите в проекта EureKit - някои класически и добре познати, а други замислени специално за проекта - могат да бъдат допълнителен принос в подкрепа на учителите. Колекцията е организирана в четири различни категории: абстрактни игри, карти, игри за броене и детерминирани игри. Например, по отношение на пространствената / двуизмерната визуализация, две игри (наред с други) могат да бъдат подчертани: 3.3.3 онлайн играта (от семейството на игрите n , k , p онлайн), в която трябва да бъде изградена линия от 4 парчета, разположени в пространството. Или играта Dominarte, в която трябва да свържете карти със същия брой топки, но пространствено подредени по различни начини.

Стъпки за
изпълнение
/възпроизвеждане

Игрите EureKit са ресурс, достъпен за всички учители, за да допринесат за мотивацията и разбирането на широк спектър от математически концепции. Информацията за всяка игра е достъпна онлайн, но се препоръчва учителите / преподавателите да посещават допълнителни обучителни сесии, за да се увеличи максимално евентуалната възвръщаемост, която използването на тези ресурси осигурява в класната стая.

Различните дейности и услуги, предоставяни на общността по проекта, включват пътуваща изложба на игри, обучителни семинари за учители в предучилищна възраст, основно и средно образование и летни стажове за ученици. В момента се планира развитието на развлекателни дейности, свързани с математически игри за възрастното население (над 65 години). Пътуващата изложба включва няколко класически математически игри; например n, k, p игри в ред, танграм, кули на Ханой, заедно с оригинални игри, проектирани и изградени по проекта EureKit (Pacheco, Pereira & Fernandes, 2014). Игрите са каталогизирани в 4 различни категории, както е описано в www.eurekit.ipb.pt.

Семейството от игри, изцяло създадено от екипа на EureKit, включва EureKit, игра на карти за тези над 5 години (Pereira, Fernandes & Pacheco 2015). Тази игра е организирана в четири нива на трудност, съответстващи на четири тестета независими карти, които могат да се използват отделно или заедно, за по-динамично игрово изживяване. При всеки ход играчите са длъжни да идентифицират цветовете и да извършват числено по-прогресивно, по-сложни операции, тъй като нивото на използваната (ите) колода (и) се увеличава, като по този начин се работи върху капацитета за умствено изчисление на играчите.

На най-простото ниво (I) е възможно да се свържат операции за събиране и изваждане с много прости множества. С

колодата от ниво II се правят изчисления, свързани с набори от валути и техните суми в центове и евро. Операциите, които трябва да се извършват с колода III, вече включват умножение, а колода (IV) изисква изчисления с деления и по-сложни алгебрични операции, при които се комбинират няколко елементарни операции.

На всички нива на играта е възможно да напреднете, като изберете да свържете картите според техния цвят, а не резултатите от съответните алгебрични операции. Способността да се идентифицират цветовете е от съществено значение за определянето на стратегията, която да се използва от играчите, и намаляването на тази способност представлява, в тази ситуация, както и в много други в настоящия живот, значително ограничение. Интегрирането на тази игра в заниманията в клас е свързано със следните аспекти: а) това е новост; б) това е игра на карти; в) правилата са лесни за разбиране. Тези характеристики се разбират като основни, когато имат за цел да мотивират ученика, използвайки иновативни материали / техники за трансфер на знания.

Определянето на задачи, подходящи за степента на познание и зрялост на учениците, дава възможност да се анализира доколко правилно правилно обработват информацията. По този начин гъвкавостта на задачите, зададените въпроси и начина, по който се въвеждат, са важни в този процес.

Този начин на подход към темите по математика - чрез тестето за карти EureKit - е част от реално математическо образование, тъй като включва ситуации (моменти от играта), в които е необходимо да се дефинират и разберат стратегиите, да се направят реални и да се осъществят (с крайната цел на играта: победа). Контекстните проблеми и реалните ситуации служат за

	<p>дефиниране и прилагане на математически концепции, тъй като учениците могат да развият инструменти и математическо разбиране (Ferreira & Buriasco, 2015).</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Въвеждането на игрови аспект във всяка методология на обучение е съществен принос за повишаване на интереса и мотивацията на учениците, като ги прави по-внимателни и включени в динамиката на класа. В конкретния случай на преподаването на математика игрите са мощен инструмент за насърчаване на учениците да учат с удоволствие, придавайки смисъл на понятия, считани досега за твърде абстрактни. Съчетавайки забавление с педагогика, играта допринася за развитието на логически и пространствени разсъждения и способността за концентрация, изостря способността за решаване на проблеми, креативността, инициативата и интуицията.</p> <p>Редовният контакт с математически игри засилва самочувствието и способността за взаимодействие, работа в групи и допринася за укрепване на научната грамотност, насърчавайки обучението на гражданите с уменията, които изискват професиите на 21 век.</p>
<p>Допълнителна информация</p>	
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.facebook.com/eurekit.ipb/?ref=page_internal https://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/14217/1/2016_CME_A_paper_Eurekit.pdf</p>

Име на добрата практика	Приложение Milage Aprender+ (Научете повече)
Източник (Организация, Страна)	Университет в Алгарве, Португалия
Област на добрата практика	Мотивация на учениците
Описание и подкрепящи доказателства	Университетът в Алгарве разработи приложението MILAGE APRENDER +, в рамките на проект по програма ERASMUS +, за да подобри мобилното обучение и да мотивира учениците към иновативно обучение, по-подходящо за текущите им нужди.
Описание и подкрепящи доказателства	Неговият педагогически модел се основава на мотивиране на учениците, чрез геймификация, стимулиране на автономията на учениците и различни стилове на учене, чрез схема за самооценка и оценка от връсниците, насърчаване на по-интерактивно обучение, адаптирано към техните индивидуални нужди, чрез включване на материали и разнообразни помагала, и гарантира, че всички ученици имат достъп до обща, качествена база от знания. В момента са записани повече от 15 000 ученици и повече от 100 учители. С помощта на много учители, тази общност за сътрудничество и споделяне прави ресурси, достъпни безплатно, от 1 -ви до 12 –ти клас по математика, като започва да се разширява и с други предмети, с по-голям акцент върху английския и португалския език.
Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане	Приложението MILAGE Aprender + включва характеристики на геймификация, с упражнения с различни нива на трудност, за да включи учениците от всички нива на обучение. Уебсайтът на проекта MILAGE съдържа подробни видеоклипове за това как

работи приложението и упражненията. Приложението, също така включва система за самооценка и оценка от връстници, преглед на съдържанието за съхраняване на знания в дългосрочна памет и идентифициране на основните стъпки при решаване на упражнения.

Заедно с този инструмент за ученици, бе създадено и бек-офис приложението MILAGE Aprender + Teachers, насочено към училища, които искат да бъдат свързани с разработването на съдържание за преподаване на математика, както и за други предмети, които могат да бъдат включени в приложението.

Проектът, подкрепен от DGE (Общо направление на образованието) от 2016 г., има за цел да разшири учебната среда на традиционната класна стая до виртуална класна стая, в система за смесено обучение, която комбинира часове лице в лице с онлайн часове, за да да поддържа учениците мотивирани да изучават математика и други дисциплини, чрез мотивиращо изследване на различни инструменти, подкрепени от информационни и комуникационни технологии.

Проучват се различни инструменти и материали, включително: платформа за социално обучение, която да поддържа учениците, учителите и родителите свързани; съдържание с математически задачи за 10-12 клас и видеоклипове с тяхното решение; използване на електронни книги и технологии за разширена реалност; изследване на методите за геймификация разработването на мобилно приложение (APP), достъпно за смартфони и таблети.

Повече информация за MILAGE Aprender + може да видите на http://milage.ualg.pt/?page_id=739 и <https://www.facebook.com/milagelearnplus/>

Ползи за учители и ученици	Използването на интернет, чрез мобилни устройства (смартфони и планшети) изминава дълъг път към премахване на ограниченията на учене, в контекста на класната стая.
Допълнителна информация	
Допълнителни връзки и ресурси	https://play.google.com/store/apps/details?id=pt.ualg.milage&hl=pt https://www.youtube.com/watch?v=lxCyTKvV7iE https://apps.apple.com/pt/app/milage-learn/id1140872254

Име на добрата практика	Ангажиране на ученици, чрез хумор
Източник (Организация, Страна)	Статия TED POWERS професор по психология, Илинойс (САЩ)
Област на добрата практика	Прилагане на хумор в клас
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Вярвам, че подходящо използване на хумор може да увеличи вниманието на учениците и да запази фокуса. Наред с други (Bobek, 2002; Friedman, Halpern, & Salb, 1999; McLaughlin, 2001), открих, че хуморът може да помогне за създаването на по-отворена атмосфера и да помогне в управлението на класната стая. Учениците съобщават, че запомнят повече информация от хумористични лекции и дискусии в клас (Berk, 2000) и че хуморът може да намали тревожността, предизвикана от провеждане на изпит или тест (Berk, 2000; McMorris et al, 1997), и като цяло е забавно за всички заинтересовани, включително учителя.</p> <p>Дефинирам хумора най-общо като събитие, което предизвиква смях. Не се ограничава до шеги или хумористични истории, но може да включва реквизит, каламбур, кратки истории, анекдоти, гатанки или карикатури. Това може да бъде</p>

	<p>всичко, което създава положително усещане у учениците и ги кара да се усмихват и да се смеят. Хуморът привлича вниманието им и е запомнящ се.</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p style="text-align: center;">Насоки за преподаване с хумор:</p> <p>Хуморът не трябва да бъде нараняващ или обиден Хуморът, който допринася за преподаването, е „конструктивен хумор“ (Tauber & Mester, 1994, стр. 64) -хумор, който не е враждебен и не се подиграва на другите. Когато обмисля използването на хумор, учителя трябва да вземе предвид: 1) предмета, 2) тона, 3) намерението и 4) ситуацията, включително разказвача и публиката (Нилсен, 1994, стр. 930). Хуморът е нещо, на което всеки може да се смее.</p> <p style="text-align: center;">Предметът</p> <p>Усетът и обмислянето на това, което вашите ученици може да са преживели, ще ви помогне да решите какъв да е предмета на хумора, който ще е подходящ за тях.</p> <p style="text-align: center;">Тон</p> <p>Някои от вас вероятно са чували ученици да говорят за друг учител, казвайки нещо като: „Той/тя мисли, че е смешен, но излиза като глупак“. Няма проста рецепта за правилното предаване на хумора (ако имаше, нямаше да има толкова много ужасни комици).</p> <p style="text-align: center;">Намерение</p> <p>Подобно на всичко останало, което учителят прави, намерението за добавяне на хумор е да улесни ученето. Преди да използвате хумор, е разумно да попитате: „Тази употреба на хумор, ще отчужди ли или смуги някой от моите ученици?“ Ако отговорът е „да“, опитайте различна стратегия.</p> <p style="text-align: center;">Ситуацията</p> <p>Бъдете наясно с динамиката между вашата личност и използването на хумор, и личността на вашите ученици.</p>

Не се страхувайте да бъдете забавни

Когато се учех да преподавам в аспирантурата, ми казаха, че ефективните учители не се страхуват да правят глупаци пред учениците си и аз вярвам в това.

Направете хумора релевантен

Хуморът в клас е най-ефективен, когато е свързан с изучаваните понятия. Хуморът в името на хумора може да ви направи „по-готин“ учител в очите на някои ученици, но хуморът, който възпитава, ще ви помогне да станете по-ефективен учител за всички ученици.

Изиграйте го

Всички добри учители се сблъскват с проблема за важното съдържание на курса, за което няма добри визуални (филм, видео, DVD) или аудио примери. Често те застават пред класа и обясняват изследването или концепцията. Друга стратегия е да ангажирате учениците си, като „действате“. Когато преподавам аномална психология, понякога демонстрирам различни терапевтични техники за класа, като изигравам и терапевт, и клиент. Съдържанието на демонстрацията не е особено смешно, но виждането на учителя да сменя столове и роли, често кара учениците да се усмихват или да се смеят.

Използвайте клипове от филми или телевизионни предавания

Можете да улесните обучението, като използвате забавни филмови или телевизионни клипове, за да вкарате живот в концепциите на урока, или като попитате учениците дали примерът е точен, или не и по какви начини.

Опитайте с музика

Много класни стаи днес са оборудвани с компютри за мултимедийни презентации, позволяващи на учителите да въвеждат теми с музика, както и с клипове от филми. Избирайте нещо неочаквано или смешно от време на време.

Управление на класа

Повечето учители се дразнят, когато учениците говорят по време на урока или мобилният им телефон звъни по време на час или дискусия. Открих, че използването на хумор може да спре разрушителното поведение, като същевременно поддържа положителна атмосфера в класната стая. Вместо да казвате нещо от рода на „Има кодекс за поведение на нашите ученици и очаквам да го следвате“, опитайте нещо от рода на „Ще ме накарате ли да напиша вашето име/на/ на дъската?“ След като направя това изявление, обикновено правя пауза, след което казвам с много сериозен глас „и знаете какво ще се случи с вас, ако получите чек на вашето име“.

Тестове и контролни

Някои учители не намират място за хумор при тестването, защото смятат, че това може да разсее учениците (Renner & Renner, 1999). Аз не съм от тях. Вярвам, че един или два хумористични елемента могат да отпуснат учениците и да помогнат за намаляване на тревожността при изпитване и подобряване на представянето (Berk, 2000; McMorris, Boothroyd, & Pietrangelo, 1997).

Използвайте себе си като пример

Ако имате забавна история, която може да ви помогне да обясните концепция, разкажете я. Учениците често изглеждат изненадани, че техният учител някога е бил млад. Такова саморазкриване спомага за създаването на отворена атмосфера в класа.

Използвайте истории и коментари от ученици

Когато ученик сподели хумористична история или коментар, попитайте дали можете да го използвате в бъдеще.

Бъдете себе си

	<p>Точно както Робин Уилямс не би бил толкова смешен, ако се опитва да бъде като Боб Нюхарт (или обратното), трябва да намерите чувството за хумор, което отговаря на това кой сте.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Учителите се научават как ефективно да прилагат елементите на хумор в класа. Учениците ще станат по-ангажирани в ученето.</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.psychologicalscience.org/observer/engaging-students-with-humor</p>



Source: <https://keepemthinking.com/2015/01/how-to-use-humor-to-keep-your-students-engaged/>

Хумор за увеличаване на ангажираността

Име на добрата практика	Нека да рециклираме с усмивка и да спасим нашата планета
Източник (Организация, Страна)	<p>Aida Gradašćević Начално училище “Stari Ilijaš”, Илиаш, Босна и Херцеговина</p>
Област на добрата практика	Мотивация, внимание, включване
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Въпросът за рециклирането е един от най-важните въпроси днес. Качеството на нашия живот днес и в бъдеще, със сигурност зависи от това как се отнасяме към отпадъците, както като общество, така и като индивиди.</p> <p>Интересното е, че най-малко 60% от общите отпадъци, които попадат в кофи за боклук и по този начин в депа, могат да бъдат използвани повторно или чрез компостиране, или чрез рециклиране.</p> <p>Подобни данни показват колко е важно да се съветват децата и да се научат за важността на рециклирането. Начините, по които децата придобиват знания за рециклирането и значението на тази процедура за бъдещето на всички нас, играят важна роля за формирането на правилното отношение към тази тема.</p> <p>На този линк има текст, който разказва защо училището е подходящият момент да започнете да учите децата: https://www.ecomena.org/teach-children-about-recycling/</p> <p>Ето 19 дейности, които можем да правим с децата и по този начин да им покажем, че рециклирането освен важно, може да бъде и забавно: https://www.naturespath.com/en-us/blog/19-activities-kids-learn-recycling/</p>



Source: <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/two-cute-children-recycling-vector-8184085>

Стъпки за
изпълнение
/възпроизвеждане

Как да покажем на децата значението на рециклирането, чрез забавна концепция?

Ресурсите са неизчерпаеми. Всичко от нашата среда може да бъде обект на страхотно и забавно занимание в час, когато учим за рециклирането. Какво е по-важно? Всички дейности могат да се реализират във всички нива на образование, дори и с ученици с увреждания.

Преди няколко години (преди Covid-19), нашите ученици събраха хартия в големи картонени кутии в коридора на училището и след известно време я продадохме на компании за рециклиране. От парите подредиха кът в нашата класна стая. Освен това често правим билбордове с мотивиращи изречения за важноста на рециклирането, но също така насърчаваме рециклирането, като използваме идеи от следните връзки и превръщаме учебните уроци в забавление.

<https://www.weareteachers.com/21-ideas-big-and-small-to-bring-recycling-into-the-classroom/>

<https://www.pinterest.com.au/MumMusingMayhem/recycling-fun-for-kids/>

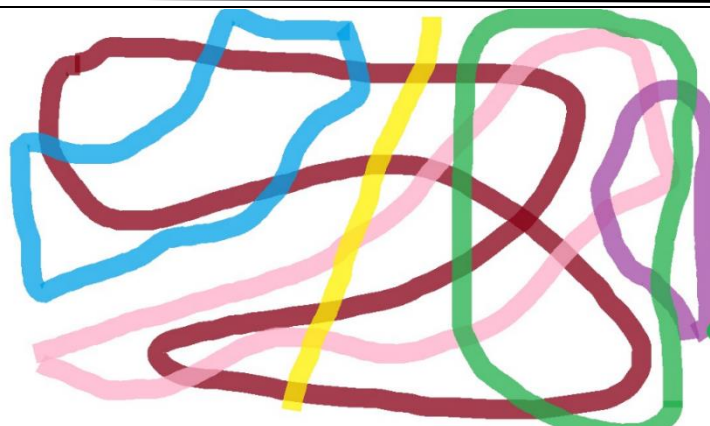
Една от идеите, които учителите могат да използват, е дейността в урока за рециклиране. Направете кофа за боклук от картон, разделена на 3 части и с три отвора за вкарване на

	<p>отпадъци. Напълнете кутията с различни играчки и предмети от околната среда, които са изработени от стъкло, хартия и пластмаса.</p> <p>В същия час, преди практическата част, гледайте презентация по темата и след това вземете тази кутия и „случайно“ разсипете предмети от нея. В класа винаги има смях, в този момент. След това помолете учениците да ви помогнат да ги съберете, но им напомнете, че е много важно да поставите тези елементи там, където им е мястото: в синята част - хартия, в зелената част - стъкло, а в жълтата част - пластмаса.</p> <p>Благодарете на учениците за помощта и им кажете, че всъщност умишлено сте ги разпръснали, за да може да повторите начина на рециклиране.</p> <p>Необходими материали:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Кутия, от която да направите кофата за боклук с три отвора (зелено, жълто и синьо) - Различни предмети от стъкло, пластмаса и хартия <div data-bbox="651 1182 1235 1617" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;"><i>Source:</i> http://www.bbc.co.uk/berkshire/content/articles/2009/07/29/kids_recycling_workshops_west_berkshire_feature.shtml</p>
<p>Benefits for teachers and students</p>	<p>Учителят може да:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разширят знанията си, като възприемат нови практики; - направят урока с тази тема по-интересен; - да получат представа за различни забавни дейности в час;

	<p>- подобряват компетенциите си.</p> <p>Ползи за учениците:</p> <ul style="list-style-type: none"> - по-лесно и конкретно ще възприемат методите за рециклиране; - познанията за рециклирането са по-трайни; - те помнят такива части от урока, дълго време.
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>Дейности с родители в двора на нашето училище, където една от дейностите беше изработка на саксия за цветя, от стари гуми:</p> <p>https://www.facebook.com/photo?fbid=2560227420671506&set=a.2560226077338307</p>

<p>Име на добрата практика</p>	<p>Симулация на движението на еластични средни частици (Осцилаторно и вълново движение съгласно учебната програма)</p>
<p>Източник (Организация, Страна)</p>	<p>Jasmina Dizdarević</p> <p>Начално училище "Stari Ilijaš", Илиаш, Босна и Херцеговина</p>
<p>Област на добрата практика</p>	<p>Тази дейност може да се приложи към няколко предмета: физика, околна среда, природа и други предмети, които изучават съдържание за природата и природните явления, за топлината и топлинните явления. Тя е много ефективна, като релаксираща дейност в класа.</p> <p>Учене, чрез симулация на частици.</p> <p>Мотивация, внимание, актьорско майсторство</p>

<p>Описание и подкрепящи доказателства</p>	<p>Активното участие на учениците в преподаването, увеличава интереса към часа. В този пример всички ученици са активни участници, всички имат определени отговорности. Основните участници обаче са тези, чието действие симулира движението на частици по дадени пътища. Учениците променят скоростта на движение. Атмосферата е релаксираща и весела. В някои части те се сблъскват и всичко това насърчава смеха, независимо дали сте в настроение за това или не. С тази дейност в класа се насърчава положителна енергия, забавление и хумор. Материалът се усвоява по-успешно и с по-добро разбиране.</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Във въвеждащата част на часа, освен повтаряне на предишния материал, учителят отваря връзка, която представя движението на частици (неуредени и хаотични) при определена термодинамична температура.</p> <p>Един ученик ще промени температурните стойности, а другите ще предложат как ще се движат частиците, преди да увеличат или намалят стойността му.</p> <p>https://www.vascak.cz/data/android/physicsatschool/template.php?s=mf_rozdeleni_rychlosti&l=hr</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Учителят и учениците, заедно стигат до заключението, че частиците в газообразните тела се движат хаотично и учителят запознава учениците с използването на термина хаотичен във физиката. В основната част на урока, за да разберат максимално тези явления, които се случват на микроскопично ниво, учениците ще се опитат да ги „изиграят“, в класната стая. На пода в класната стая, криволичещи пътеки са нарисувани предварително, в няколко цвята, както е на снимката:</p>



Шест ученици ще изберат един цвят от пода и ще го следват според инструкциите.

Тяхната задача е да се поставят в ролята на частица (един ученик-една частица).

В Избраните ученици започнат бавно да се движат по пътеките, чийто цвят са избрали.

Други ученици ще определят температурата на системата, от която зависи скоростта на движение на частиците, т.е. учениците. Например началната температура е 30 градуса по Целзий. След известно време учениците приемат, че температурата на системата се повишава и извикват силно - 40 градуса. Учениците, които имат ролята на частици - започват да се движат по -бързо (защото вече са запознати с факта, че чрез повишаване на температурата на системата се увеличава кинетичната енергия, т.е. скоростта на движение на частиците). След това другите обявяват 60 градуса после 90 градуса ... приближават температурата на кипене. Сега ученическите частици се движат много бързо по пътеките, понякога се сблъскват. Атмосферата в класната стая е интересна, релаксираща и весела.

В продължението на часа учениците повтарят характеристиките на еластичната среда и дават примери. Те се запознават с механичните вълни, техните характеристики.

	<p>В последната част на урока обсъждат акустиката, като клон на физиката, звука като типичен представител на механична вълна. Учителят насочва учениците да заключат как звукът се разпространява през еластична среда, как да чуват по-добре, ако са по-близо до източника на звук, кой предава звука? Частици. Как? Чрез хаотично движение, както в примера от класа 😊</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Учители: От учителите обикновено се очаква да използват различни методи, инструменти и подходи и да ги адаптират към нуждите на учениците. Прилагайки тази практика, учителите ще подобрят способностите и уменията, необходими за създаване на положителна среда в класната стая и ще подобрят своите организационни умения.</p> <p>Ученици: Учениците са активни участници в учебния процес, като се обучават въз основа на практически примери и чрез игра. Те също се насърчават да мислят, чрез три сегмента (допускане на събития, наблюдение и заключение).</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.flickr.com/photos/nicholas_m/3690667128/in/photolist-5wsexx-9JGEgb-6CPjJs-6zJ7mj-nd64X-5hzQa6-NBwss-L7FiH-6ZVshM-9g7qPL-6BuPaG-7URY9m-8pLENB-J7Qby-6C8CKS-4w8RH6/</p> <p>https://www.physicsclassroom.com/Physics-Interactives/Waves-and-Sound/Simple-Wave-Simulator/Simple-Wave-Simulator-Interactive</p> <p>https://www.physicsclassroom.com/class/sound/Lesson-1/Sound-is-a-Mechanical-Wave</p> <p>https://www.geogebra.org/m/WAwKdaqa</p>

Име на добрата практика	Тържествено честване на първия клас по химия
Източник (Организация, Страна)	от Selma Bojić-Kovač Начално училище "Našim Sprahić", Илиаш, Босна и Херцеговина
Област на добрата практика	Интересно въведение в уроците по химия Мотивация
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Първият час по химия трябва да остане в паметта на всеки ученик. Целта е да се създаде положителна нагласа у учениците, чрез химия и задълженията, които им предстоят, чрез извършване на определени експерименти. Практическите занятия привличат интереса на учениците към нещо ново и различно, и спомагат за създаването на приятна работна атмосфера в класната стая.</p>
Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане	<p>Запознайте учениците, че на първия урок, ще присъстват на демонстрацията на следните експерименти: „Танцуваща мечка, ревяща мечка“, „Ракета с таблетки“ и „Светофар“ и ги запознайте с мерките за безопасност при работа и по време на експериментите. Имената на експериментите вече представляват достатъчен интерес за учениците и няма да има липса на внимание по време на демонстрациите.</p> <p>Следните аксесоари и химикали са необходими за експеримента „Ракета с таблетки“: кутия с ефервесцентни таблетки и вода.</p> <p>Процедури:</p> <p>Пластмасова бутилка с ефервесцентни таблетки е нашата „ракета“. Ще поставим само една ефервесцентна таблетка в бутилката, налеем 2-3 мл вода и веднага ще затворим с капачката. Ракетата се поставя на пода на класната стая с капачката надолу. Когато в ракетата се създаде достатъчно</p>

налягане на въглероден диоксид, ракетата ще излети до тавана на класната стая.

За експеримента „Светофар“ се нуждаем от следните аксесоари и химикали: колба Ерленмайер, гумена запушалка, две чаени лъжички, чаша/стъкленица, линия, плат, дестилирана вода, КОН (калиев хидроксид), глюкоза и индиго кармин.

Процедура:

Около 250 ml вода се изсипва в Ерленмайеровата колба се добавят се 8 g КОН и 10 g глюкоза. Когато КОН и глюкозата се разтворят, добавете една чаена лъжичка индиго кармин отгоре, за да разтворите целия индикатор. Колбата е затворена с гумена запушалка. След разклащане разтворът се оставя да постои, пожълтявайки. Ако се разклати внезапно, става червено. Ако се разклати силно няколко пъти, ще се появи зеленият цвят. Докато разтворът стои, след зеления цвят, червеният и жълтият цвят ще се появят отново.

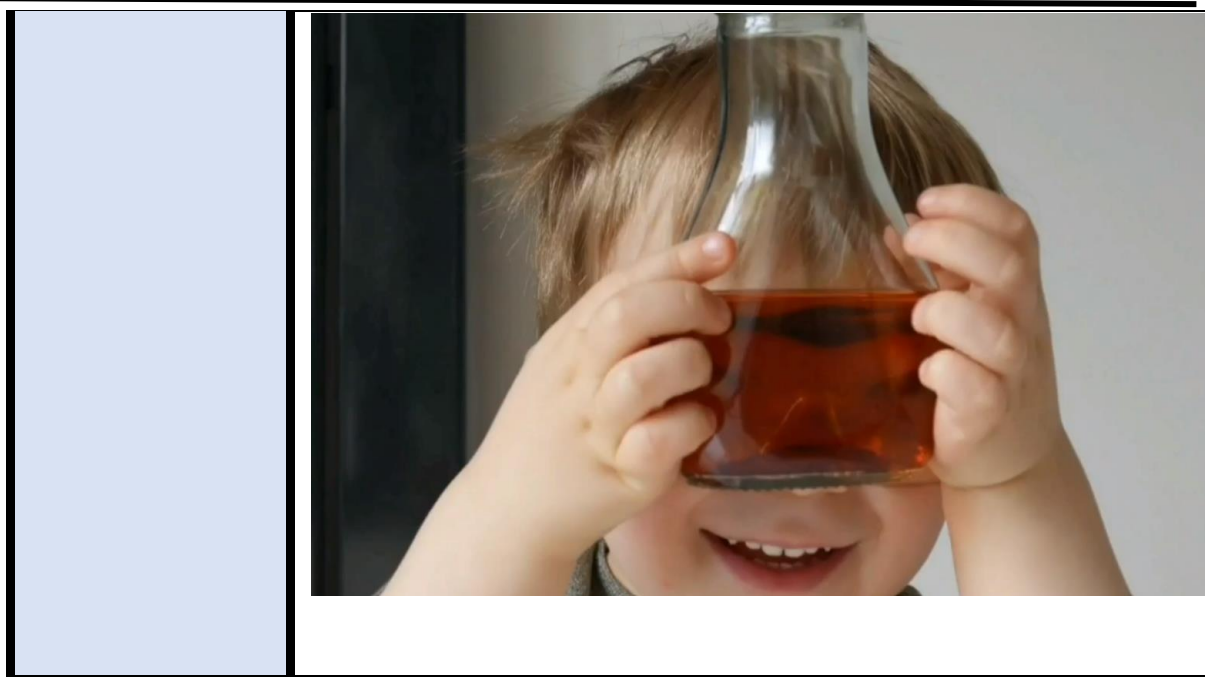
За експеримента „Танцуваща мечка, ревяща мечка“ ще Ви трябват следните аксесоари и химикали: стойка, метална дръжка, огнеупорна епруветка, горелка, лъжица, кърпа, кибрит, калиев хлорат, гумени бонбони във формата на мечета.

Процедура:

Учениците ще добавят две лъжички $KClO_3$ към епруветката, ще я прикрепят към желязна стойка, ще я наклонят и ще я загреят с горелка, докато калиевия хлорат се разтопи. Добавете бонбоните, за да се стопят. Когато бонбоните се запалят, се появява цветен пламък и плътен бял дим. Ще има дълбок звук като рев на мечка.


Учениците имат задачата да запишат впечатленията си от този час, в тетрадките си след експериментите.

<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Учителите ще подобрят установената практика за запознаване на учениците с химията в първия час, а учениците ще запомнят този час завинаги и ще свържат това, което са видели в този час, с приятни емоции. Учениците постигат по-трайни, приложими знания, те са мотивирани и се интересуват от предмета.</p>
<p>Допълнителна информация</p>	
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>Снимка от часа, който беше реализиран през 2015 г., експериментът „Танцуваща мечка, ревяща мечка “</p>  <p>FOTOGRAFIJA SA ČASA, 2015. GODINA.</p> <p>MEDO PLEŠE. MEDO BRUNDA</p> <p>SELMA-BOJIĆ KOVAČ</p> <p>https://osstariilijas-my.sharepoint.com/:v/g/person/selma_bojic_kovac_stariilijas_edu_ba/EfgVS7SwMnBOjPy8wCLMTvgBBExnmgJoUama2uq88SLQzw?e=s4dVqc</p>



Име на добрата практика	Игра с топка в час по немски език
Източник (Организация, Страна)	от Edina Čamdžija Начално училище “Stari Ilijaš”, Илиаш, Босна и Херцеговина
Област на добрата практика	Мотивация, интерес, активност
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Подходът на учителя може много да мотивира децата. Показвайки на децата, че учителят се интересува от мотивация, интерес, активност.</p> <p>Учениците, както и неговият предмет, мотивира децата да учат материал, който всъщност не им харесва. Много добро и вдъхновяващо нещо за учениците е да завършат уроците с послание. Това им показва, че учителят се грижи и ги вижда като хора, на които си струва да се обърне внимание. Има много инструменти, които учителят може да използва в клас, за да мотивира учениците.</p> <p>Мощен инструмент, който помага на учителите да повишат мотивацията на учениците, е топката. Често може да се</p>

	<p>използва, когато се изучават нови думи в часа по чужд език, напр. немския език.</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>В началото на урока учителят обяснява правилата на играта. След това играта започва. Учителят хвърля топка на ученик и казва една дума на немски и ученикът превежда на босненски /български/. По-късно могат да превеждат думите от босненски /български/ на немски. Учителят преминава от по-лесни към по-трудни думи. Особено важно е да се отбележи, че понякога топката се хвърля по-бързо, което предизвиква смях и удовлетворение у учениците. Те искат да играят тази игра всеки път, когато имат урок. Често учениците свързват хвърлянето на топката с часовете по физическо възпитание, което е един от любимите предмети за ученици от всички възрасти.</p> <p style="text-align: center;">„Правописна“ топка.</p> <p>Тази игра е проста като АБВ. Накарайте учениците да застанат в голям кръг. Кажете дума и хвърлете топката на някой от Вашите ученици. Ученикът казва първата буква на думата и хвърля топката на съученик, който трябва да каже втората буква, след което хвърля топката на друг. Учениците, които правят грешка, трябва да седнат. Последният ученик е победител!</p> <p style="text-align: center;">Замръзни!</p> <p>Тази игра е идеална за най-малките! Упражнявайте речника с картички. Първо, научете учениците на значението на „Замръзни!“ като стоп. Учениците седят в широк кръг с набор от картички в центъра. Учениците подават топката около кръга.</p>

	<p>Кажете им, че не могат да задържат топката за повече от секунда. Покрийте очите си, докато правят това, и кажете: „Замръзни!“ Ученикът, в който е топката, трябва да спре и да вземе картичка от купчината. В зависимост от възрастта и нивото на Вашите ученици, помолете ги да кажат думата или да я използват в изречение.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>По-бързо научаване на нови думи. По-добра мотивация на учениците.</p>
<p>Допълнителна информация</p>	
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.teachstarter.com/au/blog/6-fun-ball-games-and-activities https://busyteacher.org/6824-what-you-can-do-with-a-ball-7-fun-esl-games.html</p> 



Source: <https://www.teachstarter.com/us/blog/tips-for-teaching-boys-us/>

Книги и материали за обучение

Име на добрата практика	Учене в свободен стил
Източник (Организация, Страна)	Учене в свободен стил Мојца Stojkovič s. p. Словения
Област на добрата практика	Подобряване на мотивацията на учениците в клас
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Нашата визия е да помогнем на учениците КАК да учат бързо и постоянно, и да се забавляват, докато учат с различни нови техники за обучение. При груповото обучение във фристайл насърчаваме работа в екип, така че учениците също споделят идеи при запаметяването на материала и се научават да развиват скритите си потенциали, които им помагат да станат по-успешни в живота.</p> <p>Искаме да се превърнем в разпознаваем партньор на начални и средни училища, които предлагат курсове в свободен стил и индивидуално консултиране, за да улеснят ученето за ученици, които имат нужда, под професионалното ръководство на опитни учители.</p> <p>Също се превръщаме в успешна иновативна мрежа за обучение по фристайл в Словения, а по-късно и в чужбина, която се продава като франчайз с марката Freestyle learning - учене по забавен начин, използвайки технологично усъвършенствани методи на обучение и иновативни устройства, които се предполага, че ще се използват при релаксация (измерване на мозъчните вълни) и особено при активно обучение.</p> <p>Добавената стойност на нашите услуги са вдъхновяващи учители, които преподават на учениците в мотивационна среда, която осигурява устойчив растеж на младите хора, и предават техните знания, чрез семинари на други учители. Освен това</p>

подготвяме видеоклипове с примери за по-лесно учене за всички.

Ученето в свободен стил се стреми да има солидна репутация за надежден и ефективен подход за улесняване на ученето на деца и юноши, а отношенията с учениците се основават на взаимно доверие, достъпност и диалог.

Семинари по теми като:

О, по дяволите! Английски времена

Съдържание на курса?

Курсът се провежда в група (до 10 участници), общо 12 учебни часа в консолидирана форма за 2 дни или по споразумение с участниците.

Най-важното е спокойна учебна среда, която ви приема такива, каквито сте и ви предлага бързи и трайни методи за запаметяване на английски времена и нови думи.

Използвайки красиви английски песни, ние ще влезем в спокоен начин на изучаване на чужд език. Ще бъдете лесно запознати с английските времена и прости методи за изучаването им (напр. She-he-it = shit, към които се добавя, при сегашно просто време, суфикса към глагола. Всички продължителни времена се обясняват с камион, забавни истории за изучаване на неправилни глаголи, ...). Използваме и релаксация и масажи с нови думи.

ПОЛЗИ

Преди всичко насърчаваме да увалдеете умствения начин за улесняване изучаването на чужд език чрез творческо мислене, което няма граници. По забавен начин ще научите полезните знания за английските времена и забавните асоциации ще останат в дългосрочната Ви памет.

Ще научите текстовете на любимите си английски песни и ще се запознаете с начина на набиране на енергия, преди да започнете да учите.

Ще говорим за възможностите за разговор с англоговорящи хора, с които английският просто потича от Вашата уста. В крайна сметка ще усвоим нови думи на английски, ще повторим времената с любимата си английска музика и ще научим колко лесно е да научите чужд език по забавен начин.

ТЕХНИКИ ЗА УЧЕНЕ НА СВОБОДЕН СТИЛ

Freestyle learning® се основава на свързването на мисловния процес (паметта) и движението, за което днес има все по-малко време. Повечето от методите на преподаване са свързани с творческото движение. За да го доближим до учениците, използваме любимата им музика и така скачаме върху хореографията от учебния материал.

В практически уъркшоп показваме техники за учене, които насърчават децата да мислят творчески по темата. С показаните техники ние даваме възможност на детето да стане независимо в ученето и да използва тези техники самостоятелно, дори по-късно в живота. Те са подходящи за изучаване на материала, който трябва да „изровим“, и са особено ефективни при изучаването на чужд език.

Работилницата се провежда с родители и деца; това насърчава сътрудничеството и комуникацията, която след това лесно можете да продължите у дома.

УЧЕНЕ С МОЗЪЧНИ КОДОВЕ

Учебният материал, който учениците трябва да „напишат“, се запаметява с мозъчни кодове (нарисувани знаци, които представляват историята на даден учебен материал), които се съхраняват в дългосрочна памет. Кодовете напомнят на

учениците думите, които превръщат в изречения, а тях в окончателна, завършена информация.

ОБУЧЕНИЕ С ТВОРЧЕСКИ ДВИЖЕНИЯ

Всеки преподавателски материал, който учителят иска да представи, може да бъде поставен в танц - творческо движение. С ученето в свободен стил, използваме съдържанието на всички училищни предмети: история, математика (дефиниции), география, домакинство, естествени науки, социални науки, езици.

УЧЕНЕ В АЛФА СЪСТОЯНИЕ

Ученето в алфа състояние е чудесно, с релаксираща спокойна музика, без стрес, където премахваме блокадата на обучението и поставяме мечтите си на преден план с ръководена визуализация. Научаваме се как да освобождаваме напрежението преди тестване на знанията, показваме редица практически упражнения, които помагат да се осъзнае, че успехът на ученето и преподаването също се влияе от емоциите, мислите и несъзнаваната част.

ТЕХНИКИ ЗА УЧЕНЕ

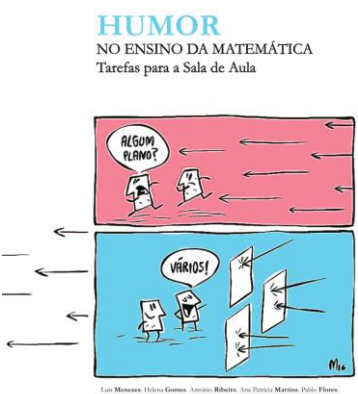
Семинарът за учене в свободен стил е предназначен за ученици от 5 до 9 клас, които редовно се сблъскват с изискванията за писмено и устно оценяване на знанията. Доказано е, че по-бързото обучение се влияе от смях, релаксация, комуникация и сътрудничество - всичко това може да се научи, чрез обучението в свободен стил. Програмата Freestyle Learning® включва методи за бързо обучение, забавни асоциации и истории, мемо техника, визуализация, метод на творческо движение, рими, учене с музика. Във Freestyle Learning ние показваме много примери за това КАК да запомните:

	<p>Всичко, без стоене седнал, а чрез показване с движения (дори и по-големите тийнейджъри)</p> <p>нови чужди думи на английски или друг език,</p> <p>забавни истории за формули.</p> <p>Английски неправилни глаголи по забавен начин</p> <p>изучаване на материали, чрез масаж</p> <p>всеки материал, по-бързо, чрез мозъчните кодове или фриистайл съвети</p> <p>ръководена релаксация в спокойно състояние, което ви води до увереност при тестове или отговор на въпроси</p> <p>Нека вашите тийнейджъри върнат усмивката на лицето си, докато учат.</p> <p>Показваме на учениците методите на обучението по свободен стил, по забавен начин и заедно научаваме някои актуални учебни материали.</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Подобряването на резултатите от обучението с нови подходи винаги е добре дошло и учениците обичат активното обучение, вместо да седят седнали в клас.</p> <p>Тези нови начини могат да бъдат приложени в почти всеки предмет.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>И учителите, и учениците ще оценят новите начини за преподаване и учене</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.lazjeucenje.si/delavnice-freestyle-ucenja/triki-za-lazje-ucenje/</p>

Име на добрата практика	Книга: Хумор в преподаването на математика
Източник (Организация, Страна)	Проект: HUMAT - хумор в преподаването на математика, Португалия
Област на добрата практика	Преподаване на математика с хумор
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Книгата „Хумор в преподаването на математика: Задачи за класната стая“ попада в рамките на изследователския проект HUMAT (Хумор в преподаването на математика), разработен от Escola Superior de Educação de Viseu (Португалия), в партньорство с Университета в Миньо (Португалия), Университета в Гранада (Испания) и Университета в Мендоса (Аржентина), с подкрепата на Политехническият институт във Визеу (Португалия) и CI & DETS.</p> <p>Проектът предполага две основни идеи. От една страна, той приема значението, което хуморът има за създаването на учебна среда, която може да засили мотивацията за изучаване на математика. От друга страна, предполага, че разбирането на хумора и изучаването на математика са две дейности, които изискват добри умения за разсъждение. Той също така признава, че проучвателното преподаване на математика, основано на работата на ученици с предизвикателни математически задачи, има голям потенциал за учене. В тази степен се появява тази книга с математически задачи с хумористичен характер, които се стремят да изпълнят тези две функции, тоест да предразположат учениците да научат и да ги накарат да разсъждават за хумористични ситуации, които включват математически понятия.</p> <p>За да обоснове това желание, книгата е организирана в два раздела. Първият е посветен на кратко представяне на концепцията за хумор и други свързани теми, първоначално</p>

	<p>като цяло и след това съсредоточено върху математическото образование. Най-големият раздел на книгата, вторият, е посветен на представянето на математически задачи, базирани на скици или комикси с хумористичен характер.</p> <p>Предложените задачи са предназначени за проучвателно обучение по математика и следователно, като общо правило, имат отворен характер. Почти неизменно те започват с искане към ученика да опише представената ситуация и да каже дали смята, че е добронамерена. След това първо искане се появяват други с по-специфичен характер. Избраните задачи се фокусират върху няколко математически теми в основното образование.</p> <p>Предложенията могат да бъдат използвани при две обстоятелства. Някои се смятаха за средство за въвеждане на нови теми, а други за затвърждаване на научените преди това знания. Начинът, по който са представени задачите, им позволява да бъдат изследвани на различни образователни нива, като адаптират твърденията или помощта на учителя.</p> <p>Задачите могат да бъдат разграничени по това, което предизвикват у учениците. Някои подчертават афективния / емоционалния аспект, когато се опитват да привлекат вниманието на учениците към ученето, поради неочакваната ситуация, която представят. Други задачи подчертават когнитивните и интелектуалните аспекти. Работата на учениците, заедно с тях, далеч надхвърля фокусирането им върху ученето, съставлявайки предизвикателства, произтичащи от когнитивни смущения, които ситуацията предават. За всяка задача първоначално предлагаме кратко описание на ситуацията и след това правим разсъждения от дидактичен характер по различните въпроси, по които тя се разгръща.</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Тази книга представя използване на хумора в часовете по математика, като предлага два избора. От една страна,</p>

	<p>графичният хумор е подчертан във връзка с вербалния хумор на учителя. От друга страна, търси комбинацията от емоционални и познавателни функции, които имат добри ефекти върху изучаването на математика.</p> <p>Заданията са проектирани по открит начин, като хуморът представлява математическо предизвикателство за учениците. Следователно задачите имат характеристики, които да се използват при преподаване с изследователски характер, при което математическата дейност на учениците, е и път за учене. Обикновено изследователският час по математика се провежда на три или четири фази: стартиране на работата, проучване от учениците, дискусия и синтез. Някои автори, като Канаваро, Оливейра и Менезес (2014), разгръщат последната фаза, като разделят колективната дискусия, в която учениците са главните действащи лица, от фазата на „систематизиране на обучението“, където учителят играе основна роля, като включва учениците в институционализиране на математическите знания.</p> <p>В книгата са представени 15 математически задачи, повечето от които хуморът произтича от ситуации на несъответствие, включващи използването на математически понятия. Това се случва например в задачите „В атака!“, „Когато второто не е голяма работа ...“ и „По-малка карта“. При други задачи той се възползва от каламбури, които включват естествен език и математически език, както в задачата „Точност“, и езикови неясноти, както в задачата „Степени и степени“. Други задачи се възползват от вътрешните проблеми в самата математика, както във връзка със заключенията за самата задача, така и в предложението „Нередовна редовност“, както в използвания език, както в задачата „Правилно или грешно?“</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Хуморът, с неговото разрушаване на реалността, се стреми да „обезоръжи“ учениците и да отстрани евентуално</p>

	<p>отбранително отношение към математиката, предизвиквайки усещане за благополучие, когато се възприеме смешното. В клас, хумористичните ситуации, представени от учителя, могат да изпълняват две основни функции: афективна/емоционална и интелектуална/когнитивна функция (Banas et al., 2011; Guitart, 2012; Meyer, 2015).</p> <p>Когато хумористичната ситуация не е пряко свързана с математическата тема, която ще се преподава, афективната/емоционална функция се откроява, и има нужда учителя да създаде добра учебна среда. Обратно, когато хумористичната ситуация е пряко свързана с математическата тема, интелектуалната/познавателната функция се откроява над афективната/емоционалната функция. В този случай хуморът играе важна роля в изучаването на съдържанието, което се преподава, или защото присъства в някаква задача, или защото благоприятства разбирането на концепцията или, просто, защото улеснява запаметяването на всяко име или идея.</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>Книгата може да бъде свалена тук:</p> <p>https://www.researchgate.net/publication/323497802_Humor_no_ensino_da_Matematica_tarefas_para_a_sala_de_aula</p>  <p>HUMOR NO ENSINO DA MATEMÁTICA Tarefas para a Sala de Aula</p> <p>ALGUM FLAVO? VÁRIOS!</p> <p><small>Luís Meneses, Helena Gomes, António Ribeiro, Ana Patrícia Martins, Paulo Flores, Flávio Vieira, Ana M. Oliveira, Isabel A. Mamede, João P. Barbosa, Virgínia Delgado</small></p>

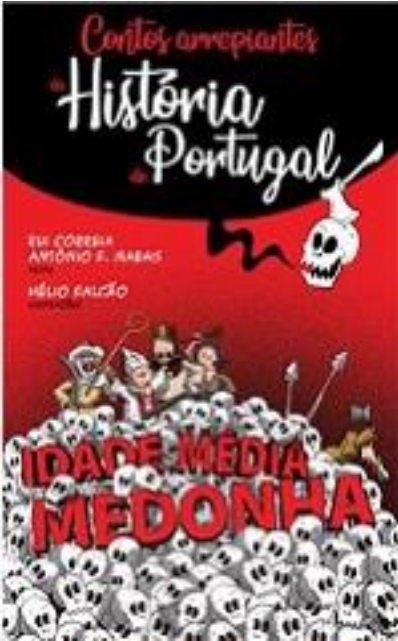
Име на добрата практика	Работилница/Тренинг - Педагогика на смеха
Източник (Организация, Страна)	Projeto RIR Agora, Португалия
Област на добрата практика	Йога на смеха; Хумор в училищата
<p>Описание и подкрепящи доказателства</p>	<p>Описание на тренинга Йога на смеха е революционна идея, разработена от индийския лекар д-р Мадан Катария, през 1995 г. Понастоящем се практикува в повече от 110 страни и съчетава смеха, като форма на упражнение, с дълбоко дишане от йога. Концепцията се основава на научни изследвания, според които доброволният смях осигурява същите физиологични и психологически ползи като спонтанния смях. Първоначално започва с клубове за социален смях, но оттогава е въведен в много училища в Индия и други страни.</p> <p>Педагогика на темите за обучение на смях: Оценка на коефициента на смеха. Какво е йога на смеха? Концепция, история и философия. Връзка между йога и смях. Практически упражнения. Боливуд йога танц. Доброволен смях срещу истински смях. Разлика между Йога на смеха и хумор. Защо нашите деца и младите трябва да се смеят повече? Ползите от смеха в училищата. Динамика на йогата на смеха. Безмислици;</p>

<p>Стъпки за изпълнение / възпроизвеждане</p>	<p>Общи цели</p> <p>Работилницата по педагогика на смеха има общата цел да:</p> <p>Запознае участниците с практическите приложения на йога на смеха в образователния контекст, както и за неизмеримите ползи, които тя предоставя на тялото и ума.</p> <p>Практикуване на йога за смях и медитация и и да научи участниците как да се включат в тази практика в различни ежедневни ситуации.</p> <p>Покаже как да се смеем сами и да имаме практически идеи как да внесем повече смях в живота си.</p> <p>Специфични цели</p> <p>В обучението по педагогика на смеха ученикът трябва:</p> <p>Познае своя коефициент на смях;</p> <p>Прилага упражнения за смях и дълбоко дишане;</p> <p>Прилага стратегии да се смее повече ежедневно;</p> <p>Разграничава доброволния смях от истинския смях; изпълни динамиката на йога на смеха и медитация при деца и млади хора.</p> <p>Методика на преподаване</p> <p>За да присъствате онлайн в това обучение, ще бъде необходимо:</p> <p>Компютър, със звукова карта, слушалки с микрофон, уеб камера и интернет връзка.</p> <p>Браузър: Google Chrome или Mozilla Firefox;</p> <p>Тренингът се провежда в режим на електронно обучение: методология на преподаване, съставена от асинхронни и синхронни сесии. Асинхронните сесии съответстват на периода на самообучение; синхронните сесии съответстват на действителните класове, в които учителят е в пряк контакт с класа във виртуалната стая, чрез която той / тя взаимодейства с обучаемите и рационализира сесията, използвайки презентации, видеоклипове и други учебни материали. Обучението е</p>
--	---

	теоретично-практическо, с активно участие на ичениците във всички предложени дейности. Обхваща представянето и обсъждането на конкретни теми, свързани с областта, както и обсъждането и анализа на практически случаи.
Ползи за учители и ученици	<p>Иновативен семинар, който позволява да придобиете игрови инструменти за ежедневието: позволява да работите и да насърчавате собственото си самочувствие, да научавате за нови форми на комуникация и да решавате ежедневни ситуации.</p> <p>Предполага придобиване на умения, които позволяват развитието на детето във Вас.</p> <p>Целева аудитория: Родители, преподаватели, учители, други участници в образователния процес и всички заинтересовани в областта на образованието.</p>
Допълнителна информация	Работилницата по педагогика на смеха е насочена към учители, възпитатели, психолози и родители.
Допълнителни връзки и ресурси	<p>https://www.institutocriap.com/formacao/workshop-pedagogia-riso</p> <p>https://www.riragora.pt/</p>

Име на добрата практика	Страшни приказки от историята на Португалия (Колекция от книги)
Източник (Организация, Страна)	Rui Correia и António F. Nabais, Португалия
Област на добрата практика	Използване на хумор в класната стая
Описание и подкрепящи доказателства	Не е случайност това, което тази работа възнамерява да причини на децата, и въздействието, което часовете на Rui Correia оказват върху живота на неговите ученици. Страшните приказки от историята на Португалия, всъщност са продължение на неговия начин на преподаване, който през 2019 г. му спечели наградата

	<p>„Учител на годината“ от Глобалната награда за учители, Португалия - считана за Португалска Нобелова награда в образованието.</p> <p>След националното признание, учителят по история на Калдас да Раиня, е изправен пред предизвикателството да напише тази колекция от разкази, с помощта на друг учител: Антонио Фернандо Набайс, професор по португалски език, литература и латински език. Обединява ги общия възглед за преподаването и граденото, повече от три десетилетия, приятелство.</p> <p>Това са приказки от Средновековието, много епизоди от португалската история и са „отблъскващи, нещастни, тъмни, отвратителни, ужасяващи, мръсни, миризливи, мрачни, мътни, брутални, отвратителни и понякога дори неприятни“. На корицата няма място за всички „хвалебствия“ за това историческо време в Португалия, но са подчертани на задната корица на книгата, което не ни позволява да забравим, че страната също е имала детство. Следователно, „Страшни истории от историята на Португалия“ показват гафовете, плашещите и смешни ситуации, които тази страна е имала в ранните си години.</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Тази колекция от книги съдържа истории, за които самите автори, запалени по изкуството да ги разказват, не са били наясно или са видели, само когато трябва да ги намерят.</p> <p>„Подобно на образа на нагодник, на първия ни крал“, казва Антонио Фернандо Набайс. Като любителите на добрият хумор, каквито са двамата са автори, особено класната стая, всичко е разказано с усмивка.</p> <p>Хумор, с помощта на двама герои, младите съвременници Тереза и Мануел, които се появяват история след история. Имената са на децата на Антонио Набайс, а лицата на децата на</p>

	<p>Руи Корея - илюстрирани от Хелдер Фалкао. Това, което разказват, чрез тази книга, е смесица от това, което и двамата учители чуват от своите ученици, през дългите десетилетия на преподаване.</p> <p>Тези книги могат да се използват в клас (в часовете по история), за да са в помощ на историческото съдържание, с хумористичен подход към историята.</p> 
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Разглеждайки историята на Португалия с хумористична перспектива и подход, тези книги позволяват да се ангажират и мотивират учениците, да научат повече за тяхната собствена история. Обикновено учениците възприемат учебните предмети, като скучни и едва интерактивни, затова тези книги са полезен инструмент за учителите да намерят по-атрактивен начин да разкажат историята!</p> <p>Освен това книгите могат да се използват извън училищната среда, с родители и близки, у дома!</p>
<p>Допълнителна информация</p>	
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.facebook.com/Contos-arrepiantes-da-Hist%C3%B3ria-de-Portugal-108057694268225/</p>

<p>Име на добрата практика</p>	<p>Ръководство на педагога за предотвратяване и решаване на проблеми с дисциплината</p>
<p>Източник (Организация, Страна)</p>	<p>Книга на Марк Бойнтън и Кристин Бойнтън</p>
<p>Област на добрата практика</p>	<p>Развиване на положителни отношения учител-ученик</p>
<p>Описание и подкрепящи доказателства</p>	<p>Всички искаме да се чувстваме обгрижвани и ценени, от значимите хора в нашия свят. Учениците не са по-различни. Тези знания са мощен инструмент в арсенала, с който разполагате, докато формирате своя план за дисциплина, в клас. Като учител в Вие притежавате голяма власт над учениците си, просто поради факта, че контролирате съдбата им за около шест часа всеки ден, пет дни в седмицата. Когато учениците почувстват, че ги цените и се грижите за тях като личности, са по-склонни да се съобразят с Вашите желания.</p> <p>Преглед на изследването показва, че авторите могат да кажат много за положителните отношения с учениците. Томпсън (1998) казва: „Най -мощното оръжие, достъпно за учителите в средните училища, които искат да насърчат благоприятен учебен климат, е положителната връзка с учениците“ (стр. 6). Кентер и Кентър (1997) правят изявлението, че всички можем да си припомним часове и предмети, в които не сме се старали много, защото не сме харесвали учителите си. Това трябва да ни напомни колко е важно да имаме силни, положителни взаимоотношения с нашите ученици. Кох (1996) отива още по-далеч, казвайки: „Децата са по-склонни да уважават, когато важните възрастни в живота им ги уважават. Те са по-склонни да се грижат за другите, ако знаят, че се грижат за тях “ (стр. 111). Марцано (2003) заявява, че учениците ще се противопоставят на правилата и процедурите заедно с последващите дисциплинарни действия, ако липсва основата на добрата</p>

връзка. Той твърди, че връзките са може би по-важни в началното и прогимназиалното ниво, отколкото в гимназиалното ниво. И според Zehm and Kottler (1993), учениците никога няма да ни се доверят или да се отворят към нас, за да чуят какво имаме да кажем, освен ако не усетят, че ги ценим и уважаваме.

Предаване на положителни очаквания

Има няколко техники, които могат да се използват за постигане на тази цел. Следете начина, по който „призовават“ учениците. Уверете се, че давате възможност на всички ученици да участват в час. Опитайте се да увеличите времето, между задаване на въпрос към ученик и да продължите, като като отговорите на въпроса или да попитате друг ученик. Дайте на учениците подсказки и улики, които да им помогнат да успеят. Кажете директно на учениците, че вярвате, че имат способността да се справят добре. Вашата вяра в тях, ще вдъхнови техния успех.

Обръщайте се към всички ученици, по равно

Когато се обръщате към учениците, трябва да имате предвид няколко неща. На първо място, трябва да наблюдавате справедливостта на възможностите за отговор. Често учителите, които следят, откриват, че често се обръщат към малък брой ученици. Така намаляват шансовете на учениците, за които имат ниски очаквания, да отговорят. Отделни ученици може да се „настроят“ и да вярват, че не очакват те да могат да отговорят на Вашите въпроси.

Увеличете периодите на изчакване, когато задавате въпрос на учениците

Увеличаването на „латентността“ (Kerman et al., 1980) е друга техника, която можете да използвате, за да покажете, че имате положителни очаквания към ученик. Латентността е времето,

което изминава между момента, в който дадете възможност на ученика да отговори и момента, в който прекратите възможността за отговор. Керман и колегите (1980) обясняват, че времето, което отделяме на учениците за да отговорят на въпроси, е пряко свързано с нивото на очаквания, които имаме към тях. Даваме повече време на учениците, когато имаме доверие в способността им да отговорят на въпрос. Обратно, ние отделяме по-малко време на ученици, в които имаме малко доверие. Когато бързо се откажете от ученик, който се бори с отговор, за всички в клас е ясно, че не очаквате той или тя да излезе с правилния отговор.

Дайте съвети и идеи, за да помогнете на учениците да отговорят на въпросите

Като давате подсказки и идеи на Вашите ученици, също показвате положителни очаквания. В работата си върху очакванията на учителите, Керман и колегите (1980) посочват, че учителите обикновено правят повече „задълбочаване и префразиране“ за ученици, за които имат големи очаквания и по-малко за ученици, за които имат ниски очаквания. Важно е да съобщим на всички наши ученици, че имаме големи очаквания за техния успех и един от начините да направим това, е като дадем повече подсказки и улики на всички ученици, особено на тези с по-нисък успех.

Кажете на учениците, че имат способността да се справят добре

Друг начин да предадете положителни очаквания на учениците е като директно им кажете, че имат способността да се справят добре. Когато кажете на учениците си, че имате увереност, че могат да се справят с трудна задача или да подобрят поведението си, Вие предавате много силно послание. Учениците често ще работят усилено и ще се държат

подобавашо, за да докажат, че доверието ви в тях е оправдано. Всяко дете трябва да има поне един значителен възрастен в живота си, който вярва, че може да се справи добре. В идеалния случай децата биха чули това от родителите си, но тъжната истина е, че не винаги е така. Учителите имат уникалната възможност и привилегия да общуват ежедневно с редица ученици, които вярват в тях.

Поправяйте учениците по конструктивен начин

Коригирането и „дисциплинирането“ на учениците за неподходящо поведение е необходима и важна част от работата на всеки учител. Но не е задължително това да е отрицателна част от работата ви. Всъщност можете да изградите положителни взаимоотношения, когато коригирате учениците. Ако не вярвате на това, помислете само за минута за учениците, които сте имали в миналото, които са се върнали в училище, за да Ви посетят. Често учениците, които са били най-предизвикателните и с които е трябвало да прекарате най-много време, продължават да Ви посещават през годините. Това се дължи на положителните отношения, които сте създали с тях. Целта при коригирането на учениците трябва да бъде да ги накара да се замислят върху това, което са направили, да съжаляват, че са Ви разочаровали, и да направят по-добър избор в бъдеще. Не бива да си отиват с мисълта: „Мразя учителя си“.

Развиване на положителна гордост в клас

Ако се прилага ефективно, гордостта може да бъде изключително мощна сила в развитието на положителни отношения учител-ученик (Kerman et al., 1980). В много класни стаи учениците се гордеят с факта, че се държат на високо ниво и постигат на високи резултати. В други класове се развива различен тип гордост, когато учениците виждат себе си като най-лошите, които могат да бъдат. Гордостта, която учениците

развиват, помага да се оформи единтичност, която от своя страна стимулират поведението им. Когато признаете успехите на учениците, има малка вероятност за насърчаване на негативна гордост и увеличена вероятност за развитие на положителна гордост. Като учител, целта Ви трябва да бъде да помогнете на учениците да се гордеят с постиженията и положителното си поведение, а не с негативното си поведение.

Демонстрирайте грижа

Демонстрирането на грижа е един от най-мощните начини за изграждане на положителни взаимоотношения с Вашите ученици (Kerman et al., 1980). Когато Вашите действия и думи съобщават, че искрено Ви е грижа за учениците, те са по-склонни да искат да се представят добре и да се радват да идват на училище. Грижата също така насърчава превантивния подход към дисциплината, тъй като учениците, които се чувстват обгрижени, са по-склонни да искат да Ви угодят, като се съобразят с Вашите желания и политики. Трагедия е, когато ученик погрешно вярва, че учителят му не го е грижа или не го харесва. В повечето случаи учителите ги е грижа, но не успяват да направят нещата, които пряко предават това ценно послание.

Стратегии, с които да покажете, че Ви е грижа

Покажете интерес към личния живот на Вашите ученици

Поздравете учениците на входната врата, когато влизат в класната стая

Гледайте и докосвайте учениците, които проявяват силни емоции


Искрено слушайте учениците

Съчувствайте на учениците

Предотвратяване и намаляване на разочарованието и стреса

Разочарованието и стресът, които са неизбежни в учителската професия, са големите врагове на нашите най-добри

	<p>намерения. Zehm и Kottler (1993) изброяват някои външни причини за стреса за учителите като трудни ученици, разгневени родители и нападки от колеги. Фрустрацията може да има опустошителен ефект върху отношенията учител-ученик, тъй като има тенденция да накара педагозите да вземат ирационални решения. Обикновено знаете кога се разочаровате и можете бързо да идентифицирате признаците и симптомите. Като педагог въпросът не е дали ще се разочаровате или стресирате, а кога ще го направите и как ще се справите с него.</p> <p>Техники за превенция/намаляване на фрустрацията и стреса</p> <p>Пускайте спокойна, релаксираща музика</p> <p>Гледайте снимки на райски дестинации</p> <p>Променете учебните си планове</p> <p>Изведете учениците на разходка</p> <p>Помолете колега, учител да поеме труден ученик за определен период от време</p> <p>Задайте на учениците си независимо време за учене</p> <p>Изчистете бюрото си</p> <p>Намерете валидиращ колега</p> <p>Споделяйте с останалите колеги</p> <p>Споделете стратегии за разочарование</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Има няколко лесни стъпки, които трябва да се следват и може лесно да се приложи в чаовете, всеки ден.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Учителите ще са по-наясно с поведението и естеството на своите ученици, а учениците ще усетят ангажираността на учителите към тях.</p>
<p>Допълнителна информация</p>	<p>Това е страхотна книга, от която да се поучите, но за съжаление не е безплатна.</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>http://www.ascd.org/publications/books/105124/chapters/Developing_Positive_Teacher-Student_Relations.aspx</p>

<p>Име на добрата практика</p>	<p>Разбъркана история</p>
<p>Източник (Организация, Страна)</p>	<p>от Мирела Стоморняк Основно училище „Средние”, Илияш, Босна и Херцеговина</p>
<p>Област на добрата практика</p>	<p>Мотивация, внимание</p>
<p>Описание и подкрепящи доказателства</p>	<p>Има една история у нас (Босна и Херцеговина), която никога не е оставяла, никое поколение безразлично в клас. Всички знаят тази история и всеки я помни. Нарича се „Разбъркана история“ и е написана от Бранко Чопич.</p> <p>Надяваме се, че историята, преведена на български, ще бъде също толкова смешна, колкото и на нашия език.</p> <p>ЗАСУКАНА ИСТОРИЯ (Бранко Чопич)</p>  <p>(Тази история претърпя земетресение, така че всичко е разбъркано в нея. Опитайте се да върнете всяка дума на правилното място.)</p> <p>Хълмът току -що излезе зад слънцето и леглото изскочи от просторния старец, сложи крака върху чехлите си, сложи глава на шапката си и отвори къщата на вратата.</p> <p>- Вижте, снощи дъждът се намокри добре! - мустаците му изръмжаха изумени, обърнати към стареца, затова той</p>

забърза надолу по стъпалата през бързия двор, изгони обора от кравата и каза:

- Рогата поляна, отиди на паша в зелена крава и ще сложи краката си под пътя, така че ще отида в гората, за да донеса дървата за огън.

Старецът сложи рамо на брадвата и намигна с баба му в окото.



- Бабо, свари четири тенджери в яйцето, докато работата не се върне от стареца. Днешният обяд ще изяде стареца сладко.

Пътят пламна надолу по стареца, вдигайки облаци обувки с широкия си прах. Някои от каруците се уплашиха от това, затова преобърнаха конете в надпреварата, а юздата пусна кочияша и изтупа тревата по гърба му.

Събитието се плаши от този необичаен старец и той разтяга полето над краката си, тичайки по-бързо от хълма над заека. Най-сетне, когато се хвърли пред очите му, от зъбите му скърцаше страх и главата му се издигаше по косата: кървава гора излизаше от близкия вълк!

- Уау, сега пълешът е събрал стареца ми! Обсебен от лудия старец, нашият страх прескача панталоните и разкъсва тръна и тича по -бързо от полето над блестящата звезда.

	<p>Пред баба си той беше посрещнат от верен праг. "Така че свети вълк, има неделя в гората!" Викаше слухът с един дрезгав старец. Къщата изпада в паника, скача в бабата и заключва ключа към вратата, а горкото дърво се качва на стареца и горе хваща клон с ръце, очаквайки двора да се блъсне във вълка. http://www.pjesmicezadjecu.com/bajke-i-price-za-djecu/izokrenuta-prica-branko-copic.html#ixzz6mQQbqt69</p>
<p>Стъпки за изпълнение / възпроизвеждане</p>	<p>Самият текст на историята е хумористичен.</p> <p>Първата задача след прочитане на текста е учениците да илюстрират събитие, което им е оставило специално впечатление.</p> <div data-bbox="778 898 1114 1261" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="619 1279 1273 1659" data-label="Image"> </div> <p>Втора задача: Учителят пита учениците: Как би изглеждала тази история, ако не беше разбъркана? Опитайте се да я разкажете по правилния начин. Още ли е смешна? Защо?</p> <p>Трета задача:</p>

	<p>Учителят дава задача на учениците да разкажат прости житейски събития или преживявания, но по такъв начин, че да играят с реда на думите в изречението. Дали изреченията ще имат първоначалния си смисъл? (Учениците обичат да казват по „усукан“ начин, че майка им ги е изпратила в магазина за мляко; така че в усукана история е, че магазинът ги е изпратил на мляко и шоколад за майка им ...) Освен това те си спомнят истински смешни събития и ги разказват.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Хуморът и шегите са положително средство, чрез което може да се подобри преподаването и социалният климат в класната стая (интровертните ученици също са щастливи да говорят и да участват в тези часове).</p> <p>Хуморът също е отрицателен инструмент, ако се използва заради самия хумор (задачата е учениците да видят колко е важно да се спазват правописните и стилистичните норми при формулирането на изречението и правилното предаване на информация).</p> <p>Хуморът помага при комуникацията, изгражда оптимизъм, намалява стреса и отпуска.</p>
<p>Допълнителна информация</p>	
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>В. Џорџ: “A Twisted Story” (https://www.youtube.com/watch?v=rwKaUIAMV-l)</p>



Source: <https://proudtobeprimary.com/classroom-management-examples/>

Стимулиране на творческото обучение

<p>Име на добрата практика</p>	<p>10 начина, с които преподавателите могат да направят класните стаи по-иновативни</p>
<p>Източник (Организация, Страна)</p>	<p>Robyn D. Shulman Форбс</p>
<p>Област на добрата практика</p>	<p>Стимулиране на творческото обучение</p>
<p>Описание и подкрепящи доказателства</p>	<p>Според Националната образователна асоциация, в материал, написано от Dawn Dupriest, озаглавено „Творчество в класната стая“, тя твърди: „Има ли нещо по-удовлетворяващо от това да направиш нещо творческо? Уеб страница, декорация, изобретение? Помниш ли гордостта, която изпитваше, като дете, когато показва на родителите си твоето творение от LEGO или приказна къща, или дори баница, от кал и листа? Творчеството е навсякъде, не само в детските игри и извънкласните програми. Включва всичките Ви сетива и създава нови знания, които не са съществували преди. Учениците от всички възрасти трябва да се учат, чрез създаване - това помага да се синтезира информация и да се внесе радост и смисъл в техния образователен опит.“</p> <p>За да създадат иновативно, отворено, креативно и надеждно място за учениците - да растат, да поемат рискове и да се чувстват комфортно в собствените си модели на учене, има няколко ключови действия, които учителите могат да предприемат.</p> <p>Способността учениците да се свързват, развиват и да са иновативни, не само със съдържанието на часовете, но и един с друг, със света около тях и с мен, беше културата, която развивах в класната стая.</p> <p style="text-align: center;">10 НАЧИНА ЗА ИНОВИРАНЕ:</p> <p>1. Начин на мислене</p> <p>Промяната в мисленето, настроението и цялостното настроение в клас, започва с учителя. Учителят задава тона на</p>

класа от минутата, в която учениците влизат в сградата. Ако преподавателите са развълнувани от предмета си, учениците ще ги следват. Преподавателите трябва да имат страст към предметите, които преподават. Нагласата на учителя по отношение на това как да проектира и доставя съдържание е от решаващо значение за иновативния процес на обучение. Повечето учители са обучени да обучават единствено от гледна точка на учителя. За да променят този вид преподаване и да направят часовете по-иновативни, те трябва да мислят като лидери - да действат като ръководители, а не като преподаватели на съдържание.

2. Самооценка

Самооценката в клас е начин учителите да погледнат назад към своите стратегии на преподаване, за да открият как и защо преподават по определен начин и как реагират техните ученици.

С една толкова предизвикателна професия, като преподаването, саморефлексията може да предложи на учителите критична възможност да видят кое е работило и какво не в техните часове. Преподавателите могат да използват рефлексивното преподаване като начин да анализират и оценят собствените си преподавателски практики, за да могат да се съсредоточат върху това, което работи. Ефективните учители признават факта, че стратегиите за преподаване, предаване и постигане на успех винаги могат да бъдат подобрени.

3. Задавайте отворени въпроси

Отворените въпроси са въпроси без отговори в учебника. Когато преподавателите задават отворени въпроси, може да има различни отговори и гледни точки. Отговорите на учениците могат да доведат до силно сътрудничество, вълнуващи разговори, нови идеи, както и да насърчат лидерските умения. Тази практика може също да помогне на учениците да

реализират потенциал, който никога не са открили в себе си. Освен това, чрез отворени въпроси учениците могат да установят връзки със собствения си живот, различни истории или със събития от реалния свят.

4. Създайте гъвкава учебна среда

С различните методи на преподаване, е важно учителите да обмислят как да използват пространството в класната стая. Например, когато учителите могат лесно да преместват мебели из стаята, могат да открият, че това е решаваща променлива за подобряване на ученето. С развитие на преподаването, пространството в класната стая трябва да осигури начини учениците да работят сами, да взаимодействат с връстниците си и да предоставят области на сътрудничество. Много класни стаи днес, все още са претъпкани, претрупани, шумни пространства, на които им липсва място, в което учениците да се движат с лекота. Това причиняват пропаст в комуникацията и води до пречки, когато учениците трябва да се концентрират.

Учебните пространства трябва да осигуряват гъвкавост в подкрепа на индивидуалното обучение, сътрудничество, независимо мислене и групови дискусии.

5. Личността има значение: Създайте място за всички учащи

В книгата на Сюзън Кейн „Тихо: Силата на интровертите в свят, който не може да спре да говори“, една от критичните разлики между интровертите и екстровертите е, че екстровертите са склонни да черпят енергията си от социалното взаимодействие, а интровертите - от тихите пространства и време да мислят и да разсъждават сами.

Следователно, когато клас се фокусира единствено върху групова работа-която подчертава дискусии в цяла група, малки групи, които работят заедно, събират обратна връзка от всички (всичко това изисква много социално взаимодействие),

екстровертите в клас могат да се развиват и да трупат енергия, докато интровертните ученици ще бъдат изцедени, с липса на мотивация за участие.

Също така, когато един проект се фокусира единствено върху тих размисъл или индивидуално изследване, вероятно ще се случи обратното. Интровертите могат да се развиват и процъфтяват, оставяйки екстровертите да се чувстват мрачни и загубени. Екстровертите могат лесно да се раздразнят или да си създадат проблеми, защото се опитват да привлекат внимание, говорейки, промъквайки се в социалните медии и т.н.

Когато е възможно, учителите могат да предложат на учениците възможности за работа в групи или самостоятелно. Екстровертите могат да завършат някои проекти сами, а интровертите могат да изберат да си сътрудничат - и двата начина на преподаване са от решаващо значение за задоволяване нуждите на различните учащи.

Учителите, които осигуряват дейности, които най-добре ангажират, вдъхновяват и поддържат любовта на учениците към ученето, са по-склонни да положат максимални усилия, да се насладят на процеса и да намерят положителни резултати.

6. Използвайте Намиране на проблеми

Вместо да решават проблеми, учителите могат да помогнат на учениците да гледат света, като откриват пропуски, които да запълват, като използват намирането на проблеми. Намирането на проблеми е равносилно на откриването на проблеми.

Учителите могат да използват намирането на проблеми, като част от по-значим проблемен процес като цяло, който може да включва оформянето и решаването на проблеми заедно.

Откриването на проблеми изисква интелектуална и въображаема визия, за да се търси какво може да липсва или трябва да се добави към нещо важно. Използвайки тази

стратегия, учителите могат да предоставят на учениците възможност да мислят дълбоко, да задават критични въпроси и да прилагат творчески начини за решаване на проблеми.

7. Оставете учениците да поемат рискове и да се провалят

Учениците трябва да видят, че в живота възрастните опитват много неща и многократно се провалят, но продължават да се опитват. Учениците трябва да изпитат неуспех в ученето.

Когато учителите предоставят проекти от реалния свят, които дават на учениците проблеми за решаване, те дават възможност на учениците да се учат от неуспехите, да се правят карчка назад отново и отново, и в крайна сметка да успеят.

В своя доклад от 2017 г. „Учене от грешки“ психологът Джанет Меткалф заявява, че избягването и игнорирането на грешки в училище е класическото правило в американските класни стаи. Когато не позволяваме на учениците да се провалят, ние най-вероятно възпираме не само индивидуалния растеж на учениците, но и задържаме цялата образователна система.

Като даваме на учениците проблеми от реалния свят, с които да се справят, да се провалят и да опитат отново, ние казваме на учениците, че гласовете им имат значение. Имаме много въпроси, които си струва да разгледаме, които можем да дадем на учениците за прозрение и мнение.

Педагогиката, основана на откриване и проучване, е много по-вълнуваща от запомнянето на дати, информация и правене на тестове. Предварително определените отговори на изпитите в традиционна образователна среда, могат да задържат учениците по начини, които не можем да измерим.

8. Помислете за модела на обърната класна стая

Когато учителите използват модела на обърната класна стая, традиционният ред на преподаване и събития в класа се

обръщат. Учениците, могат да разглеждат лекционните материали, да четат или да правят изследвания, като домашни, преди да влязат в час. Времето, прекарано в час, е запазено за дейности, които могат да включват обучение от връстници, групови дискусии, независимо обучение, както и ангажиране в дискусии или съвместна работа. И според Flipped Learning Network 71% от учителите, които са обърнали часовете си, са заявили подобрене в оценките, докато 80% съобщават за подобро отношение на учениците, в резултат на това. Също така, 99% от учителите, които са обърнали часовете си, заявяват, че ще преобърнат часовете си и следващата година.

9. Поканете предприемачи и новатори в часовете

Използвайки технологиите, като място за комуникация и обхват, учителите могат да канят предприемачи в часовете си, по различни начини. Преподавателите могат да се свържат с различни лидери, чрез сайтове като LinkedIn или Twitter, само с едно натискане на бутон. Поканете тези лидери във Вашата класна стая, чрез взаимодействие на живо или чрез виртуални средства като Skype. Учителите може просто да се изненадат, колко много творчески новатори искат да се върнат в младостта. В допълнение, това е един от най-удовлетворяващите начини успешният предприемач да направи промяна. Например, ако следвате класа на Дон Уетрик, ще видите множество новатори и предприемачи, които са били и продължават да участват в неговите часове.

10. Използвайте процеса „дизайн мислене“

Процесът на мислене при проектиране е набор от структурирани стратегии, които идентифицират предизвикателства, събират информация, генерират потенциални решения, усъвършенстват идеи и тестват решения.

	<p>Процесът има пет фази: откриване, интерпретация, идея, експериментиране и еволюция.</p> <p>За всяка фаза учениците и учителите могат да следват следния модел:</p> <p>Имам предизвикателство. Как да подходя към него?</p> <p>Научих нещо. Сега, как да го тълкувам?</p> <p>Виждам възможност. Какво мога да създам?</p> <p>Имам идея. Как мога да я надградя?</p> <p>Опитах нещо ново. Как да го накарам да се развие?</p> <p>Всички тези стратегии са начини за формиране на иновации и вдъхновяване на творчеството в класната стая. Учителите могат да започнат с един проект, за да видят как вървят нещата, като същевременно преразглеждат, учат и изграждат многократно. Иновациите са необходима промяна, от която се нуждаем в училищата днес, и тя може да започне с Вас.</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Няма специални стъпки за възпроизвеждане. Прилагането на тези тактики зависи от темите, които преподавате и от Вашите способности - но моля, просто следвайте инструкциите в предишния раздел.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Учителите печелят от по-ангажираните ученици, а учениците ще се забавляват повече, като учат по нови начини.</p>
<p>Допълнителна информация</p>	
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.forbes.com/sites/robynshulman/2018/11/19/10-ways-educators-can-make-classrooms-more-innovative/?sh=4d0126e47f87</p>

Име на добрата практика	5 идеи и иновации в класната стая, без нужда от технологии
Източник (Организация, Страна)	<p>Kyle Wagner</p> <p>Getting smart</p>
Област на добрата практика	Иновации за класната стая
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Когато хората мислят за бъдещето на обучението, те си представят слушалки с изкуствен интелект и виртуални сензорни екрани, които се намират на сантиметри от лицата на учениците; глобални екипи, управлявани от ученици, които взаимодействат в света в цифрови интерфейси, които превеждат съдържанието на техния роден език.</p> <p>Какво Ви идва на ум, когато мислите за бъдещето на обучението? Наполовина изкуствен интелект, наполовина човек? Виртуални реалности, които съществуват чрез устройства или двукратно щракване, върху вградена слушалка?</p> <p>За повечето от нас този вид бъдеще е на светлинни години. Колкото и хармонично да звучи (и колкото и да бъде обсъждано днес), то всъщност не обръща внимание на реалностите, с които се занимаваме всеки ден. Междувременно, в нашите класове, се нуждаем от стратегии за ангажиране на учениците, които изпитват затруднения, и от инструменти, които да дадат възможност на учениците да поемат отговорността и да задълбочат своето обучение.</p> <p>Това може или не може да включва високи технологии.</p> <p>Уебстър определя иновацията като „въведение в нещо ново“ или „да направите промени“. Често не се нуждаем от неограничено финансиране или фантастични високотехнологични играчки, за да правим иновации. Просто</p>

трябва да мислим по различен начин. Ето пет прости иновативни обучителни преживявания, без технологии, които ще помогнат на Вас и Вашите ученици да мислите по различен начин и да подобрите обучението.

Иновация #1: Излизане от програмата за разширяване на перспективата на учениците и стимулиране на иновативното мислене.

Програмите често ограничават иновациите до 45-минутни интервали, но иновацията не работи така. В реалния свят иновациите се случват като се пресекат култура, която цени творчеството и дизайнерското мислене, неформален разговор в кафене или уникален отговор на предизвикателствата, пред които е изправена местната общност (или от бизнеса, или от членовете на общността). Излизането от програмата позволява на учениците да мислят по този начин.

Пример 1: Ден на дизайн предизвикателството. Съберете учениците от различни класове, за да решите проблемите, които съществуват в училището. Може би е дългата дългата опашка на лавката или прекомерното разхищение на храна? Може да е трафикът пред училището. Съгласете се с проблема, който учениците посочат и ги накарайте да проектират решения в екипи на ниво смесени класове. Направете интервюта, анкети и изследвания, задължителен компонент в процеса. В края на деня съберете учениците заедно, за да представят своите решения, като изложба, в училище.

Пример 2: Ден на иновациите. Един ден, посветен на иновациите, където учениците определят и управляват дневния ред. Учениците избират иновация, в избраната област по интереси-от мапини до ястия. Организирайте учителите така, че да предлагат подкрепа според собствената им страст и опит. В деня на иновациите учениците ще имат един цял ден, за да

създадат прототип. В края на деня те излагат работата си в различни стаи, разпределени в цялото училище.

Иновация #2: Създаване на предизвикателства за дизайн на гъвкаво пространство.

Колко „удобна за иновации“ е Вашата класна стая? Участваха ли учениците в първоначалния дизайн и подредба? Понякога промяната в обзавеждането, съчетана с реорганизация на пространството, отваря възможности за по-креативно мислене и по-задълбочена ангажираност. Ето няколко нововъведения, които можете да изследвате в тази насока:

Пример 1: Преобразяване на класната стая. Разделете учениците в различни дизайнерски екипи или ги разделете според техните интереси. Представете на всеки отбор предизвикателството „за пълно преобразяване“. Раздайте маркери, флип чарт листи и/или използвайте бялата дъска и накарайте учениците да започнат да си представят дизайна. В края на определеното време, ученик от всяка група, представя груповия план, как и защо той е най-благоприятен за учене. Екипът, който получи най-много гласове, трябва да изпълни плана си, като включи целия клас в преобразяването.

Пример 2: Градини в класната стая. Превърнете Вашата класна стая в градска градина. Информирайте учениците, че Вашият клас е натоварен с отглеждане на билки за местното кафене/магазин, управляван от ученици (вижте иновация #4). Осигурете на учениците параметри за бюджет и пространство. Учениците изследват различни системи за отглеждане и представят идеите си пред класа. След като отгледате билките, опаковайте ги и ги продайте в ученическия магазин.

Иновация #3: Създаване на завладяващ опит, на общността.

Ученето и иновациите не трябва да се ограничават до четирите стени на училищата/стаите. Всъщност училищните

стени обикновено ограничават способностите ни да мислим творчески. С малко местни връзки и подкрепяща администрация, може да създадете завладяващи познания и опит, които да повлияят на местната общност.

Пример 1: Местни чиракувания. Всеки месец в Юнан, Китай тридесет ученици от средното училище пътуват от своя кампус в Шанхай, за да живеят в селски микро-кампус. Те участват в местни чиракувания, заедно с майстори на сирена и други занаятчии. Трябва да общуват изключително на китайски и ежедневно да публикуват в блог своя опит. Ако пътуването не е осъществимо, помислете какво незаето пространство съществува във Вашата общност. Обърнете се към родителите, за да споделят идеи.

Пример 2: Образование, сред природата. Повечето от нас не трябва да търсят много, за да намерят местно устие, влажна зона или корито на реката. Кога за последен път сте посещавали тези места с ученици? Потопяването на учениците, в проучване за опазване на местната дива природа или намаляване на замърсяването, ще увеличи ангажираността им и ще ги накара да проектират иновативни решения, на реални проблеми. Научните училища Teton например, вършат страхотна работа, като ангажират учениците в тези „базирани на място“ преживявания.

Иновация #4: Създаване на бизнес/магазин, управляван от ученици.

Притеснява ли Ви, да изведете учениците извън училище, за една седмица? Започнете с малко. Вкарайте реалният свят в училище, като предоставите на учениците реални роли и професии за възрастни.

Пример 1: Кафетерия/лафка, ръководена от ученици. Кой отговаря за обяда и закуската във Вашето училище? Най-

вероятно външен доставчик на услуги. Ами ако натоварите учениците с тази отговорност? Ако имате кухненско пространство, използвайте го когато е свободно и накарайте учениците да приготвят любимите си лакомства. По същия начин може да управлявате кафене, от класната си стая, а учениците да приемат и доставят поръчки на учителите и административния персонал. Уелсли предоставя чудесен пример за това как може да изглежда в колежа, но определено е опция и за начално и средно училище.

Пример 2: Управлявана от ученици работилница за поправки. Едно иновативно училище във Флорида, дава на учениците начални инженерни знания, чрез ремонтна работилница, управлявана от ученици. Учениците носят повредени дрехи, препарирани животни, играчки, чанти и електроника, за да ги поправят техните връстници. Ако имате свободно място в училище, превърнете го в павилион и дайте на учениците същата възможност. Когато учениците станат по-умели в работата, започнете да събирате такса, които да покриват други училищни разходи или да инвестирате обратно друг „бизнес“.

Пример 3: Създаване на бизнес. Развитието на малък бизнес, показва на учениците възможностите и предизвикателствата, с които се сблъскват предприемачите, ежедневно. Учениците трябва да се справят с несигурността, да променят продуктите въз основа на търсенето на пазара и да решат как да разширят бизнеса си. Real World Scholars и Ed Corps осигуряват щедро финансиране на класове, за създаване на собствени продукти и ученически бизнес, както и виртуален пазар, в който да ги продават. Учениците правят всичко - от сапуни до играчки. Посетете уебсайта им, за да разберете повече.

Иновация #5: Установяване на ученически ориентирани срокове.

	<p>В реалният свят иновациите често се случват, когато хората са с „ненормирано работно време“. Предпоставката е проста: Когато компаниите предоставят на служителите гъвкаво работно време, те изпитват по-голямо чувство за собственост в работата си и от своя страна дават по-добри резултати.</p> <p>Пример: 20% време/ гениален час. Когато Google искаше да увеличи креативността и собствеността, мениджърите позволиха на своите служители да отделят 20% от работното време, за да се занимават с дейност по техен избор, при условие че това по някакъв начин е от полза за компанията. Пробиви, като Gmail и AdSense бяха пряк резултат от това ново „свободно време“.</p> <p>Училищата последваха примера с програми, като „гениални часове“. Като част от гениалните часове, учениците са създавали, разглобявали и възстановявали компютри и правили професионални документални филми, които да публикуват в youtube. За да извлечете максимума от това 20% време в собствената си класна стая, се уверете, че отделяте време за срещи с учениците, да поставите цели и да представите техния напредък.</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Някои от дейностите могат да бъдат много полезни за подобряване на класните дейности и ще бъдат много полезни за резултата от обучението.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Учителите ще ангажират своите ученици с нещо ново и интересно, а учениците ще бъдат по-креативни и включени в учебния процес.</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.gettingsmart.com/2017/10/5-tech-free-classroom-innovations/</p>

Име на добрата практика	Декорация на класната стая – СТАИТЕ ТРЯБВА ДА СА ПРИВЛЕКАТЕЛНИ, НЕ РАЗСЕЙВАЩИ
Източник (Организация, Страна)	ЕЦИОНК, БЪЛГАРИЯ
Област на добрата практика	Мотивация, внимание
<p>Описание и подкрепящи доказателства</p>	<p>Показването на работата на учениците може да повиши чувството им за отговорност към обучението и да засили запомнянето за съдържанието на часа.</p> <p>Учебните стаи могат да бъдат третият учител - след родителите и учителя - околната среда е съществена за подпомагане на ученето. Идеята не е нова; подходи като Реджо Емилия и Монтесори го поставят в челните редици на педагогиката, като дават на учебните стаи важна роля в оформянето на начина на учене.</p> <p>Последните проучвания показват доказателства за ролята на стаите в обучението: Проучване от 2014 г., например установи, че младите ученици са прекарвали повече време извън задачите си, когато стените на класната стая са били твърде много декорирани, докато други изследванията показват, че оптимизирането на физическите характеристики на стаите, като светлина, цвят и опции за сядане могат да подобрят академичните постижения с цели 16 процента.</p> <p>Стените в стаите трябва да се чувстват топли и оживени, но не прекалено – запазете от 20 до 50 процента от пространството на стената свободно, а останалата част запълнете с работи на учениците, вдъхновяващи снимки и учебни помагала.</p>

Стъпки за
изпълнение
/възпроизвеждане

Покажете работата на учениците. Учениците не само изпитват по-голямо чувство на отговорност към обучението си, но също така е по-вероятно да запомнят материала (Barrett et al., 2015).

Представете вдъхновяващи модели за подражание.

Поставянето на изображения и кратки истории или цитати, с участието на герои и лидери, може да помогне на учениците да придобият по-голямо чувство за принадлежност и стремеж, особено когато техният произход и интереси са представени.

Избягвайте символични или стереотипни материали - те могат да навредят на самочувствието на учениците (Cheryan et al., 2014).

Избягвайте бъркотията. Дръжте поне 20 процента от пространството на стената си чисто и оставете достатъчно пространство между дисплеите, за да не изглеждат неорганизирани. Устоявайте на изкушението да продължите да декорирате - по-добре препоредете, отколкото да продължите да добавяте (Barrett et al., 2015).

Нагледни помагала — като графики, карти и диаграми.

Плакатите, които подпомагат урока, вместо да отвличат вниманието от него, могат да стимулират ученето на учениците. Но не забравяйте да свалите тези, които вече не са полезни (Carney & Levin, 2002; Bui & McDaniel, 2015).


Избягвайте показването на оценки на учениците. Някои учители правят класации с оценки, за да мотивират учениците и макар да е възможно да доведат до по-добри постижения, могат да дадат обратен ефект за учениците, които се затрудняват, което води до чувство на срам и деморализация (Marsh et al., 2014).

Пуснете естествена светлина. Не прикривайте прозорците с декорации, освен ако нямате проблем с отблясъци или външни разсейвания. Учениците, които са изложени на естествена

	<p>светлина в класните си стаи, се представят по-добре от връстниците си, които получават по-малко естествена светлина, по математика и четене (Cheryan et al., 2014). Ако стаята е добре осветена, това ще увеличи постиженията (Barrett et al., 2015).</p> <p>Балансирайте цветовете на стените. Не е нужно стаята да е с четири бели стени - опитайте една стена да е боядисана в ярък цвят, а останалата част да е в мек нюанс. (Barrett et al., 2015).</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>По-добри изпълнителни функции, които включват умения като памет, внимание и саморегулация. Подобрено академично представяне.</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.edutopia.org/article/dos-and-donts-classroom-decorations</p> <p>https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0022096518300390</p> <p>http://exclusive.multibriefs.com/content/classroom-decorations-should-motivate-then-educate/education</p>

<p>Име на добрата практика</p>	<p>Дигитални комикси в клас</p>
<p>Източник (Организация, Страна)</p>	<p>ЕЦИОНК, България</p>
<p>Област на добрата практика</p>	<p>Хумор, забавление, креативност, ангажираност</p>
<p>Описание и подкрепящи доказателства</p>	<p>Създаването на дигитални комикси в клас дава възможност на учениците да упражняват точни, академични умения по уникален, забавен и ангажиращ начин. Плюс това, даването на избор на учениците, как да изразят творчески своето разбиране, е един от най-иновативните и важни начини за използване на образователните технологии.</p> <p>Учениците могат да създават дигитални комикси, за да упражняват синтезиране на информация, обобщаване,</p>

	<p>визуализиране на прочетеното, създаване на диалог и последователност на разказ.</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Както при всеки проект в клас, крайният успех зависи от качеството на предварителното планиране. Очевидно планирането ще изглежда различно, ако накарате учениците да направят обобщение на роман, чрез прилагане на сюжетна диаграма, в сравнение с това учениците да създадат времева линия, в науката или историята. Ако очаквате учениците да създадат интересен диалог от нехудожествената информация, която четат, те ще бъдат много по-успешни, ако първо направите мини-урок по тази тема.</p> <p>Създаването на скици, също е съществена стъпка в планирането. Скиците помагат на учениците да работят чрез идеи, а също така позволяват на учителя да дава на учениците обратна връзка за съдържанието на работата им, преди да се фокусират върху нюансите при създаването на техните комикси.</p> <p>В етапа на скициране учениците планират как да организират информацията и се уверяват, че съдържанието им е най-доброто, преди да скочат в технологичната програма, за създаване на комикс. По този начин след като започнат да правят своите комикси, остава да се тревожат само за дизайна, а не за съдържанието.</p> <p>Въпреки че не е абсолютно необходимо предварително да се създават шаблони/скици, това ще помогне на учениците, когато използват програма за комикси за първи път.</p> <p>Шаблоните помагат на учениците да организират своите идеи, а различните типове шаблони насърчават използването на</p>

	<p>различни академични умения, включването на различна информация и в крайна сметка различни крайни продукти.</p>  <p>Независимо дали предварително създавате шаблони или ще научите учениците да ги изработват сами, шаблоните определено ще подобрят цялостното качество на техните комикси.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Обучението на учениците, как да създават дигитални комикси, им дава друг инструмент да изразят разбирането си по дадена тема, по творчески начин. Плюс това, учениците получават положителен заряд при създаването на дигитални комикси и в процеса ще научат някои полезни умения за редактиране.</p> <p>Чудесна идея е, след като бъдат публикувани, учениците да качат своите дигитални комикси в тяхно дигитално портфолио, за да могат да се замислят върху процеса и да споделят работата и със семействата си.</p>
<p>Допълнителна информация</p>	

Допълнителни връзки и ресурси	https://newedtechclassroom.com/how-to-make-digital-comics-in-the-classroom/ https://www.youtube.com/watch?v=p_KA0Jix7Tc
-------------------------------	--

Име на добрата практика	Вдъхнете живот на онлайн обучението, с хумор
Източник (Организация, Страна)	ЕЦИОНК, България
Област на добрата практика	Хумор, забавление, креативност, ангажираност
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Предизвикателството за учителите, които преподават онлайн, е да се научат да използват хумор, за да създават интересна и привлекателна виртуална учебна среда, като същевременно свеждат до минимум всякакви потенциални клопки на хумора, като средство за обучение.</p> <p>В онлайн часовете може да бъде включен широк спектър от хумор, включително смешни цитати, шеги и карикатури, а в този раздел ние идентифицираме ресурси за намиране на педагогически хумор.</p>
Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане	<p>Има няколко начина за вкарване на хумора в обучението и в този раздел ще предлагаме няколко предложения за използване на педагогически хумор, в онлайн уроци и изпитване.</p> <p>Мястото и продължителността на хумора, използвани в онлайн уроците, са от решаващо значение за потока на обучение. Кратките, прости шеги са най-подходящи в началото и преходите между темите, докато по-дългите, най-добре оставете за края на часа. Въведенията могат да включват забавни подзаглавия, снимка или илюстрация с добавен надпис, цитат.</p> <p>Например, въведение в урок за изследователските методи може да включва встъпителна шега (напр. „Днешният урок ще бъде</p>

експеримент - половината от вас ще получат реална информация, докато другата половина ще получат плацебо.“). Хуморът ще даде на учениците кратка „умствена почивка“ от онлайн урока, а учителите могат да го използват, за да илюстрират концепция по темата.

По-сложният хумор, като преувеличение (напр. Списък с десетте най-добри, фалшиви експеримента) или връзки към свързани с темата хумористични уеб сайтове, е най-подходящ за края на урока или часа.

Използване на хумор при изпити и тестове

Въпреки, че хуморът може да не намали значително тревожността при тест или да не подобри ефективността (McMorris Boothroyd, & Pietrangelo, 1997), вярваме, че случайното използване на хумор при изпит, е подходящо при определени условия. Първо, учениците трябва да бъдат предупредени, че хуморът ще бъде включен в изпитите/тестовете (например отговор „Д“ винаги е шега, и никога правилния отговор). Второ, добавянето на хумор не трябва да пречи на способността на учениците да завършат теста в определеното време. Препоръчваме няколко подхода за включване на хумора в онлайн изпитите.

За учители, които се чувстват удобно да използват хумор в изпитите, има няколко подхода за добавяне на хумор към тестовете с множество възможности за избор. Първо, може да се добави допълнителен разсейващ отговор (напр. отговор „Д“), който е шега за сметка на учителя. Второ, имената, които се появяват като отговори, могат да бъдат „освежени“, чрез вмъкване на името на учителя или добавяне на измислени имена. Трето, може да се добави „финален“ елемент, като „Тестът приключи и вие ...“. Тези финални елементи могат да са

	<p>насочени към учениците, учителя или класа. (Вижте Berk, 2000 за допълнителни стратегии за вкарване на хумор в тестове.)</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Увеличава интереса и вниманието на учениците, подобрява връзката ученик-учител, осигурява „умствена почивка“, на учениците, насърчава разбирането и запомнянето на концепции.</p>
<p>Допълнителна информация</p>	<p>Въпреки че педагогическият хумор е от полза, учителите трябва да знаят, че хуморът може да е дразнещ. Хуморът, който е омаловажаващ или осмиващ, няма място в образователна среда, прекаленият хумор може да се разглежда като разсейващ, досаден или ненужен. Дори когато хуморът се използва по подходящ начин, прекалената употреба може да доведе до това, че учениците да възприемат материала като несериозен, а учителя като шегаджия, а не като учен.</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://radicalpedagogy.icaap.org/content/issue8_2/shatz.html</p>

Име на добрата практика	Добавяне на театър/сценки към уроците
Източник (Организация, Страна)	ЕЦИОНК, България
Област на добрата практика	Забавление, мотивация
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Използването на театрални дейности и методи в преподаването може да допринесе за забавна и вълнуваща учебна среда, и дори да направи „страшните“ или скучни аспекти на ученето по-достъпни и ангажиращи. Това може да означава, че учителите поставят по-голям акцент върху „правенето“, а не върху запаметяването, което позволява на учениците да работят групово и практически по темата, чрез четене на сценарии, разказване на истории, разиграване на исторически събития или научни и географски процеси!</p>
Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане	<p style="text-align: center;">РОЛЕВА ИГРА</p> <p>Една от най-простите форми на театъра е ролевата игра. Децата обичат ролевите игри и са склонни да участват естествено в тях, когато играят сами или с приятели. В клас, ролевата игра може да има забележителни ползи от много ранна възраст. Например, един класически пример за ролева игра включва децата, които играят на „магазин“, като част от урок по математика, свързан с пари, смятане или десетична запетая. Дейността използва сцена от ежедневието и позволява на децата да научат и да приложат в действие предишните уроци, които са научили за парите/смятането по забавен начин.</p> <p>Ролевата игра има различни приложения в клас и може да се използва във всякакви уроци, за да даде на децата по-добро разбиране по даден предмет. Например ролевата игра и театралните дейности, могат да бъдат интегрирани в други предмети, като науката.</p>


	<p style="text-align: center;">Възстановяване на историята</p> <p>Историята също е предмет, който може да бъде значително подобрен със силата на театъра. Историята сама по себе си често е доста драматична и някои от събитията, изучавани в учебната програма, са потенциално толкова забавни, колкото всяка художествена литература.</p> <p>Следователно използването на силата на театъра, в края на уроците по история, може да има значителна полза. От пресъздаване на исторически събития, до позволяване на децата да преподават в част от часа - театъра може да има значително положително въздействие върху историята.</p> <p style="text-align: center;">Английски език</p> <p>Предметът с най-тясна връзка с театъра е английският и езиците, като цяло.</p> <p>От разиграване на пиеси в клас, до това да накарате учениците да пишат диалози и сценарии, или да гледате филми, пиеси, музикални предавания - запознаване и насърчаване на децата да консумират и участват в театъра, в цялото му разнообразие е нещо добро. Използвайки връзките на английския с театъра, а също тяхната многостранност, може да насърчи учениците да оценят в по-голяма степен и двете неща.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Инструмент, който помага на учениците да развият умения за говорене, слушане и разбиране</p>
<p>Допълнителна информация</p>	<p>За учителите, театъра трябва да се разглежда като инструмент, точно толкова, колкото и като предмет. Той може да има забележителни предимства в и извън класната стая, може да бъде фантастично средство за учене, а също така да е ангажиращ и забавен.</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.theedadvocate.org/how-teachers-can-integrate-drama-into-other-lessons/</p>

Име на добрата практика	Театър в клас
Източник (Организация, Страна)	ЕЦИОНК, България
Област на добрата практика	Забавление, мотивация
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Преподаването, ръководено от театрални методи и подходи, също може да помогне на учениците да придобият творчески умения за решаване на проблеми и им предоставя платформа за задаване и отговор на въпроси, идеи, без да се подлагат на писмени дейности, през цялото време. Чрез работа в група, театралните техники в клас могат да развият както вербална, така и невербална комуникация, като осигурят пространство за упражняване на гласа и езика на тялото, както и изграждане на сътрудничество, което може да помогне на учениците да се чувстват по-малко изолирани и да ги насърчи да помогнат на един друг, в учебната среда.</p>
Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане	<p>Театърът и други творчески подходи за учене могат да бъдат използвани по безброй различни начини, за различни цели. Ето само някои прости метода, които бихте могли да възприемете, когато обмисляте използването на драматургия в класната стая:</p> <p>Загрявка с театър: Учителите биха могли да обмислят дейности за „загрявка“, базирани на театър, за да помогнат на учениците да се отпуснат и да се съсредоточат върху предстоящия урок или просто да зададат атмосферата. Загряването може да бъде забавен и стимулиращ начин да улесните учениците в ученето, без да скачате с глава в тригонометрия или крайбрежна ерозия! Загряването, чрез театрални инструменти, също е полезно за подобряване на уменията за творческо мислене, което може да бъде особено полезно, ако във Вашата учебна програма няма</p>

	<p>място за творчески предмети. За щастие в интернет има хиляди безплатни ресурси, които да ви помогнат.</p> <p>Монолози: Монолозите позволяват на учениците да „влязат в обувките“ на ключова фигура или да се превъплатят в определен персонаж. Един от начините да направите това, е да насърчите учениците да напишат монолог, в първо лице, от гледна точка на лицето или термина /например: електрон, десетична запетая.../, което изучавате. Това осигурява свеж начин за разбиране на темата, а представянето на монолога пред своите връстници ще помогне да се развият презентационни умения и увереност да говорят по темата.</p> <p>Пресъздаване на историята: Пресъздаването на исторически събития е друг популярен начин за разглеждане на събития и епохи, от различни страни и също насърчава работата в екип и сътрудничеството във Вашия клас. Разпределянето на роли може да даде на младите хора чувство за цел, докато театралният елемент ги притеснява по-малко поради това, че не се налага да се представят пред публика. Може би биха могли да пресъздадете известна битка (безопасно!)., или пътешествие, или дори процес, стига да имате достатъчно голямо пространство, за да може Вашият клас да се движи безопасно. Класната стая е Вашата сцена!</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Преподаването, ръководено от театрални методи и подходи, също може да помогне на учениците да придобият творчески умения за решаване на проблеми и им предоставя платформа за задаване и отговор на въпроси, идеи, без да се подлагат на писмени дейности, през цялото време. Чрез работа в група, театралните техники в клас могат да развият както вербална, така и невербална комуникация, като осигурят пространство за упражняване на гласа и езика на тялото, както и изграждане на сътрудничество, което може да помогне на учениците да се</p>

	чувстват по-малко изолирани и да ги насърчи да помогнат на един друг, в учебната среда.
Допълнителна информация	Не всички учители ще имат театрален опит. Мисълта за интегриране на тези методи в преподаването, може да изглежда като трудна задача. Включването на театър в час, не трябва да се постига, чрез екстравагантните учебни планове или чрез мащабни и отнемащи време проекти. Понякога дори най-малките и прости дейности могат да окажат огромно влияние.
Допълнителни връзки и ресурси	https://pragueyouththeatre.wordpress.com/2018/10/23/drama-in-the-classroom-why-should-we-consider-incorporating-drama-into-the-school-curriculum/

Име на добрата практика	Ангажирайте всички видове интелигентност
Източник (Организация, Страна)	Filiz Ekenler, Hamidiye İmam Hatip Ortaokulu, Кonya-Турция
Област на добрата практика	Когнитивен ефект
Описание и подкрепящи доказателства	<p>Учениците могат да предложат много, различни изненади. За да ги привлечете по-активно към нова концепция, позволете им да използват най-силната си интелигентност. С други думи, когато е възможно, дайте на учениците избор за начина, по който учат и демонстрират знанията си. Например, ако молите учениците да обобщят урок, не принуждавайте всички да напишат есе.</p> <p>Като дадете на учениците избор, ще ги ангажирате по-добре. Ако всеки е длъжен да напише абзац, може да загубите някои от учениците, които не обичат да пишат. Ако всеки е длъжен да напише и изпълни песен, ще загубите учениците, които не обичат да пеят пред съученици. Но ако предлагате разнообразни възможности, учениците ще изберат тази, която</p>

	<p>им пасва най-добре. А и звучи забавно. Това ще включи целия клас, а не само отделни ученици.</p> 
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Можете да позволите на учениците да:</p> <p>Направят песен, за да подчертаят важните моменти от урока;</p> <p>Нарисуват картина, за да илюстрират наученото или какво им е било най-интересно;</p> <p>Представят бърза, едноминутна презентация пред класа;</p> <p>И, разбира се, да напишат есе (защото има ученици, които се радват на това!);</p> <p>Попълване на кръстословици с думи от урока;</p> <p>Играйте игри като Scrabble, Scrabble Junior или Boggle;</p> <p>Напишат статии за училищния вестник;</p> <p>Пишат до държавни представители по местни проблеми;</p> <p>Използват цифрови ресурси като електронни библиотеки, настолно издателство, игри с думи или програми за текстообработка;</p> <p>Създават стихове за поетичната книга на класа;</p> <p>Включване на техните оригинални стихотворения в поетичен конкурс;</p> <p>Разкажат история на класа;</p> <p>Участват в дебати.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Улеснява разбирането • Помага при решаването на проблеми

	<ul style="list-style-type: none"> • Улеснява обработката на нова информация • Опростява трудните концепции • Прави смислени асоциации <p>Прилагайки теорията за множеството интелигентности в класната стая, преподавателите вземат предвид различните типове ученици, които биха могли да имат в своя клас, засилват всички видове интелигентност, във всеки ученик и позволяват индивидуален учебен процес, който в крайна сметка ще даде възможност на всеки учещ да използва своите специфични способности за учене.</p> <p>Представянето на теми, използващи теорията на множеството интелигентности, които използват различни пътища и инструменти за изучаване на информация, може да има много положителен ефект върху учебния опит на нашите ученици. Включването например на ролева игра, съвместна работа, картинни пъзели или екскурзии дава възможност за учебен опит, който не само ще позволи на различните типове учащи да се учат, но ще обогати разбирането на всеки индивид по темата.</p> <p>Даването на възможност на учениците да открият и развият различните си интелигентности, може да има редица ползи за тях: от насърчаване на нови таланти до по-ангажирани и активни учащи, развиване на способността им да разпознават и по-важно да оценяват силните си страни, стават уверени, успешни и завършени възрастни в областта, която са избрали.</p>
<p>Допълнителна информация</p>	<p>Като подпомага решаването на проблеми:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Насърчава творческото и разнообразното мислене; • Насърчава интеграцията на теорията и практиката
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.acornhouse.school/2016/11/26/multiple-intelligences-classroom/</p>



Source: <https://www.gettingsmart.com/2016/05/5-ways-to-engage-shy-studentsinquiry-based-learning-blog/>

Подобряване на отношенията учител - ученик

<p>Име на добрата практика</p>	<p>Десет съвета за подобряване на отношенията учител-ученик</p>
<p>Източник (Организация, Страна)</p>	<p>Социално образование 59(1), 1995, pp. 27-28 Национален съвет по социални изследвания (статия)</p>
<p>Област на добрата практика</p>	<p>Подобряване на отношенията учител-ученик</p>
<p>Описание и подкрепящи доказателства</p>	<p>Лий Морганет</p> <p>Учителите по социални науки също изпитват мотивационни проблеми с учениците, както и учителите в други области на образованието. Въпреки че целта ми в тази статия не е да обсъждам проблемите, които водят до липса на мотивация, бих искал да предложа няколко от причините учителите да имат по-големи проблеми сега, отколкото преди, при мотивирането на учениците.</p> <p>Един източник на мотивационни проблеми произтича от проблемите в американското общество, които се срещат в твърде много американски семейства. Бедността, разводът, семействата с един родител и дисфункционалните семейства понякога създават ситуации, които карат младите хора да съсредоточат времето и вниманието си върху справянето с лични проблеми, а не върху предметите в клас.</p> <p>Друг източник на мотивационни проблеми може парадоксално да произтича от успеха на държавната училищна система. Усилията за запазване на възможно най-много ученици в училище са частично успешни (Брейси 1991). Това доведе до оставане на ученици, които преди това щяха или да отпаднат, или да бъдат отстранени. Въпреки че целта за задържане на възможно най-много ученици в училище със сигурност е достойна, тя може да доведе до повече ученици, които нямат</p>

чувство за посока и цел, а оттам и ниско ниво на мотивация за учене.

Десетте съвета:

Научете имената на учениците си възможно най-бързо.

Учениците ще го оценят. Може да пуснете информационен лист в първия час, който имате с класа. Листът може да пита учениците за тяхното име, името, с което предпочитат да бъдат наричани, къде живеят, интереси или хобита, успехи, цели, места, които са посетили и т.н..

Научете някой лични неща за всеки ученик.

Използвайте описаното по-горе проучване е един от начините да се постигне това. Друго вариант е да използвате времето в началото и края на часа, след тестове, преди ваканциите или след празниците, само за да говорите и да слушате учениците. Попитайте ги за техните уикенди, цели и стремежи, мнения за местни, национални и световни събития. Това, което казвате, е по-малко важно от факта, че сте били достатъчно заинтересовани да питате и слушате.

Проведете дискусия за анализ на ценности за някакво текущо събитие или тема.

В тази дейност е важно да се спазват определени правила. Уверете се, че когато някой говори, всички останали слушат. Учениците могат да задават въпроси, за да разберат по-добре какво казва ученикът, но не могат да предизвикат или да не се съгласят с оратора. Други ученици могат да отговорят с мнението си и да го подкрепят, но не могат директно да не се съгласят.

Давайте положителни коментари, когато е подходящо.

Понякога сме толкова заети или разочаровани от възникващите проблеми, че забравяме да забележим и коментираме положителните неща, които правят учениците. Учителите могат

да признаят усилията, кооперативното и помагащото поведение. Положителни коментари могат да се правят и за неща като нова прическа, риза, чифт обувки или добър глас.

Бъдете позитивни и ентузиазирани когато преподавате.

Повечето ученици се затрудняват да бъдат мотивирани, когато учителят не е. Когато демонстрирате радост от преподаването, това показва, че се радвате да сте в клас и означава, че се радвате да сте с учениците. Това ще подобри отношенията между учител и ученик.

Покажете на учениците, че не само се интересувате от тях, но и че Ви е грижа за тях.

Как да го направите? Отделете време за индивидуален разговор с ученици. Можете да направите това, като си поставите за цел да говорите индивидуално с всеки ученик, всяка седмица или както е практично. Можете да попитате как се справят със съдържанието и уменията в клас, или да предпочетете да направите разговора по-личен.

Избягвайте използването на заплахи и наказания.

Ако учениците правят нещо, което пречи на ученето, използвайте процедура за изчакване, вместо наказание. След като е използвана процедурата за изчакване, не забравяйте да седнете с учениците и да поговорите с тях. Практикувайте активно слушане. Тоест, попитайте ги какво чувстват към случилото се. Дайте им шанс да изхвърлят всички разочарования и чувства.

Нямайте фаворити.

Някои ученици са лесни за харесване, докато други не. И все пак трябва да сме сигурни, че някои ученици не получават специални привилегии, а други по-сурово отношение поради

	<p>чувствата ни към тях. Когато имаме задачи или отговорности, които трябва да изпълним, не забравяйте да дадете възможност на всички ученици да участват.</p> <p>Създайте благоприятна среда.</p> <p>Вместо да карате учениците да се състезават помежду си за оценки, признание и/или успех, ги накарайте да работят съвместно, за да изпълнят някаква задача или проект. В процеса на оценяване базирайте оценката както на индивидуалните, така и на груповите постижения.</p> <p>Създайте среда, в която въпроси и отговори /дори грешни отговори/ се насърчават и оценяват.</p> <p>Учениците научават повече и участват повече, когато се чувстват комфортно да задават и отговарят на въпроси. Но няма да задават или отговарят на въпроси, ако смятат, че ще се изложат. Насърчавайте и признавайте учениците, когато задават и отговарят на въпроси.</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Тези бързи съвети и техники могат лесно да бъдат приложени от учителите във всеки клас.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Учителите ще научат нови подходи или ще надстроят съществуващите, за лесно свързване с учениците.</p> <p>Учениците ще разпознаят учителя като човек, на който имат доверие, което ще бъде от полза за тях в мотивационен аспект.</p>
<p>Допълнителна информация</p>	
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://www.socialstudies.org/sites/default/files/publications/se/5901/590107.html</p>

<p>Име на добрата практика</p>	<p>Чувство за хумор и взаимоотношения учител-ученик при деца в училищна възраст</p>
<p>Източник (Организация, Страна)</p>	<p>Кен Прайс - Педагогически факултет Университет на Тасмания, Хобарт, Тасмания, февруари 2005 г.</p>
<p>Област на добрата практика</p>	<p>Използване на хумор в клас</p>
<p>Описание и подкрепящи доказателства</p>	<p>Ролята на хумора в образованието е призната от много учители като важен инструмент при проектирането и осигуряването на инструкции, управление на поведението, лично справяне със стреса и поддържане на ентузиазъм в тази високотелна професия. Много учители виждат използването на хумор, като резултат от тяхната личност и опит, а не от някакво формално или добре дефинирано разбиране на хуморните процеси.</p> <p>Този възглед изглежда е резултат от няколко фактора: хумористичната теория не е добре представена в образователните публикации и нейното ниво на признание сред преподавателите, като формална област на изучаване не е високо. Езикът, използван за описване на действията на децата, понякога свързва хумора директно с антиобществено или невежо поведение, като например „не се опитвай да ми се смееш“, „спри да се шегуваш“, „намираш ли подобно нещо за смешно?“ , "това е само шега" и подобни коментари.</p> <p><u>Изследователският документ се състои от теми като:</u></p> <p>Основи на това какво е хумор от научна гледна точка</p> <p>Социални функции на хумора</p> <p>Хуморът има редица социални функции, включително действа като механизъм за справяне с трудности, социална смазка и действа като модификатор на комуникацията. Някои биха</p>

	<p>заявили, че хуморът всъщност представлява уникална форма на комуникация сама по себе си.</p> <p>Значението на хумора в училищното преподаване и учене</p> <p>Често задаван въпрос за хумора в образованието, е дали хуморът подобрява ефективността на обучението. Отговорът, разбира се, не е толкова прост, колкото въпросът и зависи от редица фактори. Обобщение на изследванията на Zillman and Bryant (1983, стр. 188-190) остава актуално. Те стигат до извода, че всички обобщения за въздействието на хумора върху ученето, изискват квалификация и че хората се различават по отношение на приемането на хумор в образованието.</p> <p>Изследване на хумора при деца</p>
<p>Стъпки за изпълнение /възпроизвеждане</p>	<p>Изследването на хумора и развитието на чувството за хумор при децата е предприето от редица гледни точки. От една страна, изследователите в детското развитие са видели развитието на хумора, като част от по-широк процес на развитие, който децата преминават. От друга страна, учените по хумор разглеждат развиващото се дете, като механизъм за изясняване на природата и характеристиките на самия хумор.</p> <p>Измерване на чувствата за хумор</p> <p>Вариациите в разбирането на точно какво се разбира под хумор (както в психологическите кръгове, така и в широката публика) показват трудността да се опитаме да измерим изграждането на чувството за хумор. Всеки опит да се направи това незабавно включва някои дефиниции и предположения за естеството на хумора или поне за компонента, който се измерва.</p> <p>Взаимодействие между чувство за хумор на ученик и учител</p> <p>Работата на Wanzer и Frymier (1999) разкрива някои значителни прозрения за връзката между отношението към ученето и сходството на чувството за хумор на учителя и ученика. Това е</p>

	<p>едно от малкото произведения, които идентифицират, че чувството за хумор на ученика и учителя не действа независимо, за да повлияе на климата в класната стая или отношението към ученето. По-скоро има доказателства, че климатът в класната стая може да бъде повлиян от сходството (или по друг начин) на чувството за хумор на ученика и учителя. Тази област е достойна за изследване, тъй като свежда климата в класната стая и отношението към ученето до индивидуално, а не до групово ниво. Това е от жизненоважно значение за учителите в клас, работещи с ученици от възрастовия диапазон на задължителното обучение.</p> <p>Това са само няколко теми, обяснени бързо. В тази изследователска работа са обяснени методите за прилагане на хумора, какви са ползите и опасностите и много други.</p>
<p>Ползи за учители и ученици</p>	<p>Учителите, като цяло, ще се възползват от знанията, които са комбинирани в доклада, когато го четат и изучават. За съжаление доклада е твърде „научен“, и има малко директно примери за употреба.</p>
<p>Допълнителни връзки и ресурси</p>	<p>https://eprints.utas.edu.au/21273/1/whole_PriceKenJohn2005_thesis.pdf</p>



Erasmus+



Проектът HUMOR е резултат от съвместната работа на 6 партньора,
от 5 различни държави:

Европейски център за иновации, образование, наука и култура, България

SMART IDEA Slovenia

Turk Egitim-Sen Turkey

JumpIN Hub - Associação para a Inovação e Empreendedorismo Portugal

JU OS "Stari Ilijas" Bosnia and Herzegovina



ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА



" Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на авторите и Комисията не носи отговорност за каквото и да е използване на информацията съдържащи се в него."

ERASMUS+ PROJECT
2020-1-BG01-KA201-079161