Наръчник

**«РЕШЕНИЯ ЗА УПРАВЛЕНИЕ НА КЛАСНАТА СТАЯ»**

Erasmus+ KA1, 2019-1-BG01-KA101-061481

Проект „Нови стратегии за мотивация и сътрудничество в началното училище“

Начално училище“ Отец Паисий“

гр. Харманли

2019/ 2020 год.



**1. Управление на класната стая чрез развиване на емоционалната интелигентност. Индикатори за емоционална интелигентност:**

• умения у учениците да разпознават емоции, да ги назовават и да откриват техните нюанси във всекидневието си;

• умения да свързват изпитването на определени емоции с конкретно поведение т.е. да рефлектират върху поведението си и да успяват да го свържат с емоцията, която са изпитвали по това време;

• умения да управляват емоциите си и да разграничават ефективни от неефективни поведения/реакции т.е. да могат да разпознават кога реакцията/поведението им ще доведе до негативен или позитивен краен резултат;

• Учениците умеят да анализират процеса и да приоритизират поведението/реакциите си спрямо крайната цел.

Предимства на емоционалната интелигентност :

* учениците участват ефективно в проекти/групови задачи/домашни/изпитвания/комуникация независимо от емоциите, които изпитват към задачата/ участниците/учителя;
* управляват конфликтни ситуации, така че те да не повлияват на ефективността им в училище или на междуличностните им взаимоотношения;
* необходимостта от намеса на учителя при конфликтни ситуации значително намалява;
* учениците са по-самостоятелни – работят без да се оплакват, целенасочени са, ефективни;
* взаимоотношенията в класа се подобряват – учениците са по-подкрепящи, емпатични, няма изолирани ученици, случаите на тормоз/подигравки са единични или напълно изчезват;
* неконтролируемите емоционални изблици изчезват напълно или са единични изолирани случаи.

**2. Използване на подходи, ориентирани към учениците.**

• Начини и методи за създаване на умения за развитие и мотивация за учене у учениците:

* учителят поощрява положените усилия, а не крайния резултат;
* учителят създава култура в класната стая, която да толерира допускането на грешки и предприемането на рискове;
* мозъкът на човека се представя като нещо, което расте и се развива т. е. колкото повече се упражнава, толкова повече расте и се развива;
* учениците, които се справят по-добре с учебния материал, се окуражават да подкрепят останалите си съученици и да споделят помежду си стратегии, които са им помогнали да се справят с учебен материал, който ги е затруднявал. Така се създадава позитивна подкрепяща атмосфера в класната стая;
* наблегня се на процеса на учене и на упоритостта на учениците.

• Проектиране на дейности за придобиване на житейски умения в училище. Създаване на симулации в класната стая. Предимства:  
 - поставя учениците в близка до реалната среда;  
 -създава условия учениците да се запознаят в детайли с процеси и събития, които често остават неясни за учениците;  
 - предоставя възможност за изграждане на собствено мнение у учениците;  
 - предоставя по забавен начин необходимата информация.

• Проектно-базирано обучение. Предимства:

* развиване на вътрешната мотивация към ученето;
* развиване на критическото мислене;
* формиране на умения за откриване на проблеми, за избор на стратегия за работа, взимане на решения, за планиране на дейността;
* придобиване на знания и компетентности в областта на информационните технологии;
* насърчаване на сътрудничеството – работа в екипи, вземане на групови решения;
* практическо прилагане на изследваната информация;
* инициативност.

**3. Развиване на умения за използване на дигитални инструменти за подобряване на мотивацията на учениците**

• Управление на класната стая с Google.

Регистрация в Google classroom и работа с G-suite:

paisiischool.eu

Всички учители имат достъп до платформата.

• Обърната класна стая и Кан Академия. Проектиране на собствена обърната класна стая. Обърната класна стая

* учениците получават информация преди самия урок чрез видео клип. Използва се платформата Khan Academy, която осигурява безплатни материали и образователни клипчета по всички предмети за всеки клас на различни езици. <https://bg.khanacademy.org>

• Разработване на рубрики (критериални матрици/таблици за оценяване)

<https://www.rubric-maker.com>

Учителят създава сам таблици с критерии за оценаване на учениците.

• Оценяване на учениците с дигиталното приложение Plickers

<https://www.plickers.com/login>

Учениците обичат да получават на мига обратна връзка за своите знания чрез платформата Plickers със специални карти и един смартфон, чрез който учителят сканира картите с отговорите на учениците. Plickers дава възможност да се правят състезания по групи и тестове без да е необходима много техника.

• Работа с образователни платформи и приложения (Kahoot, Seesaw, DUrecorder, Edupuzzle, Boomwriter, Book Creator)

<https://kahoot.com>

Предлага безплатни образователни игри за всички възрасти

<https://web.seesaw.me/>

Платформа, която ангажира учениците да правят снимки, рисунки , видео клипове и други инструменти за да изработят свое собствено дигитално портфолио

<https://edpuzzle.com/home>

Създаване на интерактивни видео уроци за вашите ученици, които могат да се приложат във всеки урок

1. Първо намирате видео от YouTube и го сваляте
2. Редактирате видео клипа за да го направите подходящ за вашите ученици и го вмъквате във вашия урок.

<https://boomwriter.com/>

Вдъхновяваща платформа, която дава възможност на цял клас да създаде своя собствена история или книга. Всеки ученик дава своя принос в написването на историята и получава накрая една дигитална книга.

<https://bookcreator.com>

Приложение в Google Chrome, което позволява да се създават дигитални книги като се качват текст, снимки, аудио и видео материали.

<https://www.du-recorder.com>

Най-лесният начин да се направи видео запис и излъчване в реално време на вашия екран, видео разговори и видео обаждания.