

ПРЕДСТАВЯНЕ НА ДОБРА ПЕДАГОГИЧЕСКА ПРАКТИКА

**КЛУБ „ДИГИТАЛЕН СВЯТ“ - ИНОВАТИВНА ИНИЦИАТИВА И
ПОМОЩНО СРЕДСТВО ЗА НАМАЛЯВАНЕ ОТПАДАНЕТО НА
РОМСКИТЕ ДЕЦА ОТ УЧИЛИЩЕ**

**АВТОР: ИЛОНКА ВАСИЛЕВА НЕДЯЛКОВА
СТАРШИ НАЧАЛЕН УЧИТЕЛ
ОУ „ХРИСТО БОТЕВ“ – СЕЛО ДЖУРОВО, ОБЩИНА ПРАВЕЦ**

училищен email адрес: ou_botev_66@abv.bg ; телефон: 07139 20 80

личен email адрес: loni0123@abv.bg ; телефон: 0887 147005

Резюме на същността на практиката:

В ОУ „Христо Ботев“ село Джурово учениците са изцяло от ромски произход. Трудната адаптация в училищна среда и ниският стандарт на живот е определящ фактор за нередовното посещение на учебните занятия от ромските ученици. Слабата им мотивация за учене се дължи на неграмотността на част от родителите, на слабия им контрол, на честото преместване от едно в друго населено място, социални проблеми, ранни бракове и други. Педагогическият екип в училището подпомага въвеждането и реализирането на ефективно интеркултурно образование, чрез различни иновативни инициативи, с цел създаването на толерантна среда, която ученикът да почувства като своя и в която може да открие своето място. Иновативните инициативи съдействат за приобщаване и осмисляне на свободното време на учениците.

Всеки човек се нуждае от поне някакви базови дигитални умения, за да може да живее, учи, общува и участва в обществото. Създаването на клуб „Дигитален свят“ бе провокирано от интересът към работата в една нова нетрадиционна среда – дигиталната и изявеното желание от страната на учениците и техните родители за подобни занимания. В основата е придобиване на дигитални умения и знания, като се акцентира върху приложението на информационните технологии. Развитието на дигиталните умения за търсене, сортиране, обобщение и представяне на информация е от особена важност, както и дискутирането върху общуването, спазването на етични правила и опасностите в интернет пространството.

Ключови думи: дигитална идентичност, гъвкавост, екипност, нетрадиционна среда, творчество и визуализация;

I. Уводна част

1. Данни за училището: В ОУ „Христо Ботев“ – село Джурово има 7 самостоятелни паралелки, от 1-ви до 7-ми клас. Учениците са изцяло от ромски произход. Сградата е просторна и слънчева. Разполагаме с много добра материално-техническа база - плод на самостоятелно финансиране и лично участие на целия колектив. Учениците се обучават в 7 светли и уютни класни стаи, разполагат със съвременен кабинет по информационни технологии, богата библиотека, стая по интереси, стая за хранене, открита спортна площадка за волейбол, баскетбол и футбол, фитнес уреди на открито в обособена за тях зелена зона. Всички от педагогическият колектив подхождаме отговорно и с грижа към образователно - възпитателния процес. А за основен приоритет сме приели пълноценната социализация, като част от интеграционния процес.

2. Период на реализация на добрата практика – от 15.10.2019г. до 30.06.2020г.

3. Представяне:

- ✓ Клуб „Дигитален свят“ - Занимания по интереси за учебната 2019/2020г.
- ✓ Тематична област и направление: Дигитална креативност
- ✓ Тематична подобласт: Дигитални умения
- ✓ 1 група, 7 участници (III и IV клас), брой часове: 60

Описание на групата ученици: участниците в клуба са ученици – 5 (пет) момичета и 2 (две) момчета, от III и IV клас. Те са от ромски произход, живеещи в бедни многодетни семейства. В домовете си говорят на ромски език, а социалните им контакти не са на нужното ниво. Битовите им условия са занемарени, а повечето родители са незаинтересовани от образователните перспективи на детето си.

4. Основни педагогически цели:

- Запознаване с дигитална идентичност, основни правила за работа в дигитална среда.
- Създаване на профили за работа в дигитална среда.
- Развитие на комуникационни умения, практичност, логическо мислене и творчество.
- Предлагане на една нова нетрадиционна среда, която провокира знанията, уменията, интересите и въображението на учениците с богатите възможности за разнообразни дейности, които предлага компютъра.
- Подпомагане ученето и социализацията на деца със специални образователни нужди и изолирани групи.
- Наличие на добра визуализация и гъвкавост в предлагането и усвояването на знания. Излизане извън границите на класната стая.

II. Основна част

1. Етапи:

Етап 1 - Среща-разговор и анкетиране на ученици и родители, относно интересите на децата, с цел приобщаване, успешна интеграция и бъдеща реализация в обществото.

Етап 2 - Сформиране на групата и даване име на клуба.

Етап 3 – Идейно и тематично разработване на програма за заниманията по интереси от моя страна като учител;

Етап 4 – Същинската реализацията стартира с прилагането на програмата на практика във всеки един учебен час от заниманията, определен по график.

2. Пълно описание на практиката

Дигиталните умения са предпоставка за успешна реализация в училищната дейност, на по-късен етап и в живота. В дейността на програмата основно се работи върху формиране на умения за работа с текстообработка и отпечатване на текстов документ, създаване на електронни адреси, работа с файлове, усвояване на знания и умения за работа с дигитални устройства, запознаване с полезни сайтове, програми и приложения, създаване на видео, както и безопасна и ефективна работа в интернет.

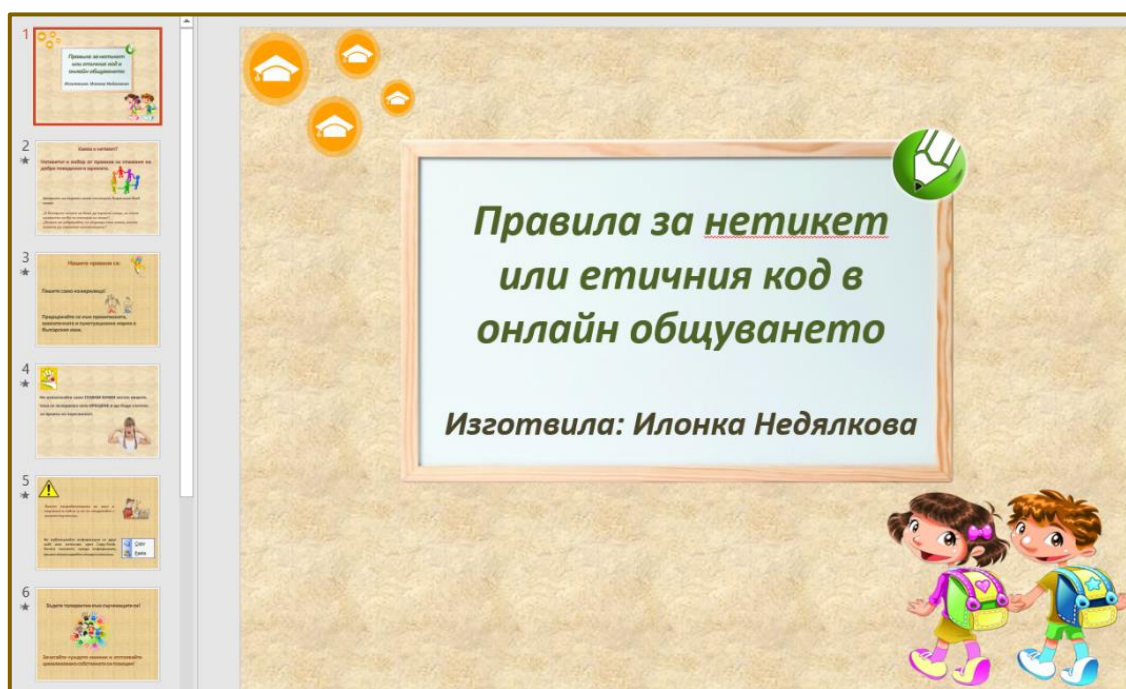
Един от най-важните аспекти на приобщаващото образование е работата в партньорство с останалите. Затова и ние след запознаване с инструкцията за работа в компютърния кабинет, заедно изготвихме нашето лого.



Фиг.1 – Лого на клуб “Дигитален свят“

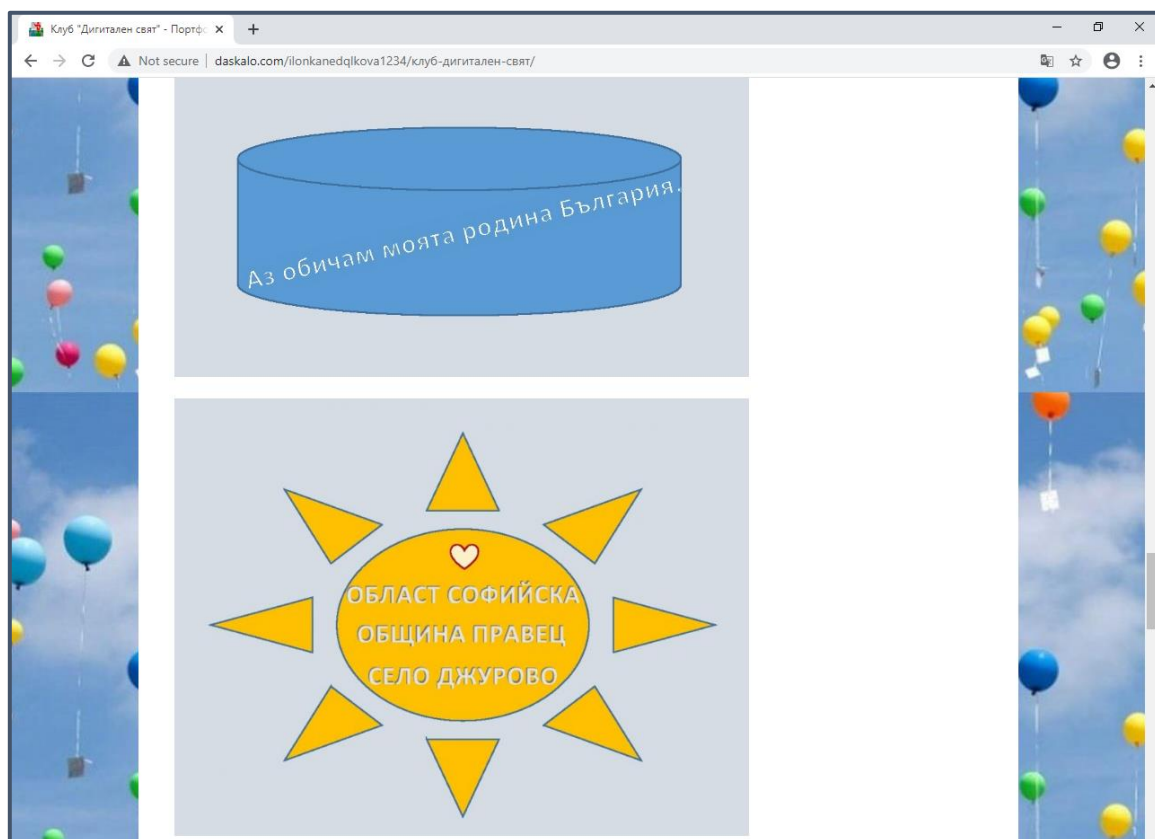
Създадохме и електронна страница на клуба, където популяризирахме своите идеи и постижения: <http://www.daskalo.com/ilonkanedqjkova1234/клуб-дигитален-свят/>

С огромно желание учениците участваха в екипни дейности и изяви. Публикуването на всяко тяхно индивидуално или групово творение ги изпълваше с много положителни емоции, особено когато срещаша одобрение на близки и приятели. Стараеха се да спазват и презентират правилата за етично онлайн общуване.



Фиг.2 – Скриншот: „Правила за нетикет или етичния код в онлайн общуването“

Запознахме се с текстови програми и се научихме да създаваме кратък текстов документ. Поетапно въвеждахме думи, изречения и кратък текст с програмата Microsoft Word. Започнахме да работим с инструментите за промяна на стила и цвета на текста, както и с видовете стил на шрифта. Учениците с интерес възприеха маркирането на текста и разпознаваха видовете подравняване – ляво, дясно център, двустранно. Започнаха и да го прилагат в изпълнението на поставените задачи. Чрез използването на игри и игрови елементи участниците създаваха и различни фигури на чувствата, изобразени в Microsoft Word, след което ги превърнахме в JPG файлове. **Пример:**



Фиг.3 – Скриншот - част от играта: „Какво чувствам?“

Във всеки учебен час задължително прилагам индивидуален подход, който е гаранция за задържане на интереса на учениците. Използвам и интерактивните методи: визуализиране и мозъчна атака. Нагледно-образният характер на детското мислене и памет изискват използване на техники, онагледяващи процесите и явленията, които се представят и обсъждат с децата. Мозъчната атака използвахме в груповата ни работа, когато трябваше да решим някакъв проблем. Знаем, че ромският акцент е голяма пречка за овладяване на книжовните норми в българският език. Затова включих и традиционните методи: разказ, беседа, дискусия и наблюдение, които от своя страна спомогнаха за активизиране на нови думи в речника на децата. Непрекъснато се работеше за създаване на благоприятна, позитивна и полезна образователна среда.

С хъс и ентузиазъм нарисовахме и множество тематични компютърни рисунки с **MS Paint**. Пред нас се разкриха прекрасни коледно-зимни декори и усмихнати снежни човечи. Посрещнахме и месец март с мартенско цветно настроение. Потопихме се и във

вълшебната пъстротата на Великден. Последните творби с MS Paint създадохме и представихме онлайн, заради преустановените присъствени учебни часове, вследствие на въведените противоепидемични мерки в страната, с цел предпазване от COVID-19. Първият ни групов проект в Scratch - Тина Търнър (Tina Turner) също се оказа интересен и успешен. Колкото повече учениците творяха и успяваха, толкова повече емоционално заредени и полезни се чувстваха. Изготвихме и няколко презентации: „Светът е за всички“ – кратка презентация, „Годишни времена“ и „Храмът на Артемида в Ефес“. С участниците от клуба се включихме и в патронния празник на училището, като създадохме колаж, озаглавен: „Нашият герой – Христо Ботев“. Учениците разбраха и как се създава канал в YouTube, с цел обществено присъствие в сайта. В нашата работа използвахме моят канал, в който качихме и нашата онлайн представителна изява, а в последствие чрез линк я популяризирахме в социалните мрежи.

Финализирането на заниманията по интереси се осъществи под формата на виртуална изложба и парти, при спазване на въведените противоепидемични мерки в страната. Знаем и мога, защото научих! – онлайн представителна изява <https://youtu.be/vDFjRjE8gcY>

В цялостната ни работата присъстваха различни дейности и междупредметни връзки. **Едни от развилите се ключови компетентности са:**

- ✓ **умение за учене**, чрез прилагане на изучаваното при изработка на проекти за създаване на дигитални продукти.
- ✓ **Социални и граждански компетентности** - изграждане на толерантно отношение, чрез приемането на различни гледни точки по отношение на една и съща учебна задача.
- ✓ **Компетентности в областта на българския език** - създаване на диалози и монолози в даден дигитален проект и изразяване на емоционално-оценъчно отношение към създадени герои или картини.

Стремляла съм се да могат всички ученици да използват технологиите като информационен ресурс, защото това им дава възможност да развият възможности, да задават въпроси и да правят изследвания, както в час, така и извън рамките на учебния час. Разбира се всеки със свое собствено темпо и индивидуален напредък.

Съгласна съм изцяло с мнението на Р. Пейчева¹ за потенциите на ИКТ, относно подпомагане на ученето. **А те са:**

1. Децата, които използват компютри у дома си са по-сигурни и ентусиазирани, когато го използват в клас.
2. ИКТ може да създаде сигурна и незастрашителна среда за учене.
3. ИКТ могат да реализират индивидуализация в обучението като удовлетворяват индивидуалните потребности и интереси на учениците.
4. Учениците, които показват слаба мотивация за учене, могат да бъдат допълнително стимулирани с ИКТ.
5. ИТ дават възможност на учениците да рефлектират върху написаното и лесно да го променят.
6. ИКТ дават на учениците незабавен достъп до разнообразна информация.
7. ИКТ може да презентира информацията по начин, който подпомага учениците в по-нататъшното и разбиране и осмисляне.

¹ Пейчева.Р. – „Теории за ученето и използването на ИКТ в клас”

8. ИКТ освобождава учениците от задължението за ръчно обработване на информацията и дава възможност те да насочат вниманието си към осмислянето на текста.

9. Компютърните симулации стимулират аналитичното мислене.

10. ИКТ може да изпълняват компенсаторни функции по отношение на деца с умствени и физически проблеми.

11. Когато са интегрирани в конкретни задачи и дейности, ИКТ повишават ефективността на ученето на всички ученици.

12. ИКТ предлагат възможности за ефективно групово учене.

3. Постигнати резултати:

- Учениците познават основните компоненти на стационарни и мобилни дигитални устройства.
- Познават здравни норми при работа с дигитални устройства.
- Знаят, че данните в дигиталните устройства се съхраняват във вид на файлове, които може да се съхраняват в папки.
- Правят разлика между дигитална и физическа идентичност.
- Знаят, че не трябва да предоставят лична информация при комуникация или работа във виртуална среда.
- Прилагат правилата за безопасна работа в интернет на практика.
- Познават местоположението на българските и латинските букви на клавиатурата.
- Стараят се да спазват правописните правила при работа с текст.
- Планират и подготвят ресурси за реализиране на художествена идея.
- Споделят готови проекти на определени за целта места в интернет.
- Научиха се на отговорност, взаимопомощ и по-добра дисциплинираност.
- Създаване на естетически нагласи.
- Изградиха умения за работа в екип.

4. Предимства:

- ✓ Работи се с голям интерес от страна на децата;
- ✓ Усвояване на нови знания, интересни за учениците;
- ✓ Подкрепа от страна на родителите;
- ✓ Изграждане на отговорно отношение на потребителите на дигитални технологии и етично безопасно поведение в онлайн среда, работа с файлове, знания и умения за работа с информация и дигитални устройства.

5. Ограничения:

- ✓ Трудно обезпечаване със съвременно техническо оборудване в компютърните кабинети на училищата.

Подобен род занимания по интереси са напълно приложими във всички училища в страната, които разполагат със съвременно оборудване на компютърните кабинети и подготвени педагогически кадри в областта на ИКТ.

III. Заключение

Изводи и препоръки: Иновативните инициативи са необходими за стимулиране на индивидуалното развитие на всяко дете. Набляга се върху силните страни на личността. Те съдействат за обратната връзка и постоянна ангажираност на участника. Въвеждането на игрови и дигитални елементи в обучението допринася за подобряване на посещаемостта на ромските ученици в училище.