



***Boosting Classes 2.0 for high-quality teaching in
adult education***

***Boosting Classes 2.0 висококачествено
обучение в образованието за възрастни***

Ref. cod. 2020-1-IT02-KA204-079329

***103 Outputs and recommendations for classes
2.0 implementation***

***103 Резултати и препоръки за изпълнение
на класове 2.0***

EU-Track (Italy)

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Съдържание

Въведение	4
1. Пилотна фаза	5
1.1 Описание на целевата група	6
1.2 Обучението на учителите	10
1.3 Учебната среда на учителите	13
1.4 Организация на работата по проекта с учениците	15
2. Събиране на качествени и количествени данни	17
2.1 Първоначалното състояние на участващите учители	17
2.2 Състоянието на учителите след онлайн обучението	23
2.3 Гледна точка на учениците	33
2.3.1 Изпълнение на ученически проект	33
3. Описание на реализираните най-добри практики	37
3.1 Италия	37
3.1.1 Първа най-добра практика	37
3.1.2 Втора най-добра практика	39
3.2 България	43
3.2.1 Първа най-добра практика	43
3.2.2 Втора най-добра практика	44
3.3 Румъния	49
3.3.1 Първа най-добра практика	53
3.3.2 Втора най-добра практика	57
3.4 Испания	61
3.4.1 Първа най-добра практика	61
3.4.2 Втора най-добра практика	62
4. Обратна връзка и предложения от целевите групи	67
Използвана литература	

ПРИЛОЖЕНИЕ 1 - ФОРМУЛЯР ЗА ЗАЯВКА	70
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 – ПРЕДСТАВЯНЕ НА КУРСА – НАЧАЛО	72
ПРИЛОЖЕНИЕ 3 - ПРЕДСТАВЯНЕ НА РАБОТАТА ПО ПРОЕКТА - НАЧАЛО	75
ПРИЛОЖЕНИЕ 4 - СЕРТИФИКАТ ЗА ПРИСЪСТВИЕ НА BOOSTCLASS 2.0	77
ПРИЛОЖЕНИЕ 5 - ВЪПРОСНИК ЗА УЧИТЕЛИ ПРЕДИ ПИЛОТНАТА ФАЗА	78
ПРИЛОЖЕНИЕ 6 - ВЪПРОСНИК ЗА УЧИТЕЛИ СЛЕД ПИЛОТНАТА ФАЗА	82
ПРИЛОЖЕНИЕ 7 - ДОКЛАД НА УЧИТЕЛЯ	89
ПРИЛОЖЕНИЕ 8 - ВЪПРОСНИК ЗА УЧЕНИЦИ СЛЕД ИЗПЪЛНЕНИЕ НА РАБОТАТА ПО ПРОЕКТА	94

Въведение

Според европейската статистика (2018): само 20-25% от учениците в европейските училища се обучават от учители, които са уверени в използването на технологиите, докато 43% от европейците нямат основни дигитални умения, а около 71 милиона ученици трябва да развият своите умения за цифровото общество. Това показва как ученето през целия живот остава една от областите, в които Европа изостава, въпреки че подкрепата за използване на технологии и цифрова компетентност в образованието е ключовият аспект на Плана за действие за цифрово образование.

Освен това различните европейски страни демонстрират особено разнообразие по отношение на ситуацията в развитието на системата за електронно обучение в образованието на възрастни. Всъщност, въз основа на доклада на Eurydice (2015 г.), процентът на възрастните (25 - 64 години), които са участвали в дистанционно обучение (формално или неформално), със среден процент за ЕС от 2,2%, е бил например 1,5% (-0,7) в България, 4,9% (+2,7) в Испания, 1,5% (-0,7) в Италия и 0,7% (-1,5) в Румъния (данни на Евростат).

В Испания сравнително високият процент на участие изглежда отразява усилията, положени от Министерството на образованието, културата и спорта (MECD). Имат няколко завършени програми за дистанционно обучение, финансирани с публични средства. Докато съответните регистрирани данни са много по-малко обнадеждаващи в България, Италия и Румъния, въпреки факта, че различни широкомащабни програми и частни инициативи, насърчаващи електронно обучение за обучение на възрастни, са в действие.

Независимо от това, нито учителите, нито учениците са достатъчно подготвени и оборудвани, за да осигурят процес на преподаване и учене, който ефективно да ангажира възрастните, които в повечето случаи са имигранти.

В този контекст беше създаден европейски проект „BoostClass 2.0“, съфинансиран по програма Еразъм Плюс, целящ да създаде обща рамка между участващите страни (Италия, България, Румъния и Испания) за идентифициране на преподаване и учебен подход за ефективно насърчаване и прилагане на интегрирането на нови технологии в образованието на възрастни.

Въз основа на първия резултат, O1 - Рамка за интегриране на нови технологии в образованието за възрастни, беше разработена учебна среда, където преподаватели и учители в сектора за възрастни могат да подобрят своите дигитални умения и да

увеличат знанията си за най-използваната методология на преподаване, за да въведат технологията в класната стая. След това обучените инструктори и учители имаха възможност да тестват със своите ученици и двете предложени методологии: обучение, базирано на проекти, и епизоди на ситуирано обучение.

Ето защо този доклад описва всички реализирани дейности, резултатите, постигнати по време на пилотната фаза, като курса за обучение по електронна платформа (за учители) и разработване на проекти (от ученици). Той анализира постигнатите резултати и предоставя сравнение на очакваните и постигнатите резултати, като взема предвид всички крайни пилотни дейности.

В допълнение, докладът също така предоставя анализ на наблюденията върху текущата работа, извършена от учителите, чрез споделяне на опита и добрите практики, реализирани в страните партньори. Накрая са описани някои препоръки, подчертаващи силните и слабите страни, появили се по време на пилотната фаза, за да се подпомогне всяко бъдещо изпълнение.

1. Пилотна фаза

Всяка страна партньор управлява тази задача на национално ниво чрез организиране на онлайн и лични събития, публикуване на специални съобщения чрез социални мрежи или други специализирани платформи и чрез изпращане на институционални покани до няколко училища за обучение на възрастни. Тази фаза започна с подбора на участниците, които да бъдат включени. Всеки участник състави формуляр за кандидатстване (Приложение 1 - Формуляр за кандидатстване), изработен чрез Google Forms. Критериите за избор бяха следните:

- Щатни служители от поне една година;
- Има обучаеми със затруднения в езиковите предмети;
- Ниво на интерес или мотивация за участие в пилотната фаза.

Те бяха проверени чрез самосертифициране.

Екипът на проекта реши да се откаже от критериите, свързани с владене на английски език (най-малко ниво A2-B1), тъй като всички курсове за обучение, въпросниците, използвани за събиране на данни, и всички шаблони и насоки бяха преведени на италиански, български, румънски и испански.

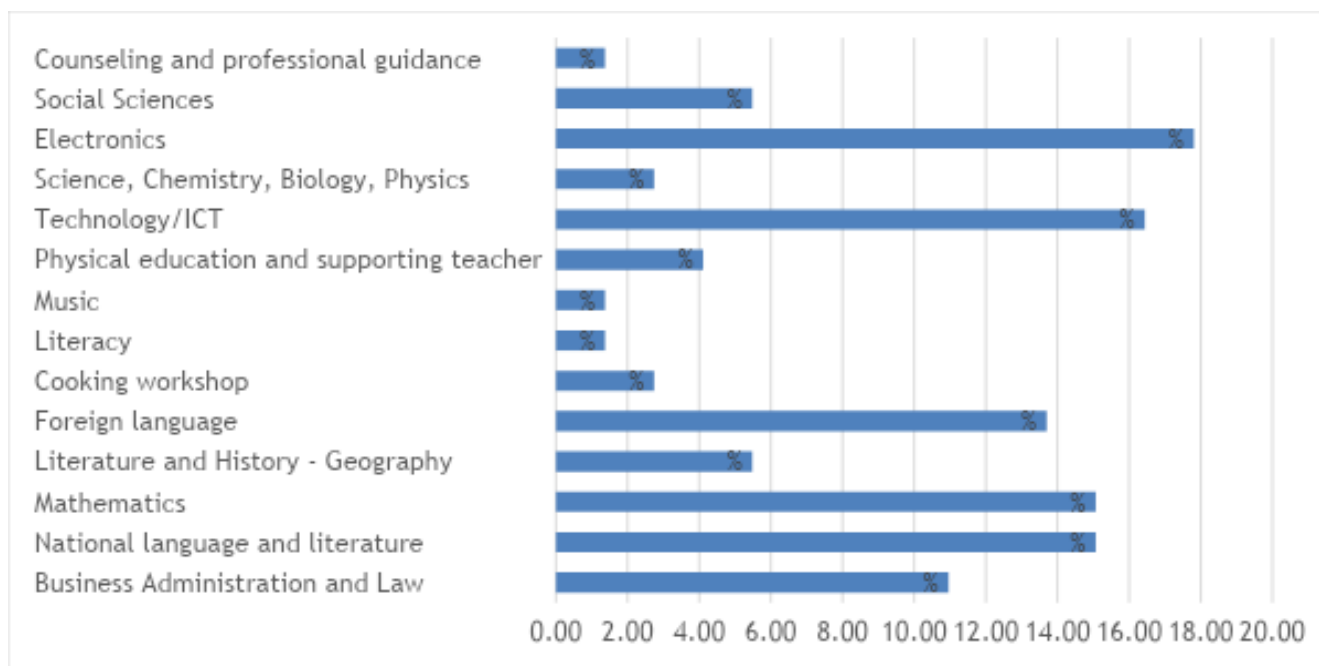
Общият брой на участниците в обучението BoostClass 2.0 беше 73. Те завършиха онлайн обучението и решиха да започнат работа по проекта със своите ученици (общо 246).

Учениците, включени във втората част от пилотната фаза, бяха избрани директно от обучените учители. Те идентифицираха главно онези, които са имали затруднения в учебния процес, базови умения или опит с неуспехи в училище и са били изложени на риск от социално изключване и изключване от пазара на труда.

1.1. Описание на целевите групи

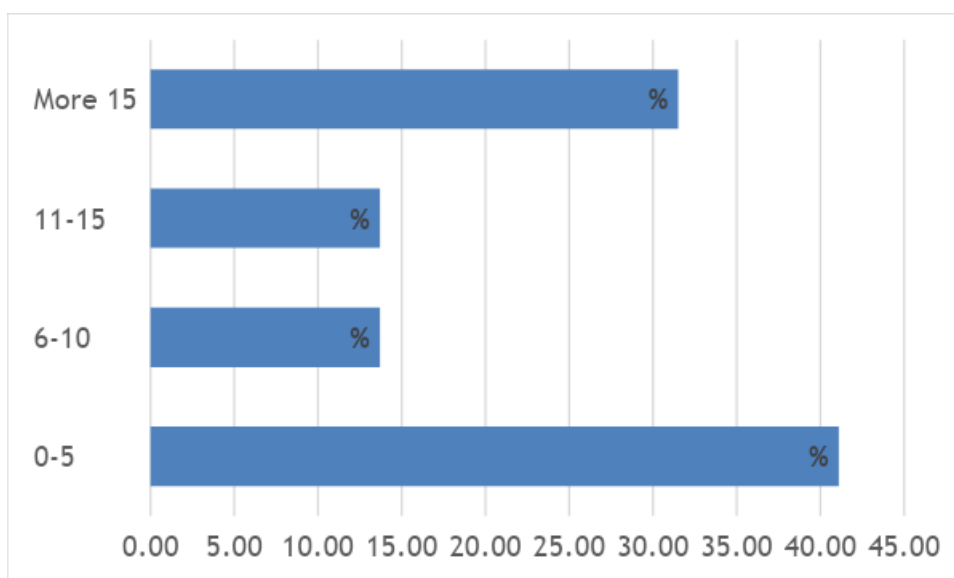
Както бе споменато по-горе, целевите групи, включени в пилотната фаза, бяха учители/възпитатели/инструктори в сектора за възрастни и техните ученици.

Учителите/възпитателите/инструкторите се състоят от 73 души (26 от Италия, 15 от Испания, 16 от България и 16 от Румъния), от които 56,16% идват от училищната система, 34,25% от други образователни услуги, 8,22% от услугите за професионално обучение и 1,37% от „други сектори“. Повечето участници преподават електроника (17,81%), технологии/ИКТ (16,44%), математика и език (15,07%) и чужд език (13,70%), както е показано на следващата фигура.

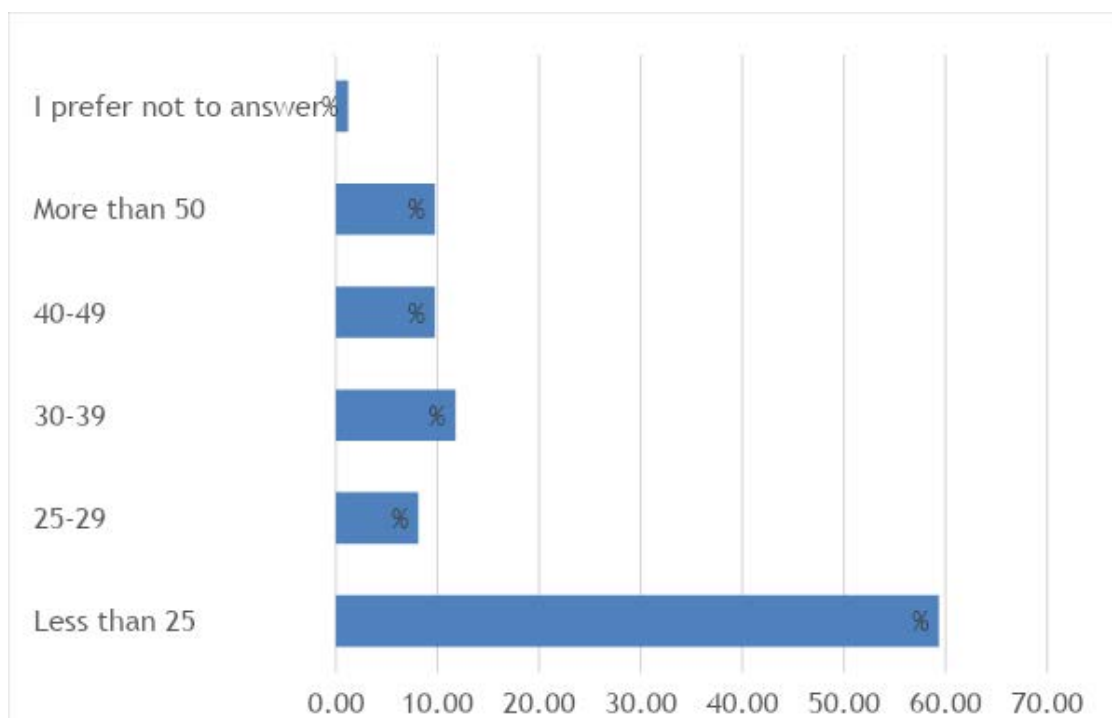


Фигура 1 Предмети, преподавани от респондентите

В допълнение, извадката се състои от хора с няколко години работа в сектора за възрастни: 41,10% между 0-5 години, 31,51% с повече от 15 години опит и 27,4% поставени на средна позиция, между 6-15 години, както е показано на следващата фигура.



По отношение на участващите ученици, резултатите показват, че 59,35% са били на възраст под 25 години, а 11,79% от респондентите са били поставени в полето 30-39 години (Фигура 3). Освен това извадката е съставена от 41,06% жени и 57,32% мъже (с 1,63% - предпочитам да не отговарям).



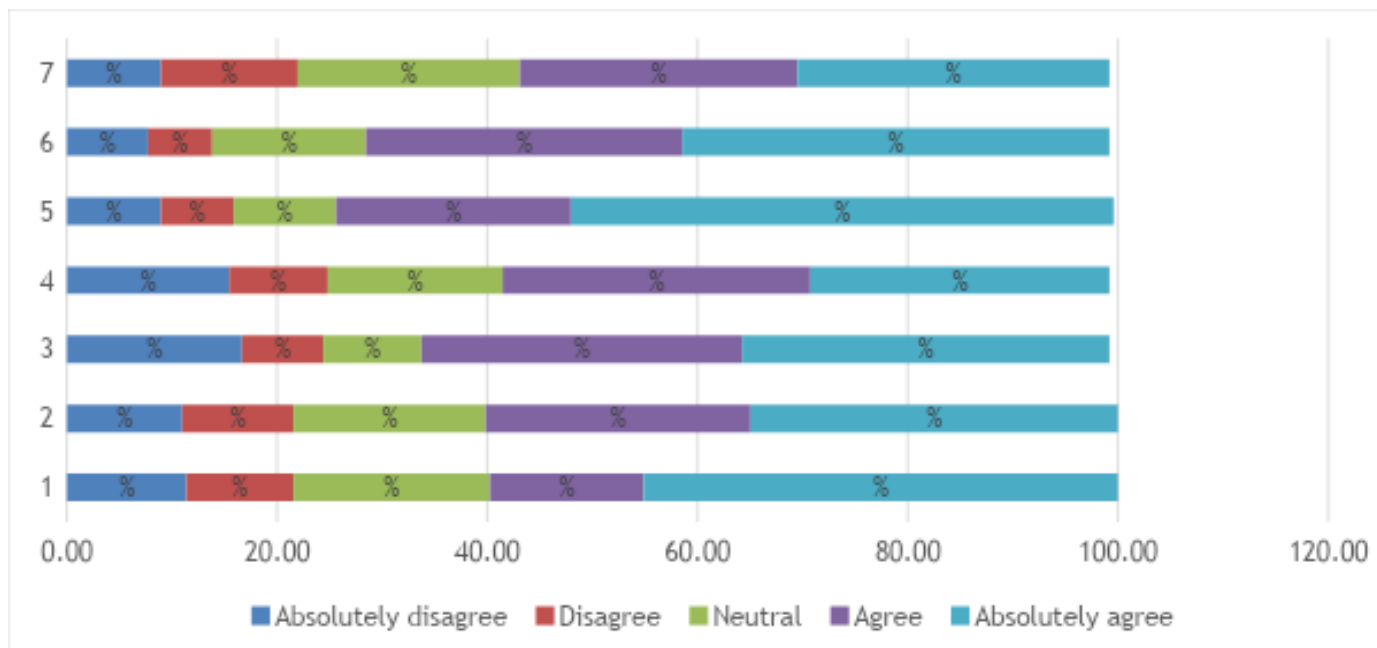
. Фигура 3. Възрастовият профил на учениците, включени в работата по проекта, извършена в страните партньори

По отношение на учебната среда (Фигура 4), където учащите посещават ежедневните си уроци или обучения, 65,45% от анкетираните заявяват, че училищното ръководство подкрепя интегрирането на дигиталните технологии в

класната стая. Всъщност 59,76% имат поне една интерактивна дъска в училище, в сравнение с 21,53%, които нямат такива дигитални инструменти.

Повечето училища имат стабилна и бърза интернет връзка, 73,98%, в сравнение с 15,85%, които нямат.

Не всички ученици имат достъп до мрежови цифрови устройства у дома (15,85%). Те обаче могат да използват дигитални технологии в класната стая (60,16%), включително различни устройства, като лаптопи, таблети и смартфони (70,73%).



1 - Във всяка класна стая има интерактивна дъска.

2 - В класната стая учениците могат да използват различни цифрови устройства (лаптопи, таблети и смартфони).

3 - Интернет връзката на училището е стабилна и бърза.

4 - Учениците имат достъп до мрежови цифрови устройства у дома.

5 - Ръководството на училището подкрепя интеграцията на цифровите технологии в класната стая.

6 - Изучаваният предмет насърчава и подкрепя използването на цифрови технологии в класната стая.

7 - Много от моите съученици използват цифрови технологии в класната стая.

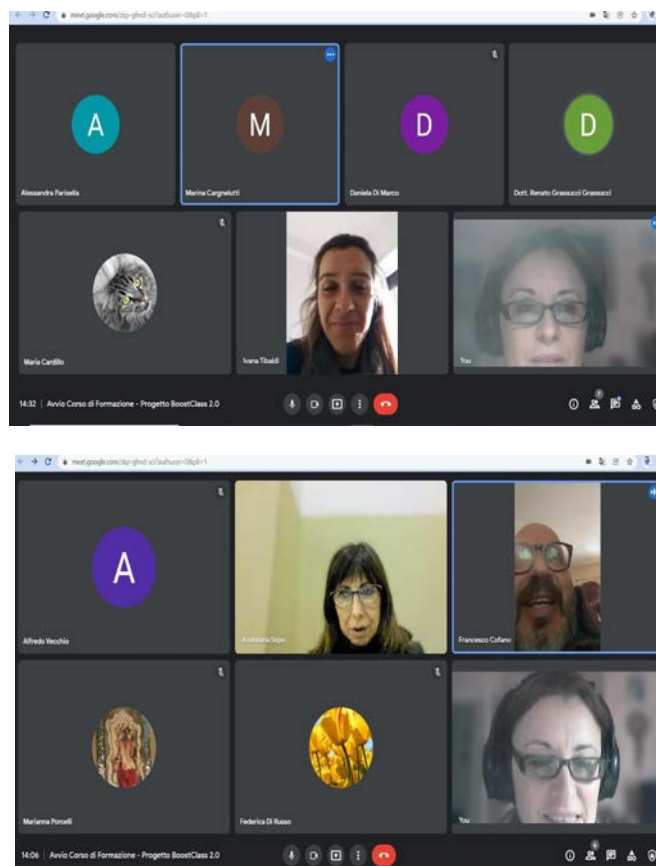
Фигура 4. Характеристиките на учебната среда, в която учениците посещават обучението/курса/уроците.

1.2. Обучението на учителите

Обучението на учителите стартира през декември 2021 г., както е показано на следващата фигура, чрез организиране на уебинар или срещи лице в лице, за да се запознаят участниците с основните характеристики на пилотната фаза: онлайн обучение на учители, платформа за електронно обучение като учебна среда и изпълнение на работата по проекта със студентите (Приложение 2 - Представяне на курса - Време за стартиране).

Не всички участници стартираха заедно. Затова екипът на проекта организира редица срещи, за да започне онлайн обучението и да събере максимален брой учителите, инструкторите и възпитателите в сектора за възрастни.





Фигура 5. ри момента по време на уебинарите с преподаватели/учители/инструктори за стартиране на пилотната фаза, по-специално онлайн курса BoostClass 2.0. Материалите, използвани за презентацията, са достъпни на различни партньорски езици.

Онлайн обучението на учителите беше структурирано в четири модула, както следва:

1. Как да преосмислим границите на класовете чрез използване на потенциала на ИКТ.
2. Как да разработим и проектираме ефективна система за оценяване за дистанционно обучение.
3. Как да повишим мотивацията на възрастните обучаеми чрез технологиите.
4. Как да се прилагат ефективно комбинирани педагогически подходи като проектно базирано обучение и епизоди на ситуирано обучение.

Всеки модул включваше мултимедиян урок, презентация в Power Point и една лекция, както е показано на следващата фигура.



Фигура 6.а.лекция; б.презентация на урока в Power Point; в. мултимедиен урок

Всички учебни материали са налични на английски, български, италиански, румънски и испански език.

След онлайн обучението екипът на проекта организира още една среща, за да стартира и подкрепи потребителите при изпълнението на работата по проекта с техните ученици (Приложение 3 - Представяне на работата по проекта - Начало на проекта).

Накрая всеки участник, завършил онлайн обучението и изпълнението на работата по проекта, получи сертификат за участие (Приложение 4 - BoostClass 2.0 Attendance Certificate).

1.3. Учебната среда на учителите

Достъпът до учебната среда BoostClass 2.0 е през уебсайта на проекта (www.boostclass.eu), от секция „Резултати“ - Насърчаване на цифрови умения за развитие на класове 2.0. Връзката насочва потребителите към онлайн обучение BoostClass 2.0, достъпно на български, италиански, румънски и испански, както е показано на фигурата по-долу.



Фигура 7. Достъпът до учебната среда, наличен на партньорските езици

Тази платформа за електронно обучение съдържа всички учебни материали, проектирани от екипа на проекта, за да предоставят на учители, възпитатели/инструктори в обучението за възрастни уменията, необходими за подпомагането им при интегрирането на нови технологии и приложения в техните класове, използвайки мултидисциплинарни и интердисциплинарни подходи, базирани на епизоди на ситуирано обучение и проектно базирано обучение.

Въз основа на резултатите, постигнати в първата част на проекта, и според разработената рамка, като се вземе предвид Рамката за дигитална компетентност за преподаватели [1], известна също с акронима си DIGCOMP [2], публикувана през 2013 г. от Европейската комисия и след това преработени и актуализирани, четирите модула бяха разделени на различни теми според нуждите, разкрити от целевата група:

- Модул 1: Как да преосмислим границите на класовете чрез използване на потенциала на ИКТ

Тема 1.1. Среди за сътрудничество (напр. Google apps + Drive)

Тема 1.2. Съвместен уеб сайт/блогове/бележки

Тема 1.3. Интерактивна дъска

Тема 1.4. Виртуална класна стая (напр. Google meet)

- Модул 2. Как да разработим и проектираме ефективна система за оценяване за дистанционно обучение

Тема 2.1. Как да наблюдаваме учениците с Google Classrooms

Тема 2.2. Използване на викторини/игри

Тема 2.3. Как да оценяваме учениците с помощта на видео тест (напр. Edpuzzle)

Тема 2.4. Как да създадем рубрика за оценка на вашите ученици

Тема 2.5. Как да създадем електронно портфолио

- Модул 3. Как да повишим мотивацията на възрастните обучаеми чрез използването на технологии

Тема 3.1. Как да търсим цифрови ресурси (напр. търсене в Google)

Тема 3.2. Как да използваме викторини и игри (напр. Kahoot)

Тема 3.3. Как да използваме приложението YouTube

- Модул 4. Как да се прилагат ефективно комбинирани педагогически подходи като проектно базирано обучение и епизоди на ситуирано обучение.

Тема 4.1. Как да приложим проектно базирано обучение

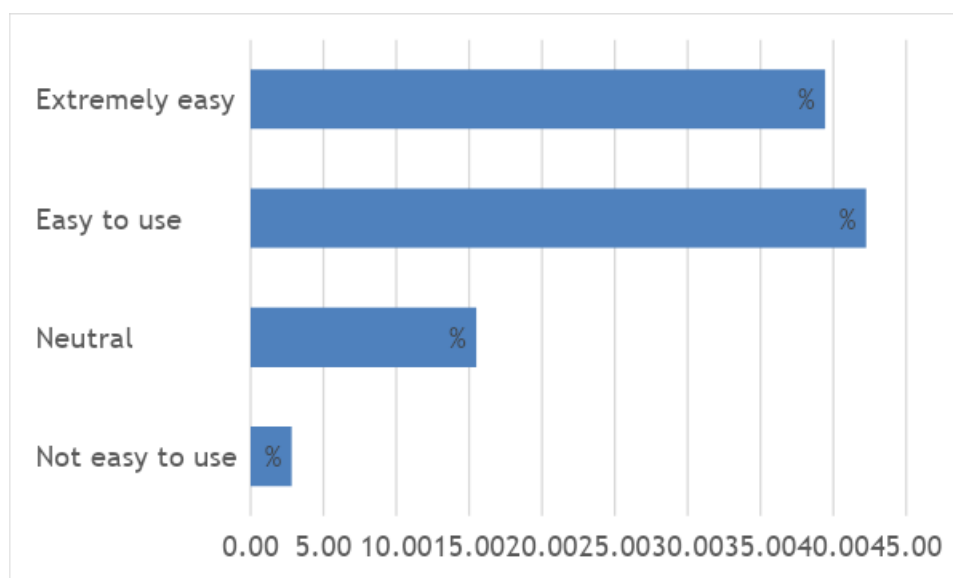
Тема 4.2. Как да конструираме сценарии за обучение

Тема 4.3. Как да приложим епизоди на ситуирано обучение

Тема 4.4. Какви цифрови инструменти трябва да се използват с подхода епизоди на ситуирано обучение

Тема 4.5. Как да търсим възможности за обучение за непрекъснато професионално развитие

Учебната среда BoostClass 2.0, както е показано на фигурата по-долу, се смята от повечето участници в обучението (81,69%) за „лесна за използване“, тъй като е лесна за използване, материалите са достъпни и могат да бъдат изтеглени за повторно използване. Някои от тях го определиха като предизвикателно, интересно, полезно и увлекателно. Въпреки това, само 2,82% срещнаха някои минимални затруднения.



8. Лекота на използване на платформата

1.4. Организация на работата по проекта с учениците

Реализацията на работата по проекта започна през януари 2022 г. и продължи до юни 2022 г., като включи учители, обучени в онлайн обучение BoostClass 2.0 и основно техните ученици. Учителите използваха някои от цифровите инструменти, предложени в обучението, като приложиха една от популяризираните методологии: проектно-базирано обучение или епизоди на ситуирано обучение.

Имаше няколко задачи на учителите, които трябваше да изпълнят преди да започнат работата с учениците, както следва:

Вземане на решение за броя на проектите, които да бъдат изпълнени;

Определяне дали проектите са моно/мултидисциплинарни или извънкласни;

Избор на темите, които да се използват в проекта/ите;

Разделяне на класа на групи;

Избор на методология на преподаване: Проектно-базирано обучение или Епизоди на ситуирано обучение.

По-специално, учителите бяха помолени да подготвят дейностите на учениците според таблица 1.

1. Подготовка на дейностите на учениците

Фаза	Дейност	Резултати	Оценяване
Идея	- Решаване на броя на проектите: един за целия клас, разделен на подпроекти или няколко отделни проекта; - Решаване дали проектът се отнася до една или повече теми; - Избор на тема на проекта; - Решаване дали учениците работят в групи или индивидуално; - Определяне на профила на компетентност; Обяснение на идеята за проекта.	- Мисловна карта - Профил на компетентността	Определяне на рубрика за оценка въз основа на профила на компетентността
Планиране	- Разбиване на проекта на макро-дейности и възлагането им на ученици: „кой какво прави и по кое време“. - Оценка на времето за изпълнение на всички задачи.	График на задачите и дейностите	
Изпълнение	Разработване на проекта.	Резултат / Продукт / Услуга	Оценка от съученик и самооценка чрез предварително подготвената рубрика..
Оценяване	Представяне на резултатите от проекта и обработка на необходимите документи	PowerPoint презентация, видео, блог, събитие	Окончателна партньорска оценка, обратна връзка от учителите и окончателно разглеждане и преглед на рубриката за оценка.

2. Събиране на качествени и количествени данни

По време на пилотната фаза екипът на проекта на национално ниво събра както качествени, така и количествени данни от целевите групи, учители и ученици, за да анализира реализирания опит.

Всъщност учителите, участващи в онлайн обучението, съставиха два въпросника. Първият, Предварителен въпросник за учители (Приложение 5) преди започване на обучението на платформата BoostClass 2.0 и след това вторият, След-пилотен въпросник за учители (Приложение 6). Целта беше да се съберат и сравнят подходящи данни, за да се изготвят окончателни препоръки за тези, които възнамеряват да възпроизведат опита или да го пренесат в друг сектор.

Освен това, след изпълнението на работата по проекта, участниците представиха доклад на учителите (Приложение 7), за да опишат работата по проекта, реализирана с учениците, и да съберат силните и слабите страни на методологиите, въведени от проекта.

Също така, учениците трябваше да съставят онлайн въпросник, Приложение 8 - Въпросник за ученици след изпълнението и реализацията на работата по проекта. Тези инструменти дават на екипа по проекта подходящи резултати относно методологиите и инструментите на проекта.

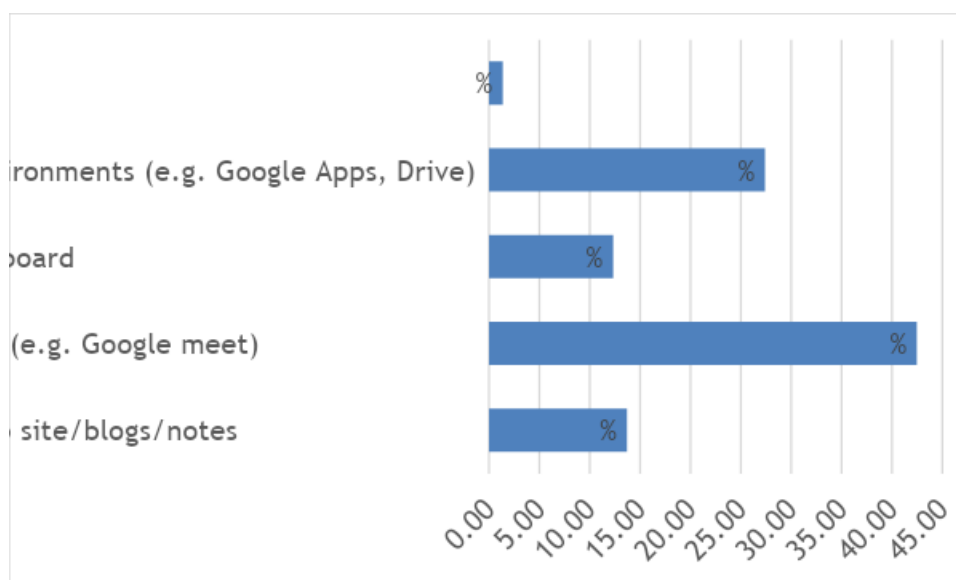
2.1. Първоначалното състояние на участващите учители

Първият въпросник, съставен от учителите/инструкторите/възпитателите, участващи в електронния курс BoostClass 2.0, имаше за цел да получи преглед на техните профили, свързани главно с техните знания и опит в ИКТ и използването на ИКТ в класната стая.

Повечето анкетирани(94,52%) обикновено използват технологията в часовете, в сравнение с 5,48%, които не го правят.

Анкетираните, които използват технологията, предпочитат виртуални класни стаи (42,47%), например Google Meet, или във всеки случай среди за сътрудничество (27,40%), например Google Apps и Drive, следвани от инструменти за производство на уебсайт, блогове или бележки за съвместна работа (13,70%), а също и интерактивна бяла дъска (12,33%). Друг вид използван дигитален ресурс е YouTube за показване на

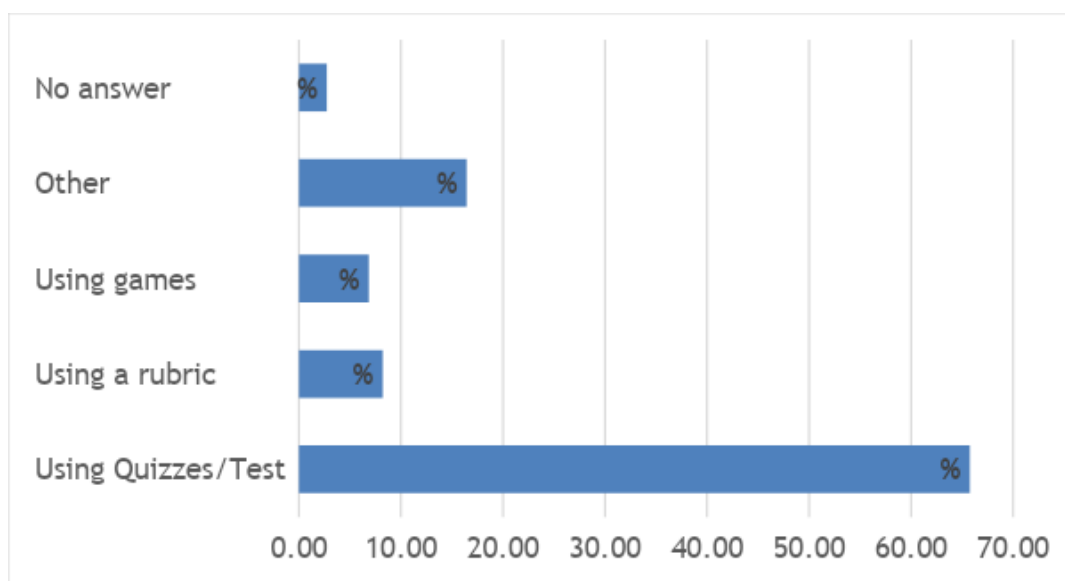
видеоклипове. Това беше очевидно най-вече по време на ограниченията срещу COVID19, когато учителите и възпитателите бяха задължени да организират уроците си онлайн от разстояние. Само двама респонденти не са дали отговор (Фигура 9).



Фигура 9 Типът технология, която обикновено се използва в класната стая. (*)

(*) Примерът е п. 73, но има две „Без отговор“

По отношение на начина на оценяване на представянето на учениците в дистанционното обучение, повечето респонденти (65,75%) използват тестове, но рядко рубрики (8,22%) или игри (6,85%), както е показано на фигурата по-долу. Въпреки това, други начини за оценка на знанията и представянето на учениците включват видео интервюта, тестове с електронен регистър и устни и писмени изпитвания, като решаване на упражнения или подготовка на есе. В случай на изследване на специфични електронни схеми в специализирани програми се организират симулации с виртуални осцилоскопи.



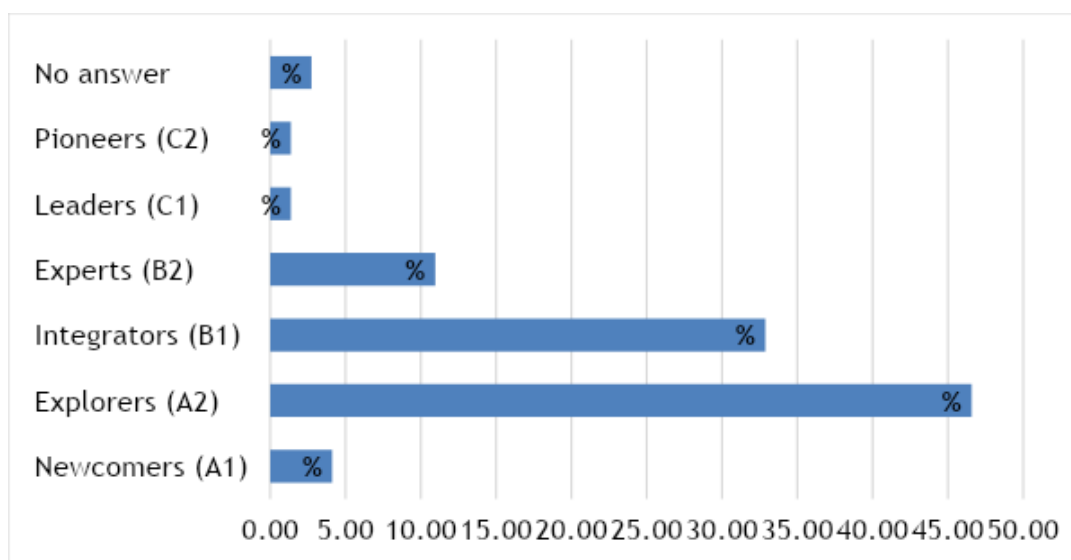
Фигура 10. Начинът на оценяване и оценяване на учениците от разстояние. (*)

(*)Примерът е п. 73, но има две „Без отговор“

След това проучването анализира самовъзприятието на участниците за техните дигитални умения [2], като взе предвид дигиталните профили и нивото на компетентност (новодошли, изследователи, интегратори, експерти, лидери и пионери), както е описано в DigiComp Framework [1].

Както е показано на Фигура 11, повечето участници имаха основни цифрови умения. 46,58% от респондентите се възприемат като „Изследовател“, което съответства на ниво A2, което означава, че са започнали да използват цифрови инструменти, без да следват цялостен или последователен подход. 32,88% се възприемат като „Интегратори“, съответстващи на ниво B1: те използват и експериментират с цифрови инструменти за различни цели, опитвайки се да разберат кои цифрови стратегии работят най-добре в какъв контекст.

Само трима души оцениха нивото си на дигитални компетенции като „Новодошъл“ (A1), което означава, че имат минимален контакт с цифрови инструменти и се нуждаят -от насоки, за да разширят репертоара си. Един човек оцени нивото си като „Лидер“ (C1), някой, който разчита на широк репертоар от гъвкави, изчерпателни и ефективни дигитални стратегии, и един човек като „Пионер“ (C2), експерт в използването на съвременни цифрови и педагогически практики.



Фигура 11. Самооценка на текущи дигитални компетенции. (*)
 (*)Примерът е п. 73, но има две „Без отговор“

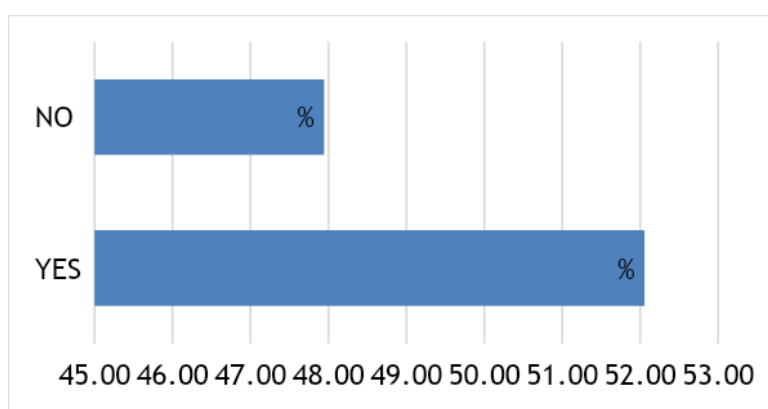
По отношение на използваната методология на преподаване, половината от респондентите (52,05%) (Фигура 12) използват проектно базирано обучение, тъй като то подпомага учениците да бъдат креативни, да развиват своето критично мислене, да бъдат активни, автономни и независими и да си сътрудничат повече със своите приятели. Това прави учениците по-гъвкави и отговорни в процеса на обучение. В допълнение, тази методология може да помогне за развитието на дигитални умения, индивидуални изследователски умения по мултидисциплинарен начин и комуникационни умения като писане, дискусия и визуализация чрез представяне проекта си пред класа. Тъй като проектно базираното обучение е фокусирано върху автентични сценарии за обучение, то може да предостави на учениците различни видове опит в решаването на процеси чрез работа в екипи. В крайна сметка това повишава мотивацията им за учене. Повечето респонденти обаче (47,95%) предпочитат да не го използват с класа си поради следните причини:

1. Нямаше повод за това.
2. Тъй като моите ученици нямат опит в работата в групи поради липсата на адекватни специализирани пространства за изпълнение на проекти (напр. лаборатории).
3. Няма нужда да го правя.
4. Трудности при работа в група поради културни и възрастови различия.

5. Липса на постоянна посещаемост от учениците.
6. Прекъснатото присъствие характеризира учениците в моите класове и често това е причина за пропуски в предишния им опит в обучението. Поради тази причина много ученици срещат трудности при разработването на метод за задълбочаване на методите на автономно мислене, което проектно базираното обучение, със сигурност изисква.
7. Нямам задълбочени познания за проектно базираното обучение.
8. Не смятах, че учениците са готови за такъв вид работа.
9. Недостатъчни езикови умения на учениците.
10. Учениците не са запознати с този тип обучение.
11. Ковид.
12. Трудности при оценяването.
13. Липса на опит.
14. Защото нямам време.
15. Липса на време за подготовка.
16. Никога не съм го обмислял.

The aim of those who use this approach is to encourage students' development, letting them experiment in the field to improve their creativity, communication, active involvement, and cultural exchange skills.

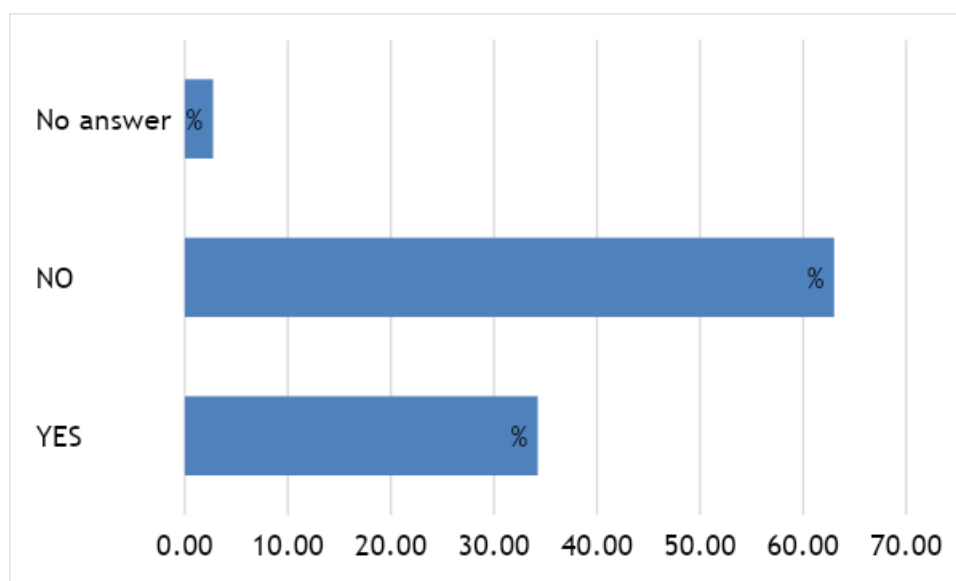
Целта на тези, които използват този подход, е да насърчат развитието на учениците, като им позволят да експериментират в областта, за да подобрят своята креативност, комуникация, активно участие и умения за културен обмен.



Фигура12. Използването на проектно базираното обучение в класната стая.

Ситуацията е по-лоша, ако използваният метод е епизоди на ситуирано обучение. Всъщност 63,01% (Фигура 13) не използват този подход в класната стая поради недостатъчни познания и трудности при прилагането му, тъй като повечето ученици не могат да учат самостоятелно поради предишни пропуски в ученето и прекъсването на редовните часове. В допълнение, респондентите подчертават като пречка прилагането на епизодите на ситуирано обучение малкия брой налични часове за работа с учениците или липсата на запознатост на учителите с използването му.

От друга страна, 34,62% използват този подход, за да избегнат урок, основан само на неговото съдържание, стимулирайки любопитството на учениците, развивайки действие, дискусия, размисъл и оценка и насърчавайки активното участие на учениците в техния процес на обучение и културен обмен. Освен това, епизодите на ситуирано обучение могат да подпомогнат развитието на умения за общуване, сътрудничество и изследване, като се научат как да използват информацията и да избират правилните източници. Чрез този подход учениците развиват допълнителни умения за четене, слушане и разбиране и се научават как да проектират и създават продукт, като отразяват всички активирани процеси.



Фигура 13. Използването на епизоди на ситуирано обучение в класната стая. (*)
(*)Примерът е п. 73, но има две „Без отговор“

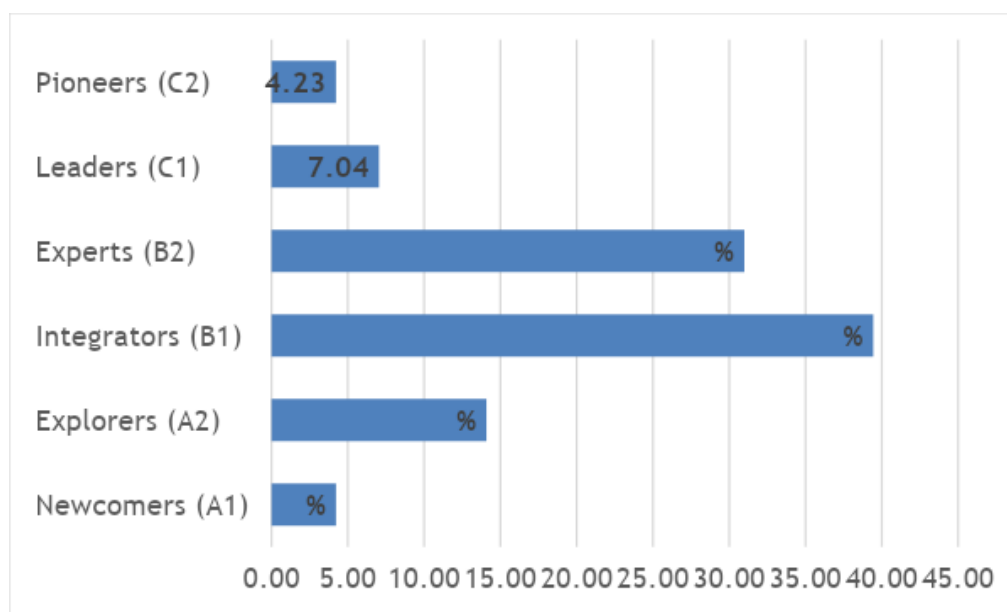
Факторите, считани за най-важни за участие в курса за обучение BoostClass 2.0, бяха следните:

- 1. Интегриране на технологиите в обучението;*
- 2. По-добро познаване на себе си, другите и разнообразието;*
- 3. Подобряване на дигиталните компетентности за иновативно обучение в образованието на възрастни;*
- 4. Повишаване мотивацията на учениците;*
- 5. Валидиране на потенциала на учениците;*
- 6. Запознаване с методологиите на преподаване (епизоди на ситуирано обучение и проектно базирано обучение);*
- 7. Усъвършенстване на системите и методите за оценяване на учениците;*
- 8. Повишаване на ангажираността на учениците;*
- 9. Стимулиране на капацитета за иновативно обучение, адаптивно към условията на бързи социални промени;*
- 10. Мотивиране на учениците в учебния процес чрез бърза обратна връзка;*
- 11. Запознаване с нови образователни концепции.*

2.2. Състоянието на учителите след онлайн обучението

Общият брой на регистрираните участници в обучението по BoostClass 2.0, завършили всички налични модули, е 71, при първоначални 73 (- 2 души). В края на обучението участниците попълниха друг онлайн въпросник (Приложение 6 - Въпросник за учители след пилотната фаза) и бяха помолени да направят самооценка на дигиталните компетентности, придобити благодарение на обучението, разработено от екипа на проекта.

Резултатите (Фигура 14) показват значително подобрене в дигиталните компетенции на всички участници чрез повишаване на нивото им на знания.



Фигура 14. Самооценка на дигиталните компетенции след обучението BoostClass 2.0.

Както е показано в таблица 2, нивото „Начинаещи“ (A1) се повишава с 0,12 точки, докато нивото „Изследовател“ (A2) намалява с 32,5 точки по отношение на първоначалното ниво на участниците. Първоначалният процент на ниво „Интегратори“ (B1) се повишава с 6,62 пункта, а ниво „Експерти“ (B2) с 20,03 пункта.

В допълнение, най-добрият резултат се демонстрира от подобряването на нивото „Лидер“ (C1) и „Пионери“ (C2), които съответно имат увеличение от +5,77 и +2,86.

Table 1. Comparison between the initial and final level of the participants' technology mastery

LEVEL НИВО	DESCRIPTION ОПИСАНИЕ	INITIAL LEVEL (%) ПЪРВОНАЧАЛНО НИВО (%)	FINAL LEVEL (%) КРАЙНО НИВО (%)	DIFFERENCE РАЗЛИКА
Newcomers A1 Начинаещи	. Потребителят има много малък контакт с дигиталните инструменти и се нуждае от насоки, за да разшири своя репертоар	4,11	4,23	+0,12
Explorer A2 Изследовател	Потребителят е започнал да използва цифрови инструменти, без обаче	46,58	14,08	-32,5

	да следва цялостен или последователен подход.			
Integrators B1 Интегратор	Потребителят използва и експериментира с цифрови инструменти за редица цели, опитвайки се да разбере кои цифрови стратегии работят най-добре в кой контекст	32,82	39,44	+6,62
Experts B2 Експерт	Потребителят използва набор от цифрови инструменти уверено, креативно и критично, за да подобри своите професионални дейности.	10,96	30,99	+20,03
Leader C1 Лидер	Потребителят разчита на широк репертоар от гъвкави, всеобхватни и ефективни цифрови стратегии.	1,37	7,04	+5,77
Pioneers C2 Пионери	Потребителят е експерт в използването на съвременни дигитални и педагогически практики.	1,37	4,23	+2,86

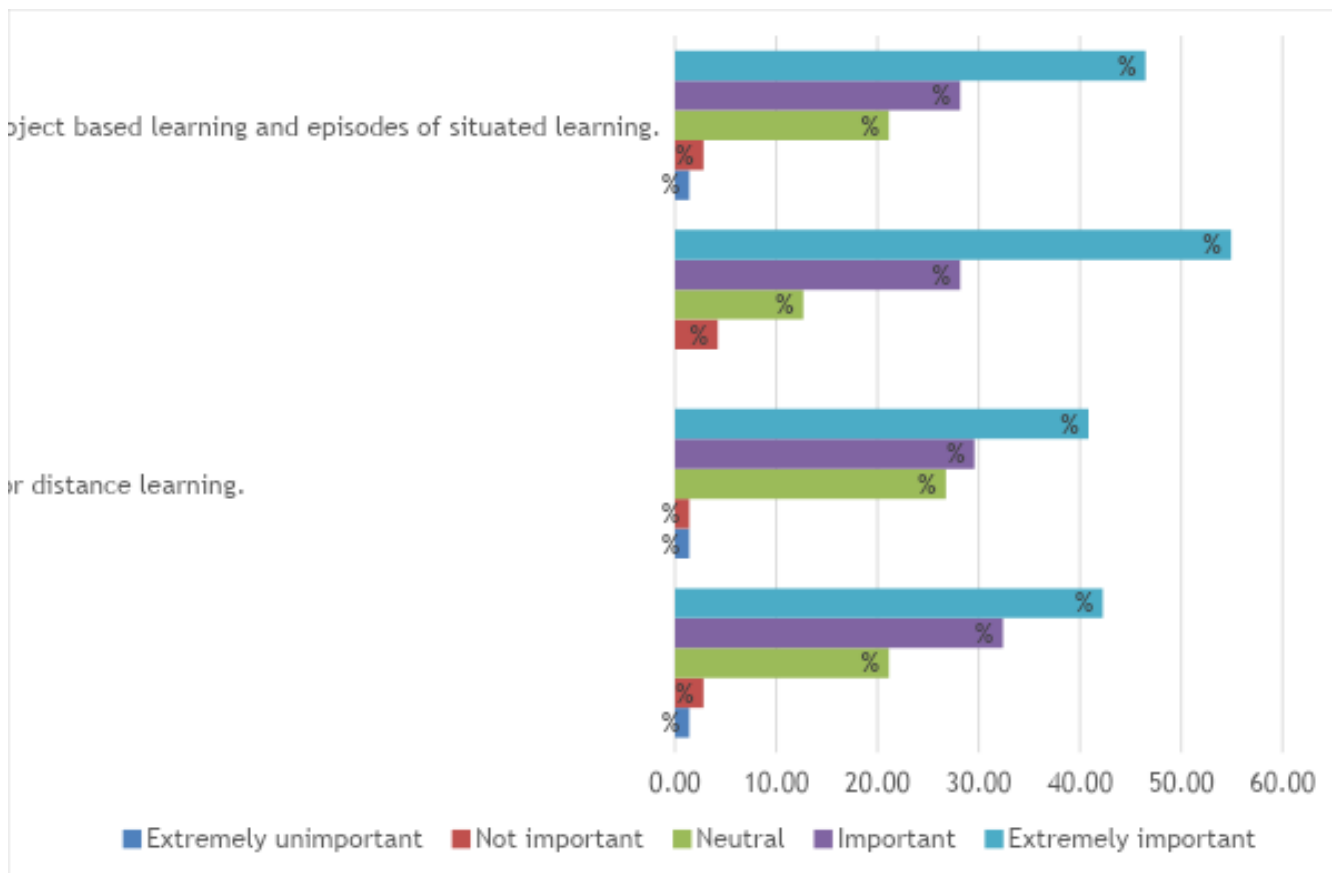
Вторият раздел на въпросника събра информация за полезността на преподавателските дейности, получени чрез знанията, придобити по време на обучението (Фигура 15).

Повечето от участниците (84,51%) намират това знание за много полезно за преподавателската си практика срещу 15,49%, които остават на неутрална позиция.

Вторият модул достигна ниво на удовлетвореност от около 83,10%, докато първият и четвъртият достигнаха процент от 74,65%, а третият 70,42%.

Тези данни разкриват продължаваща трудност при преразглеждането на настоящите практики на преподаване, базирани на модалности лице в лице, чрез интегрирането им с цифрови инструменти. Учителите и преподавателите все още са обвързани с традиционните начини за оценка на представянето на своите ученици, като тестове,

интервюта и упражнения. Всъщност по отношение на първия, втория и третия модул, четвъртият, засягащ системата за оценяване на дистанционното обучение, е наболял проблем, подчертан от доста висок процент на избраните неутрална позиция (26,76%).

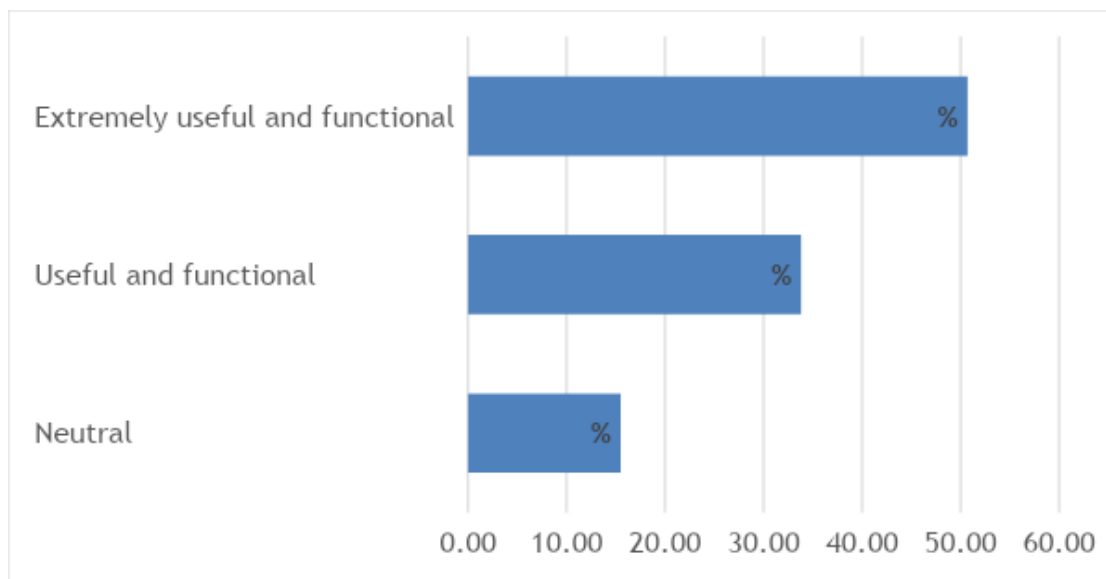


Фигура 15. Областите на знания и умения, които участниците в BoostClass 2.0 смятат за полезни и важни за преподавателските дейности.

Предните резултати са потвърдени от тези, описани на следващата фигура по отношение на полезността и функционалността на учебните материали и предложенията за преподаване като ежедневна практика, предоставени от курса за обучение BoostClass 2.0. Всъщност 84,51% оценяват положително учебните материали и предложенията за преподаване за техните ежедневни практики на преподаване поради следните причини:

1. Те са полезни за смислено учене.
2. Не знаех за повечето от тези инструменти.
3. Много полезни, тъй като предлагат отлична алтернатива за иновативни и цифрови уроци.
4. Можете да експериментирате в ежедневната практика на тези нови методологии и да използвате учебните материали и предложенията на курса Boostclass 2.0
5. Научих нови техники и методи, които не знаех.
6. Те предоставят цялостен преглед на потенциала на ИКТ.
7. Те са изчерпателни и добре обяснени.
8. Те са интересни примери, модели и нова информация.
9. Те са лесно оценяване, бързо преподаване, ефективни информационни техники.
10. Даде ми много технологична информация, която да използвам в класната стая.
11. Те са много полезни, защото рационализират часовете, правят ги по-забавни и подобряват разбирането на учениците.
12. Те са много полезни, тъй като позволяват незабавното им приложение в класа.
13. Полезно е, защото служи като ориентир. Сега ще трябва да предприема стъпката да ги приложим.
14. Те ми дават свободата да работя

15. Запознах се с неща, за които дори не съм подозирал, че съществуват и в същото време ще помогнат много за реализирането на интерактивни уроци.



Фигура1. Областите на знания и уменията, които участниците в BoostClass 2.0 смятат за полезни за преподавателски дейности.

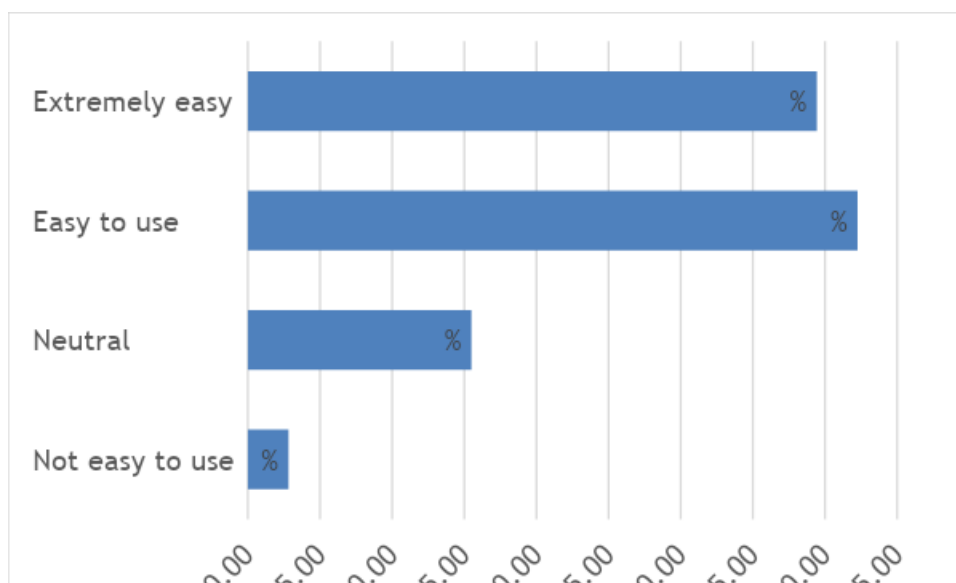
Малък процент (15,49%) обаче класира дейностите в неутрална позиция, тъй като респондентите биха искали по-подробна информация поради началните си дигитални умения или защото са трудни за прилагане, като се има предвид, че някои училища все още имат проблеми с връзката.

В някои случаи респондентите посочват, че не всички цифрови ресурси могат да бъдат приложени, тъй като учениците нямат необходимите познания по ИКТ или нямат компютър въщи. Ползността на учебните ресурси за ежедневната им практика зависи от типа ученици в класната стая.

Освен това учебната среда BoostClass 2.0 беше лесна за навигация и използване (81,69%):

1. Модулите бяха обяснени просто.
2. Мисля, че видеоклиповете, които синтезират темите, са много полезни.
3. Слайдовете и видеоклиповете са много полезни, синтетични и точни, практични, добре организирани, изчерпателни и функционални.
4. Учебната среда е проектирана и структурирана по прост начин.
5. Опитът е полезен за стимулиране използването на нови технологии, дори и за хора със скромни умения в тази област.
6. Предлага интересна и иновативна алтернатива на класическото и фронталното обучение.
7. Интуитивният подход е окуражаващ и улеснява партньорското сътрудничество.
8. Достъпът до платформата и навигацията между уроците бяха лесни.
9. Много добре поднесени уроци.
10. Учебната среда беше проста и интуитивна.
11. Всичко е добре структурирано, въпреки че на пръв поглед е непривлекателно, защото виждате много текст.
12. Ресурсите са достъпни по всяко време и могат да бъдат изтеглени за повторна употреба.

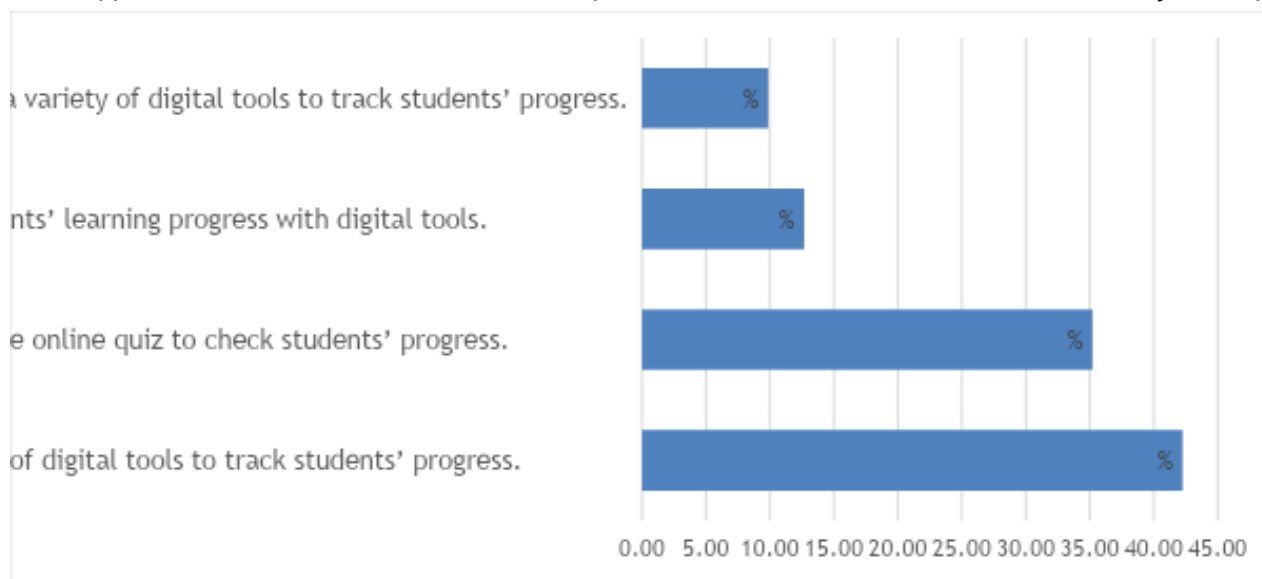
Въпреки това, 2,82% (Фигура) не смятат, че платформата е лесна за навигация поради няколко срещани трудности.



Фигура 17. Лесната навигация в учебната среда BoostClass 2.0

Както беше предложено от участниците, учебното съдържание може да се подобри чрез замяна на повторенията на отделни понятия с обяснителни видеоклипове или допълнителни мултимедийни материали, като използването на интерактивна бяла дъска и отделна виртуална стая.

По отношение на системите за мониторинг и оценка с дигитални технологии (Фигура 18), 12,68% не следят напредъка на своите ученици с дигитален инструмент, в сравнение с 52,11%, които заявяват, че често и систематично използват различни цифрови устройства, главно тестове (67,61%), игри (11,27%) и рубрики (9,86%), за да наблюдават и оценяват своите ученици.



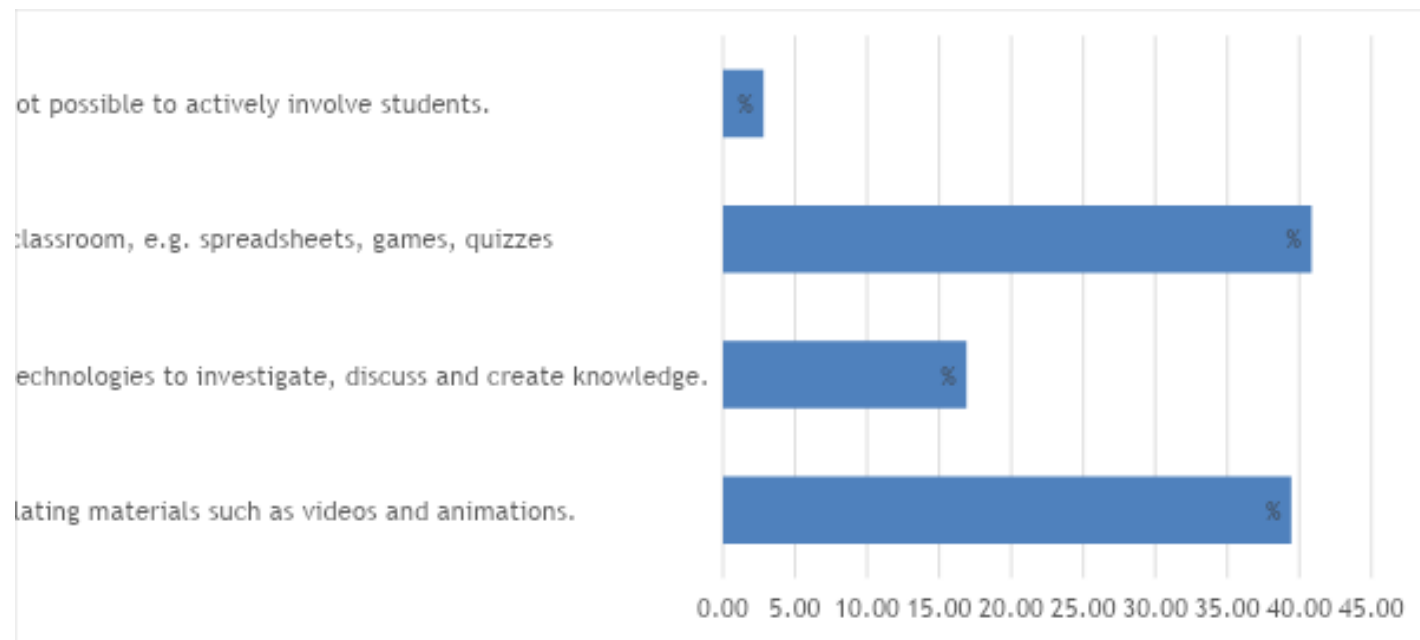
Фигура 2. Използването на цифрови инструменти за оценяване за наблюдение и оценка на напредъка на учениците. (*)

(*)Примерът е п. 73, но има две „Без отговор“

Участниците обаче предпочитат да оценяват в модалност лице в лице без дигиталните инструменти.

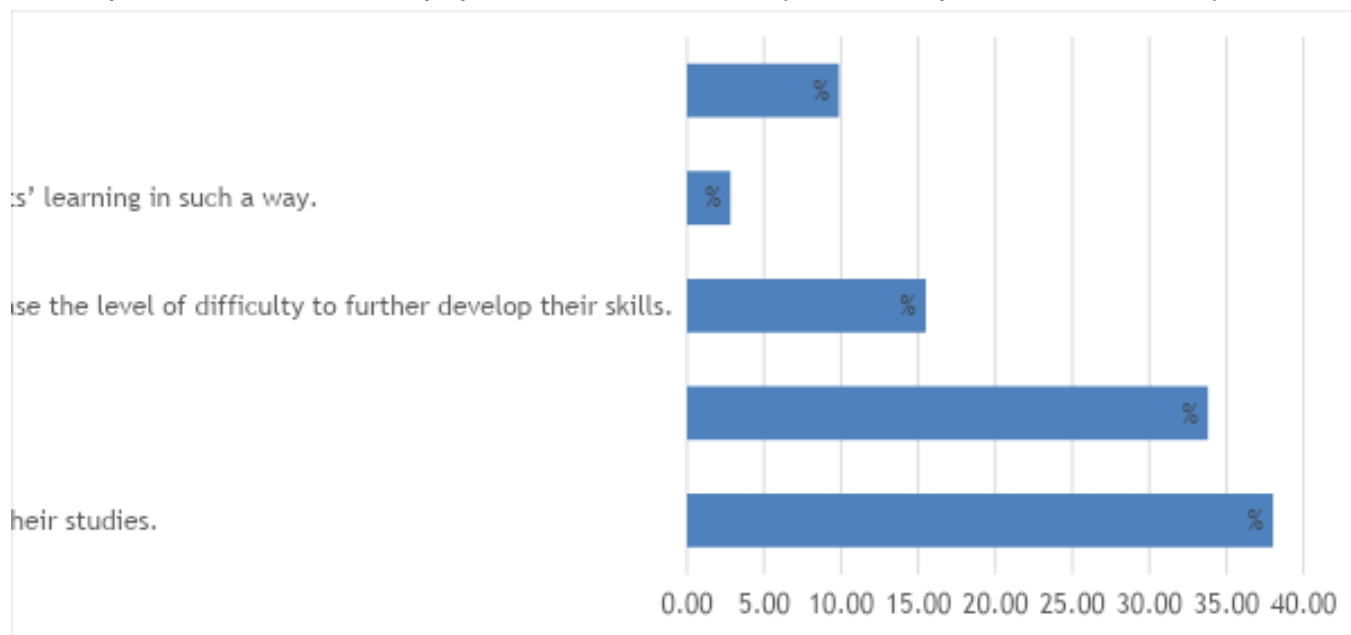
За бъдещото използване на дигитални инструменти по отношение на активното участие на учениците в класната стая, 97,18% от участниците (Фигура 19) ще интегрират ежедневните практики на преподаване и технологиите, като викторини, игри и дигитални инструменти, за проучване и обсъждане, използване на видеоклипове и анимации. Само 2,82% от респондентите заявяват, че включването на ученици няма да

е възможно поради средата на института/организацията.



Фигура 3. Бъдещото използване на цифрови инструменти, позволяващи на учениците да участват активно в класната стая.

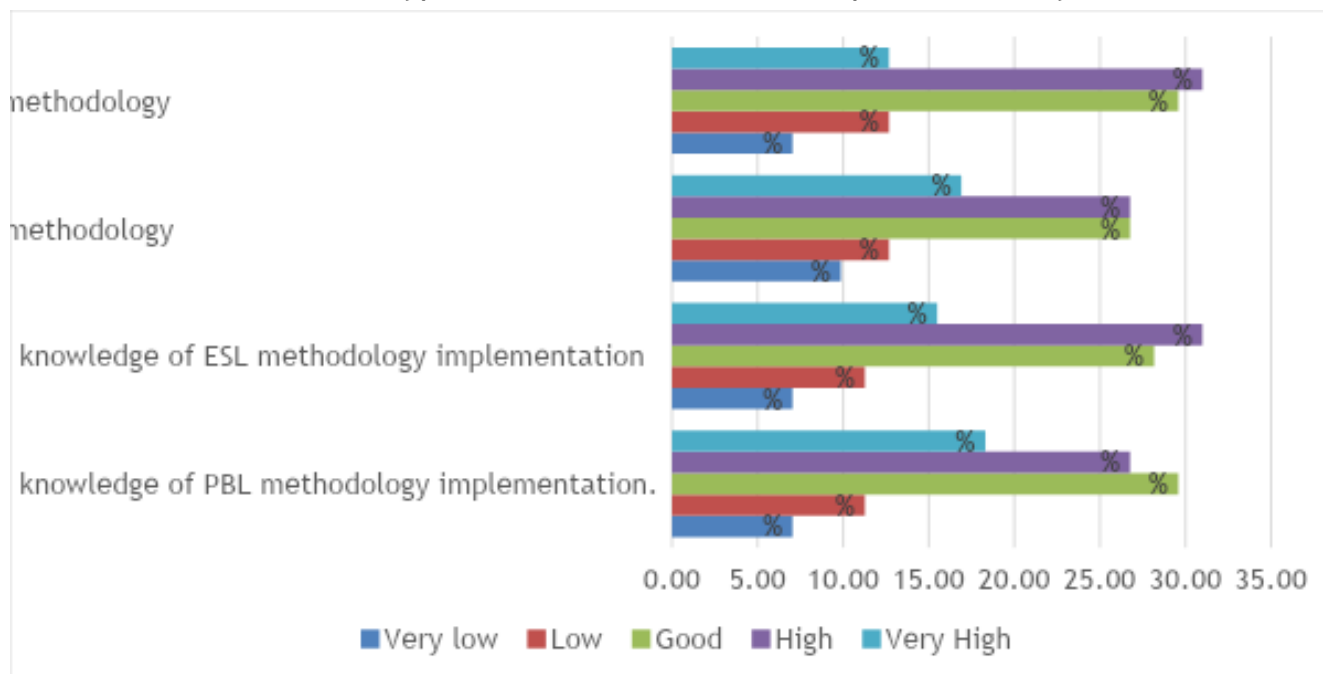
Що се отнася до оценката на обучението на учениците, само 12,68% (Фигура 20) не предвиждат използването на дигитални инструменти поради ниските ИКТ умения на учениците или настройката на института/организацията. Въпреки това, 87,32% от анкетираните ще ги интегрират систематично в учебния процес на своите ученици.



Фигура 4. Бъдещото използване на цифрови инструменти за оценка на обучението на учениците.

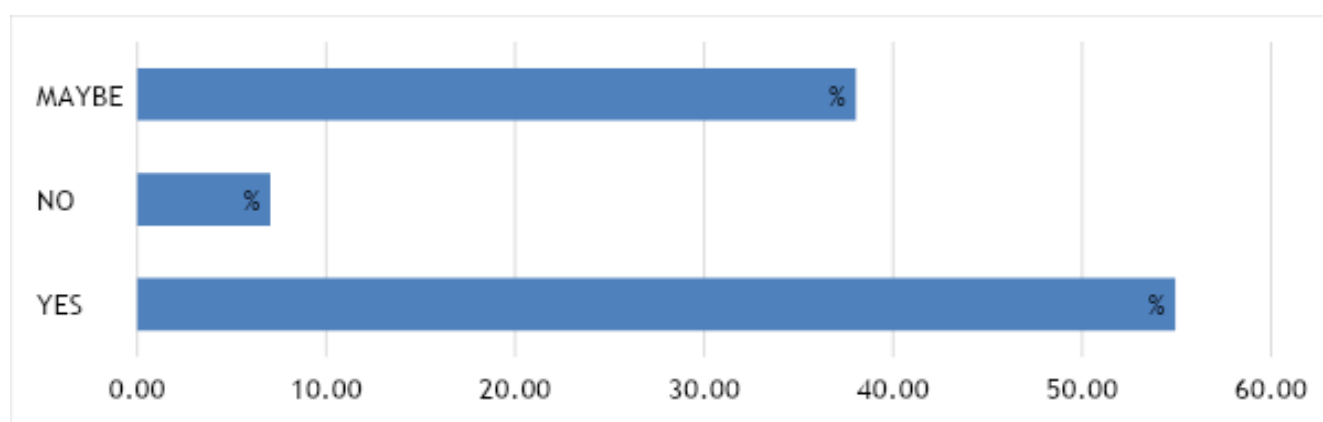
Участниците оцениха общите си познания и компетенции по двете предложени методологии, проектно-базирано обучение и епизоди на ситуирано обучение (Фигура 21). Както се вижда, повечето от респондентите се запознаха по-добре с

тях. Някои от тях обаче се нуждаят от повече време, за да практикуват и двата метода, за да са сигурни, че ги използват правилно с учениците си.



Фигура 5. Нивото на общите знания, умения и компетенции по отношение на предложените методологии за обучение.

54,93% (Фигура 22) смятат, че проектно базираното обучение (ПБО) е осъществимо в тяхната класна стая, а 38,03% виждат някои възможности в прилагането на тази методология с техните ученици. Въпреки това, 7,04% не предвиждат използването на ПБО в часовете си поради голям брой отсъствия и текучество на учениците, което няма да даде възможност за завършване на започнатата работа.



Фигура 6. Приложимостта на методологията на ПБО в класната стая.

Напротив, подходът „епизоди на ситуирано обучение“ се счита за по-осъществим за възприемане и прилагане в класната стая с възрастни ученици (59,15%), а 36,62% предвиждат някои възможности за използването му.

2.3. Гледната точка на учениците

След изпълнение на пилотната фаза и реализиране на работата по проекта с участващите ученици, екипът на проекта събра обратна връзка и коментари чрез съставяне на онлайн въпросник (Приложение 8 - Въпросник за ученици след изпълнението на работата по проекта).

2.3.1 Изпълнение на проектната работа на учениците

Работите по проекта бяха управлявани в групи (64,23%), а членовете считат следното за силни страни за екипна работа:

- 1. Способността да генерирате идеи.*
- 2. Работата в екип стимулира конкурентоспособността.*
- 3. Работата в екип ви помага да намерите най-добрите решения.*
- 4. Научих умения за работа в екип, управление на времето и споделяне на работни задачи.*
- 5. Разпределението на задачите, добре дефинираната роля в екипа, възможността за работа от вкъщи бяха силните страни на това преживяване.*
- 6. Оценявах, че всеки член на екипа получи задача, която може да реши и/или да работи от вкъщи. Този факт ни направи отговорни. Хареса ми също, че представих резултата от нашата работа на моите съученици.*
- 7. Сътрудничеството между членовете на екипа беше много добро. Темата на проекта ни хареса. Учителите подкрепиха сътрудничеството между другите учители и нас.*
- 8. Членовете на екипа винаги ви помагат да анализирате проблема от различни гледни точки.*
- 9. Работата в екип е полезна за учене и усъвършенстване.*

10. Работейки в група, вие се научавате да бъдете лоялни и да се доверявате на колегите си.

По отношение на слабостите на груповите дейности учениците подчертаха следното:

- 1. Групово управление на задачите, които трябва да се изпълнят.*
- 2. Най-трудната част беше вземането на решение.*
- 3. Имаше само един компютър и за двете групи.*

Докато 35,77% от участниците са предпочели да работят индивидуално. Силните страни за самостоятелна работа бяха следните:

- 1. Свобода на избор.*
- 2. Развитие на творчески способности.*
- 3. Концентрация и внимание върху задачата.*
- 4. Организиране на ученето според собственото темпо.*
- 5. Свобода на работа.*
- 6. Свобода на времето.*
- 7. Умения за лична организация за разбиране на целите.*

Въпреки това, трудностите при индивидуалната работа бяха: 1. Използване на компютър поради базови умения и 2. изпълнение на задачата сам, когато имате ADHD - синдром на дефицит на вниманието и хиперактивност.

Във всеки случай, и за двата начина на работа (в групи или индивидуално), опитът се счита за интересен и мотивиращ, главно при извършване на изследвания.

Резултатът от работата, представена на учителите, беше предимно PowerPoint презентация (27,64%), видео (21,95%) и есе (18,50%). Останалите (31,71%) са използвали Kahoot, Microsoft Word и PDF.

По отношение на системата за оценка, която да се използва в края на дейността, 70,33% са допринесли за изграждането на критериите за оценка на резултатите със своите учители, в сравнение с 26,42%, които не са го направили.

При средно 79,88% от учениците мотивацията и преживяването са много положителни и ангажиращи (Фигура 23).

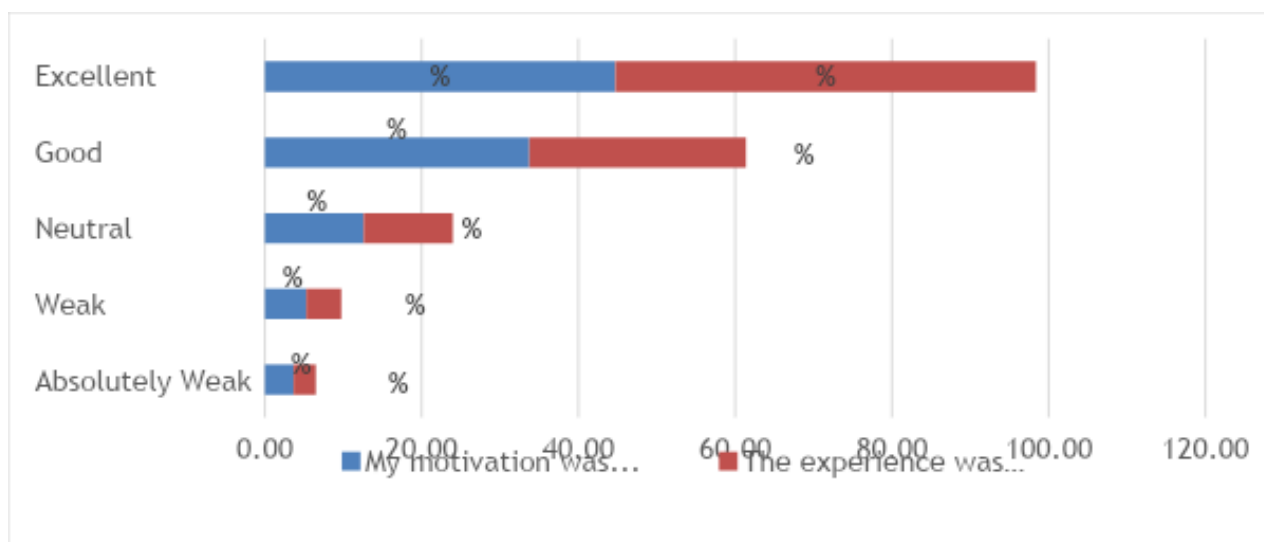
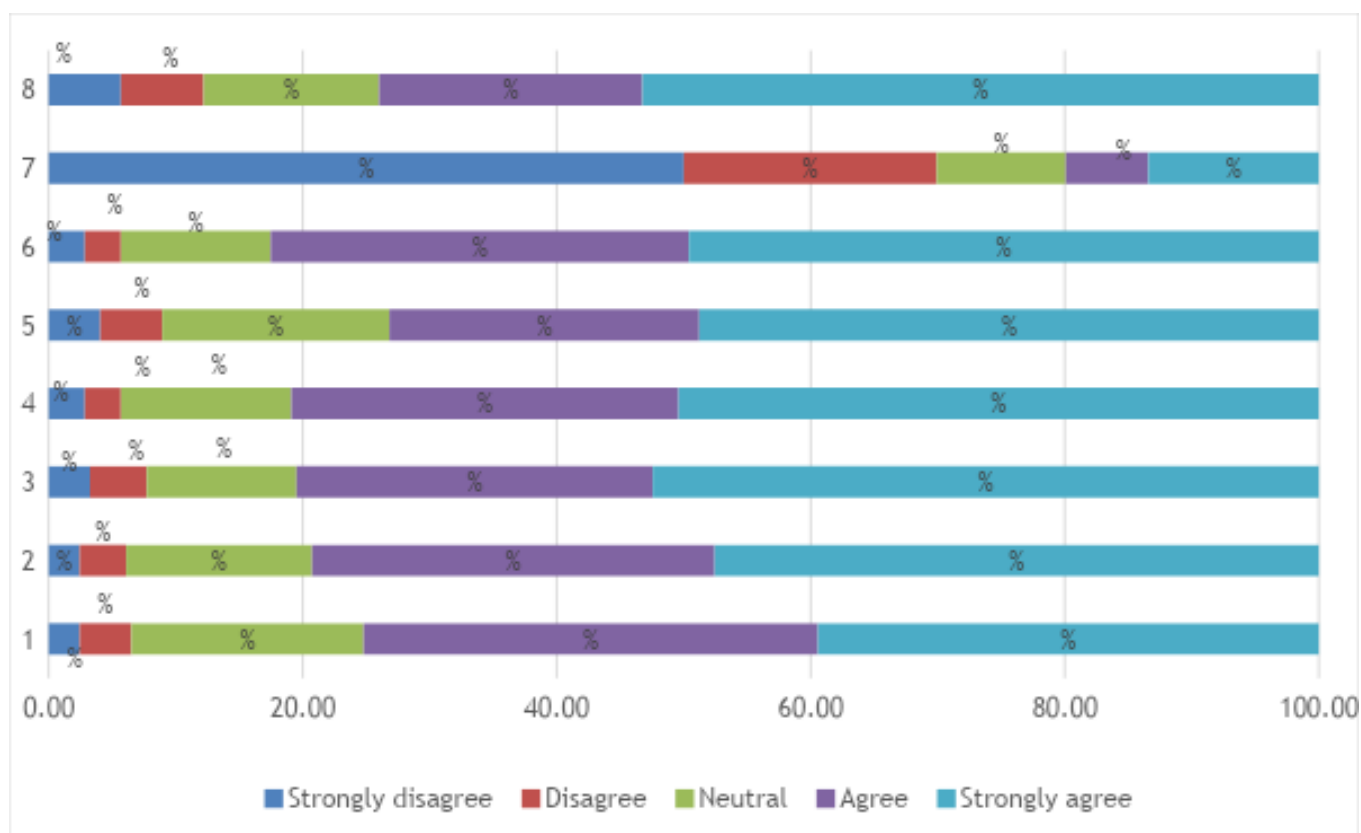


Figure 7. The evaluation of the students' motivation and experience.

Както е показано на фигурата по-долу, след работата по проекта учениците заявяват, че учебното съдържание е по-прецизно (75,20%), по-конкретно и практично от преди (79,27%) и по-достъпно (80,49%) и ангажиращо (80,89%). Предложените методи позволиха на обучаемите да използват своята креативност и оригиналност (73,17%). Следователно те се считат за мотивиращи за изучаване и усвояване на нови концепции (82,52%), а технологиите могат да помогнат за повишаване на интереса към изучаваните теми. Въпреки това, само 19,92% намират тези методи за неудобни

поради необходимостта от допълнително време за реализиране на резултатите.



- 1 - Учебното съдържание, предоставено от учителите, ми стана по-очевидно.
- 2 - Учебното съдържание изглежда по-конкретно и практично от преди
- 3 - Начинът, по който се подхожда към темите за изучаване, прави предмета по-достъпен
- 4 - Начинът, по който се подхожда към темите за изучаване, прави предмета по-забавен.
- 5 - Използваният метод ми помогна да използвам креативността си и да бъда оригинален.
- 6 - Методът може да бъде добър стимул за изучаване и научаване на нови концепции.
- 7 - Не се чувствам удобно да използвам този метод.
- 8 - Използването на технологии в проучванията увеличи интереса ми.

Фигура 8. Оценката на учебния опит по време на изпълнението на работата по проекта.

3. Описание на реализираните най-добри практики

В края на реализацията на работата по проекта екипът на проекта събра 23 проекта, реализирани по време на пилотната фаза, от ангажираните студенти. Сред тях всеки партньор, отговорен за координирането на пилотната фаза в собствената си страна, избра две реализирани най-добри практики. Критериите за избор на тези най-добри практики бяха следните:

1. Използване на един от дигиталните инструменти, предложени в онлайн обучението BoostClass 2.0;
2. Езикови или STEM предмети, които да се изучават в работата по проекта.
3. Възможност за прехвърляне и повторно използване.
4. Прилагане на проектно базирано обучение или епизоди на ситуирано обучение.

За повече подробности относно реализацията на работата по проекта и като цяло с пилотната фаза във всяка страна партньор (Италия, България, Румъния и Испания), националните доклади бяха изготвени и публикувани на уебсайта на проекта (<https://www.boostclass.eu/outputs-and-recommendations-for-classes-20-implementation.php>).

3.1 Италия

3.1.1 Първа добра практика

ОСНОВНА ИНФОРМАЦИЯ	
Заглавие на вашата проектна работа	ЗДРАВНИ УСЛУГИ В ИТАЛИЯ
Автор	СРІА 10 - Офиси в Терачина и Фонди Учители: Ивана Тибалди, Алесандра Парисела, Марина Каринелути, Марина Каргнелути, Мария Асунта Кардило, Мария Кончета Чиконе, Антонио Феделе, Франческо Джовани Кофано, Антонио Зека, Федерика Дирусо, Изидоро Конка, Мара Карневале
Идея на проекта:	Проектът засяга функционирането на италианската национална здравна служба, така че е свързан с реалния живот, тъй като кара учениците да осъзнават действията си в контекста на общественото му използване, с особено внимание към италианската здравна организация.

Основен въпрос:	Каква е разликата между болница, първа помощ, общопрактикуващ лекар, клиника и личен лекар?
Предмети	Наука, Гражданско образование, Италиански език ниво 2
Брой ученици	30
Времева рамка/продължителност	6 часа
Образователни цели	Основната цел е учениците да бъдат осъзнати и автономни при извършване на действия в сектора на здравеопазването, които могат да възникнат ежедневно. Чрез този проект учениците трябва да придобият комуникативни и прагматични умения, полезни в ежедневието и умения, свързани с разбирането и използването на здравни документи като направления и доклади.
Ресурси и инструменти	Ресурсите и онлайн инструментите, като видеоклипове и снимки на автентични материали, ще бъдат полезни за разбиране на контекста и употребата на езика.
Очаквани резултати	Възможност за взаимодействие в сектора на здравеопазването, като резервиране на посещение, разговор с лекари или закупуване на лекарства.
Ключови компетенции	Да познава и използва документи в здравния сектор, да познава различните видове здравни услуги в Италия и да знае как да взаимодейства в специфичен контекст.

Процедура
Дейности
След първоначална фаза на мозъчна атака, продължихме с тестове за активиране на лексикални и прагматични знания. Впоследствие беше предложено разбиране на устния текст, което благоприятства взаимодействието и кооперативното учене. Накрая бяха предложени както писмени, така и устни продукции. Учениците работиха както индивидуално, така и като клас, работейки в по-малки групи. Учениците играят централна роля в обучението, докато учителят само управлява техния комуникационен обмен, улеснявайки комуникационния поток.
Мониторинг
Учителят проследи работата на учениците чрез наблюдение в класната стая.
Оценяване

Оценяването беше фокусирано върху прагматичните и социалните измерения на учениците.

3.1.2 Втора добра практика

ОСНОВНА ИНФОРМАЦИЯ	
Заглавие на вашата проектна работа	ХРАНА И ОБЩЕСТВО: УСПЕХЪТ НА ГУРМЕ РЕСТОРАНТИТЕ
Автор	Ди Пиро Франческа, Фарджорджо Силвия, Маура Моника, Виторели Джована
Идея на проекта:	Професионалният институт за хранителни и винарски услуги и хотелиерство ЧЕЛЕТИ във Формия, по-специално, клас III Р на курса IDA, иска да организира тематична вечер: „ВЕЧЕР В РЕСТОРАНТА“. Целта на това събитие е да подчертае силната комбинация между храна и общество, която укрепва както гостоприемството, така и благосъстоянието. В събитието участват ученици и учители на средна възраст 17/64 години.
Основен въпрос:	Как вашите лични и обществени култури влияят върху начина, по който взаимодействате с храната?
Предмети	Административно право и теория, френски, италиански, английски, Лаборатория за хранителни и винарски услуги - Сектор за готвене, хранителни науки
Брой ученици	Всички членове на клас III Р
Времева рамка/продължителност	Януари/Март
Линк към крайния продукт на учениците (видео)	https://youtu.be/9t9IRW8DN1I

Образвателни цели	УМЕНИЯ: - Да позволи на учениците да приложат знанията, научени в курсовете, за да създадат тематична вечер. - Да знаят как да организират тематично събитие, като самостоятелно избират стъпките, които да изпълнят, за да създадат оригинален краен продукт. - Да установят връзки и сравнения между участващите дисциплини. - Да обработват текстове на чужд език от събрана информация, за да създадат гурме продукт. - Създаване на проектирана рецепта на чужд език. - Създаване на статия или друг технически документ за здравословна храна и местни продукти на чужд език. - Да се научат как да разпознават културната стойност на храната и връзката между гастрономията и обществото. - Популяризиране на характеристиките на регионалната, националната и международната кухня. - Да работят в рамките на системата за качество, свързана с веригата на доставки, представляваща интерес. - Подобряване и насърчаване на местни, национални и международни традиции чрез идентифициране на нови тенденции във веригата за доставки. - Извършване на елементарни изчислителни операции и изчисляване на разстоянието между две точки. - Да знаят как да използват ИТ инструменти за реализиране на мултимедийни материали. - Да използват основни процедури за изготвяне на продукти/услуги/менюта в макросферите на дейност, които отличават веригата за доставки, в съответствие с контекста и нуждите на клиентите, в структурирани контексти. - Да използват техники за управление, за да поддържат процесите на продажба на продукти и услуги в съответствие с параметрите за качество. - Да идентифицират географски и исторически различни типове общества и диети. - Да знаят как да използват уменията за писане за продукта по гурме рецепта и уменията за устна реч за правилно обяснение на приложената процедура. - Познаване на аспектите на английската култура и общество. - Познаване еволюцията на ресторантите и разпространението на риба и чипс. СПОСОБНОСТИ:
---------------------------------	---

	- Да знаят как да реконструират еволюцията на обществото във времето. - Разграничаване на характеристиките на пазара. - Идентифициране динамиката на пазара. - Да намират източници автономно. - Да интерпретират получените резултати. - Да идентифицират етапите на кетъринга. - Да прилагат правилно правилата за разрешаване. - Изчисляване на процеса също с помощта на софтуерни инструменти. - Да идентифицират културните компоненти на гастрономията. - Да идентифицират приноса на храните в различни кухни. - Презентационни и комуникационни техники. - Форми на търговска комуникация и реклама. - Да идентифицират селскостопанските хранителни продукти на територията, за да подобрят марката „произведено в Италия“. - Съзнателното купуване на хранителни продукти също се основава на териториални, търговски и екологични съображения. - Да знаят как да се изразяват устно на чужд език по разбираем начин чрез взаимодействие в прости комуникативни ситуации. - Да изберат и събират информация от истински източници от различно естество: видеоклипове, уебсайтове и хартиени документи. - Да използват ИТ инструменти за създаване на мултимедийни материали. - Да обработват писмени текстове и устни произведения. - Да изразяват лични предпочитания. - Да идентифицират информация от прости писмени и устни текстове по изучаваните теми.
Ресурси и инструменти	Лаборатории за готвене и зони хранене Класна стая Мултимедийна работилница Интерактивна дъска Учебници Линк към корпоративни и институционални сайтове Диаграми и карти
Очаквани резултати	Създаване на Power-Point за представяне на участниците за валоризация и популяризиране на събитието. Създаване на finger food ястия, характерни за този тип ресторанти.
Ключови компетенции	- Научаване как да се учи - Планиране - Комуникация - Сътрудничество и участие - Действия по автономен и отговорен начин

	- Разрешаване на проблем - Идентифициране на връзки и отношения - Получаване и интерпретиране на информация - Социални и граждански умения - Културно съзнание и изразяване
--	---

Процедура	
Дейности	
Споделянето на значение: мозъчна атака за въвеждане на темата. Указания за работата, която трябва да се извърши: въведение на учениците, организация на работата, разпределение на задачите, определяне на периоди, подразделение на учениците в групи, попълване на входния въпросник за самооценка. Обучителна фаза: събиране и обработка на информация. Полезен материал се открива чрез лабораторни изследвания и анализ на автентични документи. Фаза на производство: създаване на бележки, карти и различни документи за разработване на краен продукт. Лабораторни дейности за приготвяне на избраните за събитието ястия. Подбор на информация и дизайн на проекта. Фаза на размисъл: напредъкът на всеки ученик беше споделен с класа. Съставяне на въпросника след оценката. Мониторинг на модела и получените решения. Окончателен индивидуален и групов доклад на материалите, произведени с практическа дейност и устно взаимодействие. Фаза на самооценка: съставяне на формуляри за самооценка с последващо обсъждане и сравнение на входните и изходните данни от теста. Работата с учениците се осъществяваше чрез разделяне на малки групи за сътрудничество. В деня на събитието класът работи с паралелните класове в трапезарията за реализиране на самото събитие. Работната процедура беше лабораторна, като бяха използвани гореописаните елементи. Ролята на учениците беше активна и им позволи да развият своята автономност, чувство за отговорност, организационни умения и креативност. Ролята на учителите беше на медиатори и фасилитатори.	
Мониторинг	
Да наблюдава учениците по време на изпълнение на проекта. Използвахме няколко таблици като входящия въпросник за самооценка и дневник на груповата дейност. Използване на формуляри за дисциплинарно наблюдение за наблюдение на извършваните дейности: - Планиране и времеви график на дейностите - Формуляри за наблюдение на проведената груповата работа - Формуляри за оценка на общи и специфични компетентности	
Оценяване	

Оценка на процеса

- Самооценка на учениците - на учениците беше даден входящ въпросник за оценка на очакванията и въпросник след дейността за оценка на постигнатото удовлетворение.
- Оценка на учителя:
 - Организация и функциониране на груповата работа;
 - Възможност за задаване на въпроси, свързани с разглежданата тема.

Оценка на продукта

- Функционалност на продукта и отговор на резултата и целта;
- Пълнота и уместност на документацията, свързана с продукта.

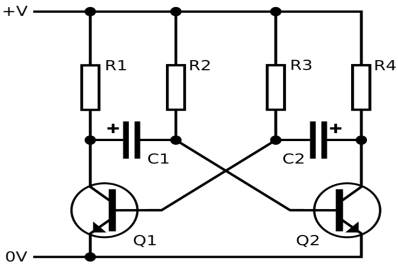
Дисциплинарно и/или интердисциплинарно оценяване

- Оценяването на учениците се извършва в края на UDA, като се взема предвид проявената степен на отговорност и самостоятелност. Уменията, предоставени от UDA, бяха сертифицирани с помощта на колоната за оценка. Учениците бяха оценявани и по отделните дисциплини.

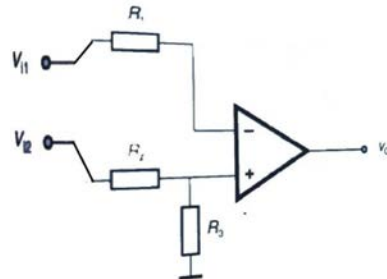
3.2. България

3.2.1 Първа добра практика

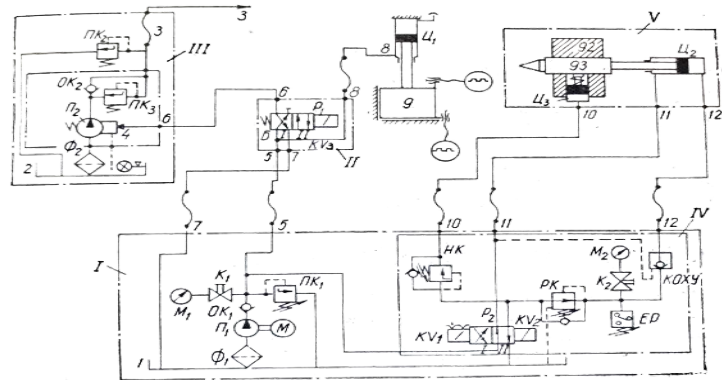
ОСНОВНА ИНФОРМАЦИЯ	
Заглавие на вашата проектна работа	ПРОЕКТИРАНЕ И ИЗЧИСЛЯВАНЕ НА СХЕМИ
Автор	Нели Богданова
Цели на обучението	Решаването на практическа задача, свързана с изследвания и анализиране на аналогови и цифрови електронни схеми. Работа в екип. Активиране на познавателната дейност, за развиване на креативност и за формиране на определени личностни качества.

Ключови компетенции	▪ верен избор на подходяща измервателна апаратура за конкретни измервания; ▪ правилно свързване на измервателната апаратура; ▪ точно и вярно отчитане резултатите от измерванията; ▪ анализ на получените от измерването резултати и формулиране на изводи за качествата и приложението на различните методи, изследвани елементи и схеми; ▪ работа с ЦПУ ▪ работа с техническа документация и справочна литература; ▪ спазване на изискванията за здравословни и безопасни условия на труд при монтаж и настройка на схемите, както и работа с различни ММ
Контекст/Проблем/Сценарий	Да се изработи / Да се извърши: 1. Да се преобразува числото 1111 от двуичен в десетичен код. 2. Да се преобразува числото 26 от шестнадесетичен код в десетичен. 3. Да се преобразува числото 29 от десетичен код в двуичен и шестнадесетичен. 4. Да се реализира схема „Мултивибратор“ дадена на Фиг. 1 със входни данни $R1= 1\text{ k}\Omega$, $R2=22\text{ k}\Omega$, $R3=23\text{ k}\Omega$, $R4=1\text{ k}\Omega$, $C1=100\text{ }\mu\text{F}$ и $C2=100\text{ }\mu\text{F}$. Да се измерят и отчетят амплитудата и честотата на генерирания сигнал на изхода на схемата. 

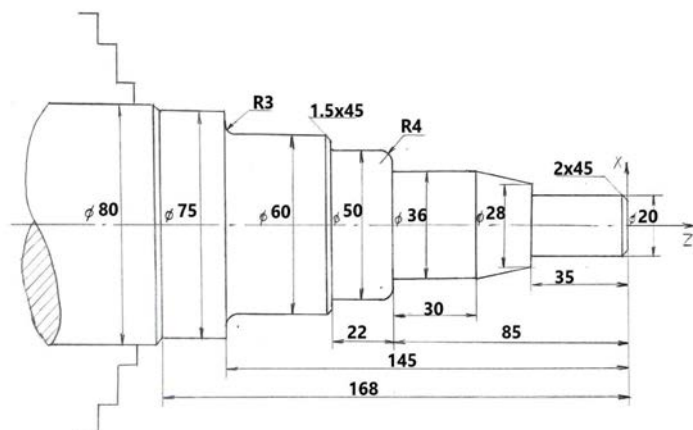
5. Да се изчисли напрежението на изходът на операционния усилвател даден на Фиг. 2 с входни данни $R_1=1\text{ k}\Omega$, $R_2=1\text{ k}\Omega$, $R_3=1\text{ k}\Omega$, $U_{вх1}=5\text{V}$, $U_{вх2}=2.5\text{V}$. Да се реализира схемата и да се измери токът през веригата, падът на напрежение върху R_2 и R_3 и напрежението на изхода.



6. Да се извърши разчитане и проследяване на кинематичната схема на струг с ЦПУ съгласно приложената схема на Фиг. 3.



7. Да се напише управляваща програма за обработване на детайл по фиг.4 - да се използва избраната координатна система, абсолютни координати и цикъл за надлъжно струговане G71.



8. Да се въведе управляващата програма в симулатора.

Идея за проекта:	
Предмет	математика електротехника и електроника, мехатроника, ММ с ЦПУ и здравословни и безопасни условия на труд.
Брой ученици	10 ученици
Времева рамка/продължителност	3 седмици
Дейност	➤ подбират самостоятелно и да подготвят необходимите измервателни уреди и елементи за всеки конкретен случай; ➤ свързват правилно необходимите елементи в схемата; ➤ документират и анализират резултатите от направените изследвания и да правят изводи за предимствата и недостатъците на изследваните елементи и схеми; ➤ да създават и редактират програми на ММ с ЦПУ за обработка на детайл ➤ работят и настройват ММ с ЦПУ; ➤ работят със справочна литература; ➤ работа със симулатор
Ресурси и инструменти	1. справочна литература 2. калкулатор 3. измервателни уреди 4. осцилоскоп 5. симулатор
Очаквани резултати	Презентиране на проекта

Процедура

Дейности • Предоставете общ преглед на дейностите, които планирате за този проект. • Посочете как възнамерявате да работите със студенти. Ако искате да създадете екипи от ученици или да си сътрудничите с други училища или класни стаи, моля, предоставете подходяща информация. • Опишете процедурата на работа, инструментите, които ще използвате, и обяснете ролята на учениците и вашата роля.
Учениците на принципа на томбола избраха проект, по който работиха като екип. Установени са началната и крайната дата на проекта. По време на изработката учениците представиха теоретична разработка, дискутирахме, утвърдихме структурата на проекта, установихме стъпките. Те четат, пишат, дискутират и участват в решаването на проблеми, т.е. поемат задачи от по-висок клас, като например анализ, синтез и оценка, което позволява едновременно да реализират различни дейности и да разсъждават върху това, което правят. В продължение на три седмици учениците разработиха проекта и го презентираха пред нас като направиха и практическа демонстрация. Отговаряха на въпроси на учителите.
Мониторинг Описване на дейностите, извършени за наблюдение на учениците по време на изпълнението на проекта (напр . наблюдение на работата на учениците в клас, включително социално измерение, използване на дневник или подобен документ, където можете също да регистрирате своите последващи дейности въз основа на вашето наблюдение и спонтанна обратна връзка от вашите ученици и др.)
Учениците работиха в часовете по учебна практика. Те извършиха проектанска и изследователска работа с демонстрация на програмите за изработка на детайл. Бяха дадени консултации от учителите с цел успешно изпълнение на проекта.
Оценяване Как се оценяват резултатите на учениците? Кои инструменти са използвани за оценка на резултатите на учениците в края на PW? Как ще разберете дали целите на обучението са постигнати?
Оценката е направена по време на изработването на проекта, на отделните етапи от работата по проекта. В края учениците представиха проекта на своите съученици, отговориха на въпроси (както от учителя, така и от съучениците си) и бяха оценени.

ЗАКЛЮЧЕНИЯ ЗА ПРИЛАГАНЕ НА МЕТОДИКАТА В КЛАСНАТА СТАЯ

Слаби точки:

Учениците не срещнаха трудности в изпълнение на проекта.

Силни точки:

Работа в екип - ученици работят в екипи по 2-5 човека;
Самостоятелно учене - един от критериите за оценяване на проекта е да включат неща, които не сме учили в часовете;
Планиране и целеполагане - учениците сами избират тема за своя проект, разпределят роли и си поставят крайна цел за проекта. А тъй като работят няколко седмици по него, трябва да управляват добре времето си.
Учениците разгръщат творческата си личност, учат се на самостоятелност, отговорност и увереност в собствените си способности и по този начин се стимулира бъдещото им развитие.

3.2.2. Втора добра практика

ОСНОВНА ИНФОРМАЦИЯ	
Заглавие на вашата проектна работа	ТРАНСФОРМАТОРИ - устройство (конструкция), принцип на действие, класификация и приложение
Автор	Румяна Момчилова
Цели на обучението	Решаването на практическа задача, свързана с изследване на трансформатора. Работа в екип. Активиране на познавателната дейност, за развиване на креативност и за формиране на определени личностни качества.
Ключови компетенции	- сформиране на умения за самостоятелно обучение - събиране на информация - систематизиране и анализ - логическо и техническо мислене. - работа с техническа документация и справочна литература; - спазване на изискванията за здравословни и безопасни условия на труд при монтаж и настройка на схемите, както и работа с различни ММ

Контекст/Проблем/Сценарий	Организация: сформирване на 5 екипа по 5 ученици, които работят по теми: ✓ конструкция на трансформатора; ✓ принцип на действие; групите работят по видовете трансформатори: в енергетиката-силови трансформатори; в лабораторни условия-автотрансформатори и измервателни трансформатори; в промишлеността и бита-със специално предназначение- заваръчни, пик-трансформатори, повишителни Учениците ще трябва да преминат през няколко етапа в своята работа преди да изготвят презентацията : Учениците ще трябва да преминат през няколко етапа в своята работа преди да изготвят презентацията : ✓ Избор на роля в екипа ✓ Търсене на информация ✓ Систематизиране и анализ на информацията ✓ Оформяне на крайния продукт - презентация ✓ Съставяне на кратка занимателна задача
Идея за проекта:	Запознаване с многообразието на трансформаторите , приложението им и значението им развива отговорност и положително отношение към професията. Поставени са задачи за придобиване на STEM-умения/за практическа насоченост на обучението: темата е изцяло с практическа насоченост, ще бъдат разгледани използвани реални зарядни устройства,звънчеви трансформатори,измервателни трансформатори и др., които намират приложения в реалния живот.
Основни въпроси:	
Предмет	Физика,Химия,Електротехника,Материалознание
Брой ученици	15 ученици
Времева рамка/продължителност	3 седмици
Дейност	➤ Определение за трансформатор и определянето и като единствената неподвижна машина,при

	която се променят величини при постоянна честота на ел.мрежа ➤ Разглеждане на конструкцията на трансформатора-активна част(магнитопровод и намотки).други части за охлаждане,контрол и управление ➤ Разглеждане принципа на действие на трансформатора- коефициента на трансформация ➤ Разглеждане на различните видове трансформатори(силови, измервателни, автотрансформатор, със специално предназначение и приложението им ➤
Ресурси и инструменти	1. Учебна и учебно-помощна литература: 2. Учебници ,учебни помагала 3. информационно-технологични: електронно базирани информационни източници, комуникационни канали, техническа и технологична документация (схеми, чертежи, каталози, справочна и фирмена литература, инструкции, таблици, диаграми, графици, технологични карти, указания, информация 4. Дидактически средства и материали: презентации , илюстрации , реални обекти
Очаквани резултати	Презентиране на проекта ✓ Представяне на темата - изчерпателност на представените материали ✓ Прецизност при подбиране на примерите в съответствие с поставената задача ✓ Оформяне на презентацията. ✓ Представяне на презентацията пред съучениците си ✓ Оригиналеност на занимателната задача.

ПРОЦЕДУРА	
Дейности	● Предоставете общ преглед на дейностите, които планирате за този проект. ● Посочете как възнамерявате да работите с учениците. Ако искате да създадете екипи от ученици или да си сътрудничите с други училища или класни стаи, моля, предоставете подходяща информация.

- Опишете процедурата на работа, инструментите, които ще използвате, и обяснете ролята на учениците и вашата роля.

Учениците на принципа на томбола избраха проект, по който работиха като екип. Установени са началната и крайната дата на проекта. По време на изработката учениците представиха теоретична разработка, дискутирахме, утвърдихме структурата на проекта, установихме стъпките. Сформираха се екипи - всеки ученик участва в търсене и подготовката на материали по темата, един обобщава и синтезира информацията и един оформя презентацията. Предоставяне на материали, разяснение по съдържанието на проекта:Какво е трансформатор, какво включва конструкцията, принцип на действие, класификация. Консултации при възникнали въпроси и трудности. Подробно обяснение за съставянето на занимателната задача към класа. Те четат, пишат, дискутират и участват в решаването на проблеми, т.е. поемат задачи от по-висок клас, като например анализ, синтез и оценка, което позволява едновременно да реализират различни дейности и да разсъждават върху това, което правят. В продължение на три седмици учениците разработиха проекта и го презентираха пред нас като направиха и практическа демонстрация. Отговаряха на въпроси на учителите.

Мониторинг

Описване на дейностите, извършени за наблюдение на учениците по време на изпълнението на проекта (напр. наблюдение на работата на учениците в клас, включително социално измерение, използване на дневник или подобен документ, където можете също да регистрирате своите последващи дейности въз основа на вашето наблюдение и спонтанна обратна връзка от вашите ученици и др.)

Учениците работиха в часовете по учебна практика. Те извършиха проектанска и изследователска работа с демонстрация на програмите за изработка на детайл. Бяха дадени консултации от учителите с цел успешно изпълнение на проекта.

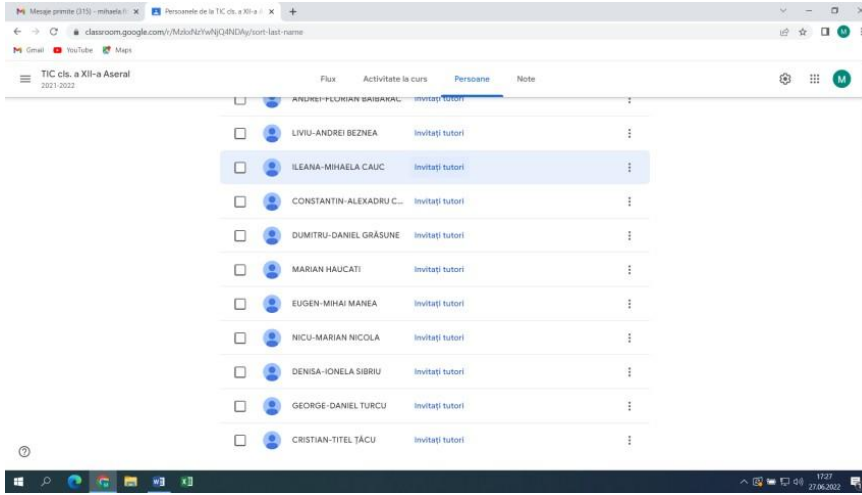
Оценяване

Как се оценяват резултатите на учениците? Кои инструменти са използвани за оценка на резултатите на учениците в края на проектната работа? Как ще разберете дали целите на обучението са постигнати?

Оценката е направена по време на изработването на проекта, на отделните етапи от работата по проекта. В края учениците представиха проекта на своите съученици, отговориха на въпроси (както от учителя, така и от съучениците си) и бяха оценени.

3.3 Румъния

3.3.1 Първа добра практика

ОСНОВНА ИНФОРМАЦИЯ	
Заглавие на проектната работа	ПРИЛОЖЕНИЯ - БАЗИ ДАННИ
Автор	Флореа Михаела
Идея на проекта:	Управление на приложения за база данни с помощта на платформата Google Classroom.  The screenshot shows a Google Classroom interface. At the top, there's a header with the class name 'TIC cls. a XII-a Aseral' and the year '2021-2022'. Below this, there's a list of students, each with a profile picture, name, and a status 'Invitat tutori'. The students listed are: ANDREI-FLOREAN BABAKAL, LIVIU-ANDREI BEZNEA, ILEANA-MIHAELA CAUC (highlighted), CONSTANTIN-ALEXANDRU C..., DUMITRU-DANIEL GRASUNE, MARIAN HAUCATI, EUGEN-MIHAI MANEA, NICU-MARIAN NICOLA, DENISA-IONELA SIBRIU, GEORGE-DANIEL TURCU, and CRISTIAN-TITEL TACU. The interface also shows tabs for 'Flux', 'Activitate la curs', 'Persoane', and 'Note'.
Основен въпрос:	Как използваме бази данни и как да приложим база данни с помощта на специфичен софтуер?
Предмет	Целите, изпълнени в тази работа, са: • Разясняване целта на реда и условията за използване на базите данни. • Идентифицира софтуера, използван с компонентите на персоналния компютър и тяхната роля. • Прилагане на правилно използване на бази данни.
Брой ученици	11 ученици
Времева рамка/продължителност	4 седмици

Цели на обучението	Обяснете целта, процедурите и условията за използване на бази данни. • Идентифициране на процедури за прилагане на база данни. • Идентифициране на процедури за защита на оборудването и предотвратяване на загуба на данни. • Идентифициране на софтуера, използван с компютърните компоненти и тяхната роля. • Идентифициране на хардуерните инструменти и тяхната роля. • Идентифициране на софтуерни инструменти и тяхната роля. • Идентифициране на организационните компоненти и тяхното предназначение.
Ресурси и инструменти	Лабораторни правила • Онлайн ресурси • Училищна библиотека • Компютърна система, принтер • Видео проектор • Смарт дъска
Очаквани резултати	Информационен документ, word или pdf формат. • Създаване на ИКТ виртуален клас cls. XII Aseral и управлението на дейностите в платформата Google Classroom
Ключови компетенции	Познаване на понятието бази данни. • Познаване на правилата за дефиниране на полета, попълване на записи, създаване на графики, прилагане на формули. • Развитие и прилагане на умения за база данни.
Контекст/Проблем/Сценарий	Използване на платформата Google Classroom по време на лабораторните часове за модул Информационни и комуникационни технологии.

ПРОЦЕДУРА

Дейности

Анализ, създаване и приложение на бази данни.

- Извличане на полезна информация.
- Разработка на приложения.
- Представяне на доклада в платформата Google Classroom.
- Сесия за въпроси и отговори от учители и колеги.

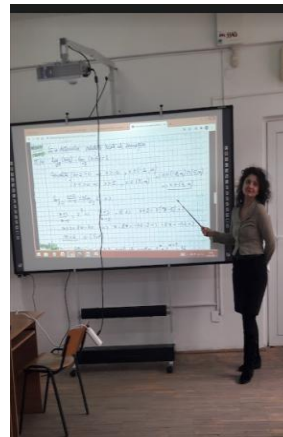
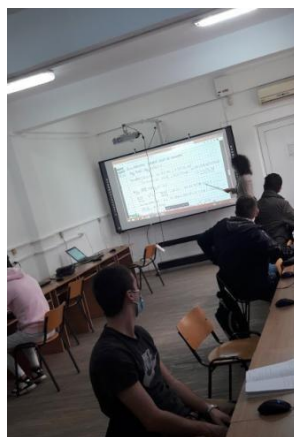
Учениците преминаха през приложенията, по които работиха индивидуално и екипно от списък с теми.

- Определени са началната и крайната дата на проекта.
- По време на разработката учениците представиха избраните понятия, дискутирахме, валидирахме структурата на проекта и установихме стъпките.
- Ежеседмично учениците представяха етапа на работа, а накрая представиха в компютърната зала, използвайки смарт дъската, разработения проект.
- Представяне на темата и отговори на въпроси.

Мониторинг

Учениците работиха в часовете, определени за модула.

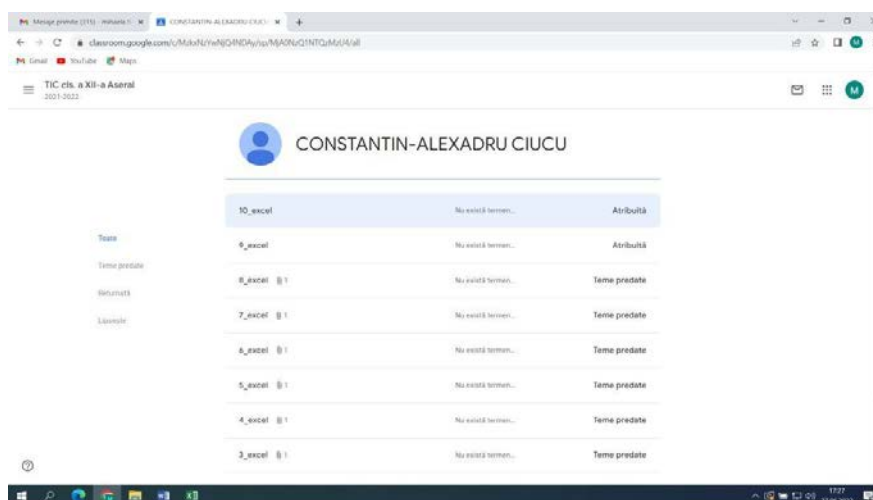
- Те извършиха изследователска работа както онлайн, така и в компютърната лаборатория на училището.
- Те имаха достъп до виртуалната дъска.
- Направените приложения бяха представяни всяка седмица, валидирани и след това интегрирани от учениците в работната платформа.



Оценяване

Оценяването е направено по време на разработването на проекта, през платформата Google Classroom, чрез изпращане на реализираните приложения.

- Пример:



Също така накрая учениците попълниха формуляр, изработен с помощта на google приложения и получиха оценка.

3.3.2 Втора добра практика

ОСНОВНА ИНФОРМАЦИЯ	
Заглавие на проектната работа	АВТОМОБИЛЕН ПОДЕМНИК
Автор	Бадалан Ливиу
Идея на проекта:	Ролята на учителя в обратния час е да мотивира учениците да говорят, да предоставят обратна връзка, да ги подкрепят на практика и да ги насърчават да прилагат наученото в ежедневието си. Учителят знае, че за да се осъществи обучението, учениците трябва да видят и чуят отговорите си (да споделят), да получат обратна връзка от учителя, да получат нова информация или обяснения, да практикуват, за да видят дали са разбрали, да видят връзката между това, което научават и живота (приложимост). Наблюдавайки реални модели от предоставената симулация, учениците ще извлекат информация и детайли, разпознаваеми от реално наблюдение на подемника, като много по-лесно ще свържат теоретичната част с практическата.
Насочващ въпрос:	Какво представляват подемниците за автомобили? Поемниците за автомобили са устройства, способни да повдигат автомобили на различни височини с помощта на хидравличен агрегат, състоящ се от помпа и един или повече хидравлични цилиндри или с помощта на двойка електрически двигатели. Съставен както от механични възли, така и от електронни компоненти, подемникът може да има няколко степени на сложност на режима на работа. От подемници с изключително хидравлично действие, които използват задвижващо бутало до най-модерните, които предлагат възможност за регулиране на налягането с помощта на прецизен софтуер и сензорен контролен панел, всеки модел адресира определен бюджет на разположение. Независимо от избрания вариант обаче, предпазните механизми, вградени в подемника, имат ролята да осигурят лесна и безрискова работа. Ето защо подемниците, проектирани да поемат голям товар, имат възможност да се задействат в заключено положение, без намесата на оператор, когато електронната система засече определена повреда. Тези устройства имат и възможност за изключване от главен ключ, както и звуково предупреждение при опасност по време на употреба.

Предмет	Целите, изпълнени в този документ, са: • Обяснение на безопасните работни процедури и условия. • Идентифициране на видовете асансьори и тяхната роля. • Прилагане на правилното използване на асансьори.
Брой ученици	15 ученици
Времева рамка/продължителност	2 седмици
Цели на обучението	Проектът има за цел да затвърди професионалния профил на учениците и да подобри дигиталните умения на младите хора, особено на тези в риск от отпадане от училище. Преосмислянето на преподаването чрез практически дейности, обогатени с мултимедийни симулации и развитието на електронни умения за учениците в гимназията по технологии, увеличава възможностите за заетост на младите хора. Основната цел на проекта: да се експериментира с метода на обърнатата класна стая, педагогически модел, който подобрява дигиталните умения и партньорствата на училищата с компаниите на пазара на труда, и да се използват ИТ инструменти: сърфиране в интернет, консултиране с онлайн ресурси.
Ресурси и инструменти	Онлайн презентационни видеоклипове и онлайн ресурси: https://www.autovit.ro/blog/elevatoarele-auto-ce-sunt-ce-rol-au-si-cum-functioneaza/ https://elevatorauto.ro/categorie-produs/elevatoare-auto https://www.youtube.com/watch?v=1wJ8RgUdplY Помислете / Сдвоете / Споделете Разследване чрез мозъчна атака Творчески и симулационни сценарии Микроекспозиции, речи
Очаквани резултати	Информационен документ, word или pdf формат. Power point презентация с избрана тема.
Ключови компетенции	Познаване на понятията за автомобилния подежник. Познаване на правилата за експлоатация и безопасност при използване на автомобилния подежник. Развитие и прилагане на умения за безопасно използване на автомобилен подежник. Придобиване на концептуални знания, междупредметни умения и способности, рефлексия и способност за абстракция, критично и творческо мислене, решаване на проблеми, ефективна комуникация, използване на електронни средства.

Контекст/Проблем/Сценарий	Автомобилната област е една от най-възприемчивите към технологичното развитие и това не се вижда само при автомобилите. През последните години сервизите се развиват както според изискванията на клиента, така и според техническите характеристики на все по-сложни като оборудване модели. Ако диагностичните тестове вече са често срещано присъствие в повечето сервизи, по отношение на достъпа до трудни зони под автомобила, като скоростна кутия или колян вал, не всички разполагат с най-модерното оборудване. Все още има сервизни звена, в които има автомобилен канал, дори тя да става все по-анахронична. Автомобилният подежник улеснява работата на механиците и е идеално решение за максимизиране на пространството, а за учениците е начинът, по който могат да практикуват реални ситуации в професионалния контекст, за който са обучени.
----------------------------------	--

ПРОЦЕДУРА

Дейности

Тази концепция предлага нов метод на обучение, учителят обяснява на учениците, че обръщането на урока означава разделяне на учебния процес на три етапа:

1. Предварителна подготовка: какво прави ученикът преди да започне обучението. Примери: четете или гледайте материали, изпратени от учителя, говорете с други ученици, задавайте въпроси за класа или мислете как новата информация се свързва с предишна или бъдеща информация.
2. Действителното учене: какво конкретно прави учителят с учениците в класа. Примери: консолидация, обяснения, работа в екип, кръстосано оценяване, игри, упражнения и дори преподаване на нова информация.
3. Допълнително учене: какво прави ученикът у дома, след като отиде на училище и премине през първите два етапа. Примери: прилагане на знания, размисъл.

Време на курса: Метод на обърната класна стая

Избрахме формуляр в Google, която включваше кратък въвеждащ видеоклип, последван от сесия с въпроси и отговори и въз основа на отговорите; дискусията в класа беше насочена. Целта не е да се отбележат учениците по някакъв начин, а да се събуди любопитството им и да разберат какво вече знаят за автомобилния подежник.

Преди урока:

- Видео, представящо новата концепция за обучение с интегрирана тема. Онлайн обмен на идеи.

По време на урока:

- 15 минути: Учителят и учениците правят преглед на темата.
- 35 минути: семинар: учениците консолидират и задълбочават новата концепция, сътрудничество; обратна връзка колеги-учител.

След урока:

- Проект, практически приложения.

Характеристиките на метода на обърната класна стая:

- Работната задача на учениците се състои в тяхното мотивирано ангажиране, със собствени творчески усилия, в процеса на познание, а темите, зададени класически за приложение и затвърдяване на съдържанието, се изпълняват в съвместната дейност в класната стая.
- Те включват укрепване, обясняване и насърчаване на дискусии между учениците. Учителят подготви презентация-подкрепа за автомобилния подежник, след като консолидира основните термини и предложи повече идеи на учениците, чрез темата за мислене: Гледайте това видео. Напишете в тетрадката си 5 въпроса, свързани с работата на автомобилния подежник, които бихте искали да разберете.

Мониторинг

Учениците работиха в часовете по модула. Те извършиха изследователската работа както онлайн, така и в практическия семинар. Те имаха достъп до комплекти инструменти, компоненти, подежник за автомобили. Избраните материали бяха предоставени онлайн, валидирани и след това интегрирани от учениците в крайните им продукти.

Оценяване

Оценката е направена по време на разработването на проекта, чрез седмичните дискусии по усвоената информация или неяснотите. Също така, в края, учениците изнесоха устни презентации в клас и отговориха на въпроси (както на учители, така и на съученици).

3.4 Испания

3.4.1 Първа добра практика

ОСНОВНА ИНФОРМАЦИЯ	
Заглавие на проектната работа	ПИШЕТЕ БЕЗ ТЕБЕШИР
Автор	Ноелия Кано и Мария Хосе Росадо
Идея на проекта:	Учениците бяха запознати с използването на цифровата бяла дъска чрез дейности, които им позволиха да научат факти за Украйна.
Основен въпрос:	Познавате ли Украйна?
Предмет	- Използване на дигитална бяла дъска - Уеб сърфиране
Брой ученици	20 ученици
Времева рамка/продължителност	Четири сесии по 45 минути в рамките на една седмица.
Цели на обучението	- Да инициира учениците да използват дигиталната бяла дъска като средство за повишаване на мотивацията и участието в класната стая. - Развиване на умения, които им позволяват да се възползват максимално от технологичните ресурси в класната стая. - Насърчаване на съвместната работа. - Събиране на информация за Украйна с помощта на ИКТ.
Ключови компетенции	- Компетентност в езиковата комуникация - Дигитална компетентност - Да се уча да уча - Културно съзнание и изразяване
Ресурси и инструменти	- Дигитална бяла дъска - Проектор - Компютър в класната стая
Очаквани резултати	- Kahoot
Контекст/Проблем/Сценарий	Бяхме в група ученици на възраст между 50 и 90 години, с малко или никакви познания в използването на технологиите.

ПРОЦЕДУРА

Дейности

Те работиха като отделна група и в малки групи, за да търсят, избират и организират информация, свързана с Украйна, като сърфират в интернет.

Студентите използваха търсачката Google, за да събират информация и използваха тази информация, за да създадат въпроси, свързани с основната тема, а именно Украйна.

Техните съученици чрез Kahoot отговориха на тези въпроси.

- Дейност 1: Запознаване с дигиталната бяла дъска. В тази дейност обяснихме на учениците основната работа на цифровата бяла дъска и елементите, които я съставят. Започнахме да провеждаме демонстрация, обучавайки учениците как да вземат молива от цифровата бяла дъска, да влязат в браузъра и да извършат търсене.

- Дейност 2: Търсене на информация чрез сърфиране в Интернет. Съвместно с учениците работихме за търсене в Интернет. Учениците предложиха думите, които биха написали, за да намерят информация за Украйна, и взеха предвид бутоните, които трябваше да натиснат, за да извършат това търсене.

- Дейност 3: Разработване на въпросите за Kahoot. След като събраха необходимата информация в предишната сесия, учениците работиха в групи от по 4, за да разработят въпросите, на които техните приятели трябваше да отговорят.

- Дейност 4: Решаване на Kahoot.

Мониторинг

Мониторингът на учениците се осъществяваше основно чрез пряко наблюдение на тяхната работа, насочване и разрешаване на всички съмнения, възникнали по време на процеса.

Оценяване

За да се провери дали учебните цели са постигнати, беше взето предвид, че учениците са успели да решат Kahoot по подходящ и адекватен начин.

3.4.2 Втора добра практика

ОСНОВНА ИНФОРМАЦИЯ	
Заглавие на проектната работа	МУЗЕИ НА МАДРИД: НАЦИОНАЛНИЯТ АРХЕОЛОГИЧЕСКИ МУЗЕЙ.
Автор	Лара Мария Рико Вега

Идея на проекта:	Идеята на проекта се основава на придобиването от учениците на необходимите умения за познаване на историята и дейността на Националния археологически музей, местоположението му в града, ключовите произведения, които музеят притежава, в кои стаи се намират те и познанията за ресурсите, предлагани от неговия уебсайт.
Основен въпрос:	Познавате ли Националния археологически музей?
Предмет	Познания за музеите в Мадрид.
Брой ученици	8 ученици
Времева рамка/продължителност	Втори срок. Две сесии от по два часа за учениците да направят презентацията и един час за нейното представяне.
Цели на обучението	Уеб сърфиране. Изтегляне на файл. Създаване на имейл акаунти. Основно управление на имейл. Основно използване на текстообработващи програми
Ресурси и инструменти	1. Компютърна зала. 2. Интернет връзка. 3. Програми за създаване на презентации (Powerpoint, Google Slides, Canva). https://drive.google.com https://www.canva.com/es_es/ 4. Main web pages: http://www.man.es/man/home.html https://www.google.es/maps/?hl=es
Очаквани резултати	След като презентацията е подготвена, ученикът трябва да направи кратка устна презентация в клас.
Ключови компетенции	Културно съзнание и изразяване Дигитална компетентност Компетентност в езиковата комуникация Да се учиш да учиш Чувство за инициативност и предприемчивост
Контекст/Проблем/Сценарий	Ученици от втора година от социалингвистичното направление FPB на училището за обучение на възрастни Casa de la Cultura в Хетафе (Мадрид) бяха участниците в проекта, за да приложат на практика знанията, придобити в предишния курс.

ПРОЦЕДУРА

Дейности

Разработката на PowerPoint презентация или подобна трябва да съдържа структурата, която преподавателят е маркирал в скрипт, качен във Виртуалната класна стая на предмета.

Презентацията се състои от 4 части:

1. Подгответе маршрута, за да можете да отидете до музея от Хетафе с обществен транспорт.
2. Изберете три елемента на музея и подгответе презентация.
3. Проучете историята на Археологическия музей.
4. Какви други музеи има в град Мадрид? Посетили ли сте някой? Кой е любимият ви? Защо? Включете снимка/видео.

Чрез приложения като Google Maps и собствените уебсайтове на музея учениците трябва да могат да попълнят всички раздели на сценария.

Това беше индивидуална работа, която трябваше да се проведе в две сесии по два часа в класна стая, оборудвана с компютри. След приключване на работата учениците представиха накратко своята презентация в още една едночасова сесия.

Работата се състои в подготовка на презентация в PowerPoint или подобен, следвайки следните инструкции:

1. Подгответе маршрута, за да можете да отидете до музея от Хетафе с обществен транспорт:
 - а. Час на тръгване и очаквано време за пътуване.
 - б. Възможности за маршрут (vlak, vlak и метро, vlak и автобус) и разписание на транспорта.
 - в. Карта на избрания маршрут.
2. Изберете три елемента от музея и подгответе изложба:
 - а. Какво е.
 - б. Как се казва.
 - в. Епоха.
 - г. Стая, където можем да го намерим.
 - д. Описание.
 - е. Обяснение.
 - ж. Снимки.
 - з. Лично мнение.
3. Проучете историята на Археологическия музей:
 - а. Кога е основан?
 - б. Кой го е основал?
 - в. Защо е основан?
 - д. Кои са основните колекции и произведения?
 - е. Снимки.
4. Какви други музеи има в град Мадрид? Посетили ли сте някой? Кое е любимият ви? Защо? Включете снимка/видео.

5. Инструментите са следните: а. Компютърна зала. б. Интернет връзка. в. Програми за правене на презентации (Power Point, Google Slides, Canva...) https://drive.google.com https://www.canva.com/es_es/ Основни уеб страници: http://www.man.es/man/home.html https://www.google.es/maps/?hl=es По време на първия час беше контролирано умението на учениците да работят с програма за изготвяне на презентации и бяха анализирани основните раздели на уебсайта на музея. След като учениците разберат тези два въпроса, те имаха 3 часа, за да извършат работата, единият от които беше посветен на проучване на уебсайта на музея, а останалите два - на избор на произведения и направа на презентацията.
Мониторинг
Части от наблюдението от учителя: - През първия час учениците работиха с основните инструменти, като уеб за правене на презентации (не би трябвало да има проблем, защото го научиха предходната година) и Google Maps, а в следващия час разгледаха уебсайта на Археологическия музей, за да научат за неговата история и ресурсите, които предлага. След това, в оставащите два часа, те избраха частите от работата и изнесоха устната презентация. - През цялото време учителят наблюдаваше работата на учениците и отговаряше на всички въпроси, които можеха да имат. - Повтарящите се съмнения бяха записани в документ, за да бъдат разрешени колективно. - Ученици, които имат по-компетентни умения и които помагаша на съучениците си спонтанно, бяха насочени.
Оценяване
Оценяването се състои от две части: - PowerPoint презентация (или подобна). - Устна презентация. И за двете оценки бяха използвани рубрики. По този начин се знаеше по по-обективен начин дали предварително посочените учебни цели са постигнати.

4. Обратна връзка и предложения от целевите групи

Според учителите/възпитателите предложената методология редува моменти на индивидуална работа със съвместно обучение и групово работа, като благоприятства включването и на моментите на размисъл върху практическото използване на езика. Интерактивните дейности насърчават мотивацията на учениците. Понякога обаче слабата техническа поддръжка, ниските дигитални умения на учениците или интернет връзката могат да забавят времето за разработка на продуктите, произведени от учениците. Освен това някои класове включват няколко възрастни ученици без грамотност или минимално предишно образование. В този случай технологията може да генерира негативно отношение към темите поради социални и културни аспекти.

В този случай учащите се нуждаят от помощта на своите учители, главно поради базовите си дигитални умения. Учениците не винаги се чувстват удобно да работят заедно, защото по-добрите са склонни да монополизират работата или да търсят убежище в групата, като делегират задълженията си на други връстници. В допълнение, по-срамежливите ученици могат да бъдат несигурни, главно когато трябва да представят своите работи устно пред класа.

Въпреки това, реализираната интердисциплинарност на обучителния път използва по-ангажиращи и мотивиращи методологии и стратегии за преподаване на студентите, които изискват от тяхна страна по-голямо участие в изграждането на стабилни и трайни учебни процеси.

Във всеки случай интердисциплинарността се признава като важен фактор, който може да насърчи развитието на комплексно мислене, насочено към връзките между различните дисциплини и разрешаването на проблемни ситуации с цел фактическо сътрудничество между връстниците.

Насърчаването на сътрудничеството и споделеното планиране между обучаемите, както и между учителите, следователно определя холистична визия за образователния проект на учениците.

Веднъж проектирано планирането за работата по проекта, то може да бъде повторно използвано или адаптирано за други образователни контексти, например за да се благоприятства по-продуктивното включване на ученици със специални нужди.

Накратко, следните аспекти бяха разкрити като силни страни: социализация, взаимодействие, лично удовлетворение, активно участие на всички участници,

креативност, желание за учене, взаимно обогатяване, вяра в това, което човек прави, ангажираност, точност и организация.

В същото време, като силна страна, по-голямата мотивация, по-игривият аспект, представен от този нов подход, доведе учениците към по-голяма креативност, по-рационален подход, оборудвайки ги с нови умения, като същевременно наблюдаваше по-голямо сътрудничество и помощ между равни пред трудностите един на друг.

По-специално, работейки по проект, учениците се подкрепят в:

- стимулиране на мотивацията за работа и участие в дейности;
- развитие на критично мислене;
- формиране на специфични компетенции и нагласи, като откриване на проблеми и разработване на алтернативни варианти за решаването им;
- формулиране на конкретни цели;
- дейностите по планиране;
- рефлексия, самоконтрол, самооценка и оценка.

От гледна точка на учениците, те много се забавляваха с използването на дигитални ресурси, главно създавайки видеоклипове, работейки в групи, правейки ученето си по-игриво и търсейки нова информация. Въпреки това, няколко ученици се затрудниха да вземат решения относно работата и да говорят пред класа, да представят финалната реализирана работа и да работят по проекта с наличното оборудване. Например в едно училище имаше само няколко компютъра. Освен това това, което не им хареса, включва: краткото време за четене и анализ на отговорите; използването на дигитална бяла дъска и компютър; подготвителната фаза; търсене на информация в интернет и изготвяне на таблици и събиране на данни.

Въпреки това, елементите, на които учениците се радват най-много, са изброени по-долу:

- *Използваният метод.*
- *Викторина.*
- *Подходът към домашното.*
- *Мозъчна атака и изследване.*
- *Финално представяне пред съученици.*
- *Всичко. Беше ново, интересно преживяване, което бих искал да повторя.*
- *Тематичен подход.*
- *Намиране на информация за музея.*
- *Създаване на PowerPoint.*

- *Интерактивността.*
- *Да можеш да си сътрудничиш с другите ученици.*
- *Използване на електронно устройство.*
- *Използване на технологиите.*
- *Разглеждане на готовата работа.*
- *Споделяне с учителя и всички.*

Препратки

1. Redecker, C., *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. 2017, Joint Research Centre (Seville site).
2. Ferrari, A., *DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe*. 2013, Publications Office of the European Union Luxembourg.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1 – ФОРМУЛЯР ЗА КАНДИДАТСТВАНЕ

20/06/22, 17:22

Application Form

Application Form

Please, compile the following application form to participate in the course "Boosting Class 2.0 for high-quality teaching in adult education" realized in the framework of the Erasmus+ BoostClass 2.0 Project

Ref. 2020-1-IT02-KA204-079329.

DATA PROTECTION AND PROCESSING:

The data collected through this submission form will be used strictly in line with the objectives of the BoostClass 2.0 project. Personal data (first name, last name, email address) collected via this submission form will be used by BoostClass 2.0 Partnership only for the training purpose and processed in compliance with the EU Regulation 2016/679 "General Data Protection Regulation" and with the current national laws concerning the personal data protection. The interested party may exercise the rights referred to in art. 13 GDPR 679/16.

The data collected through this submission form will be used strictly in line with the objectives defined above. Such processing is based on your consent to these terms and conditions, which is recorded by marking the yes box the last question of the form. Should you wish to exercise your right to correction, erasure, restriction or portability of your data or just wish to know what personal data we hold on you, please contact us.

Your personal data will not be shared outside of BoostClass 2.0 Partnership and it will be deleted 1 year after the end of the project or if you have not given or revoke your agreement to be included in the database. Except where this is indicated in the terms of Google Privacy Policy, your information is not intended to be transferred to destinations outside of the EU/EEA (European Economic Area), although it may be accessible to parties outside the EU/EEA via online media and websites. However, an exception might also be where you are located outside the EU/ EEA and we need to follow-up with you regarding your submission.

In addition to the above, the form may be subject to the terms and conditions in Google Privacy Policy, which may be consulted at <https://policies.google.com/privacy?hl=en>.

*Campo obbligatorio

1. Name and Surname *

2. Country *

20/06/22, 17:22

Application Form

3. Name of your school/institution/organisation

4. Email: *

5. What requirements do you have?

Seleziona tutte le voci applicabili.

- ☐ Full time employers for at least one year.
- ☐ Have learners with difficulties also in language subjects
- ☐ Have a high interest or motivation to participate in the piloting phase

6. I agree to the Terms and Conditions, including the data processing as stated *
in the beginning of this form.*Contrassegna solo un ovale.*

- ☐ Yes, I agree
- ☐ No, I don't agree

Thank you! The replies are automatically saved; therefore, no confirmation of receipt will be sent by e-mail. However, the credentials to access the platform will be sent as soon as possible by the National Training Team.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Questi contenuti non sono creati né avallati da Google.

Google Moduli

ПРИЛОЖЕНИЕ 2 – ПРЕДСТАВЯНЕ НА КУРСА – НАЧАЛО

05/08/2022



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

BoostClass 2.0
**BOOSTING CLASSES 2.0 FOR HIGH-QUALITY TEACHING
IN ADULT EDUCATION**

BoostClass 2.0 e-Course Presentation

Ref. no. 2020-1-TR-01-004-019929
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use that may be made of the information contained therein.

PROJECT AIMS

- > Developing teachers' digital skills in adult education to improve teaching practices.
- > The two methodologies, proposed on how to introduce technology in classroom, are: **project-based learning** and episodes of situated learning.

GENERAL INFORMATION

Programme: Erasmus+
Action: KA2 Strategic partnership – Adult sector
Coordinator: CRIA FORMIA (Italy)
Start date: 01/10/2020
Duration: 24 months
Code: 2020-1-IT02-KA204-019929
Target groups: Teachers/educators in adult sector and students.

FIRST OUTCOME

O1: Framework to integrate new technologies in adult education through project-based learning



DIGCOMP FRAMEWORK FOR EDUCATORS
<https://ec.europa.eu/digitalcompetence/>

Boosting Classes 2.0 for high-quality teaching in adult education
Ref. 2020-1-IT02-KA204-019929

021: Framework to integrate new technologies in adult education through project-based learning

Erasmus+ Programme
of the European Union

<https://www.boostclass.eu/>

PARTNERSHIP



CRIA FORMIA (Coordinator)

CEPA – Casa della Cultura

European Training and Research Association for a cooperation key to business EU-Track

Local Technology "George Sbracia" Chelova

Profesionalna Gimnaziya Po Mehanski i tehnicheski Bistritsko

Centre for Education, Research and Innovations - CERi

MAPPING OF DIGITAL SKILLS REQUIRED BY EACH PARTNER COUNTRY

COMPETENCE AREAS

- Professional development and effective practice
- Digital resources
- Teaching and learning
- Assessment
- Empowering learners
- Facilitating learners' digital competence

SKILLS

05/08/2022

SECOND OUTCOME

O2: Promoting digital skills for classes 2.0 development in adult education

↓

BOOSTCLASS 2.0 ONLINE COURSE



BoostClass 2.0 is a free online course for teachers and trainers. It is available in English, Italian, Romanian, Bulgarian, and Spanish.

TEACHERS' TRAINING

- Before starting the online course, participants will fill out a short online questionnaire.
- Participants will attend the online training.
- The participants, after attending the online course, will fill out a short questionnaire (online).

Maximum freedom in the use of the course being online, but you must conclude the training activity by January 2022 (no later than February 2022).

MODULES

- How to re-think the classes' borders by exploiting of ICT potentialities.
- How to develop and design effective assessment and evaluation system for distance learning.
- How to increase adult learners' motivation through the use of technologies.
- How to implement effectively combined pedagogical approaches such as project based learning and episodes of situated learning.

<https://online20.eu/as/modules/courses/index.php?cat=modules>

PROJECT WORK IMPLEMENTATION

(01/01/2022 – 30/06/2022)

O2/A5 – Teachers' guidelines
<https://www.boostclass.eu/promoting-digital-skills-for-classes-2-0-development.php>



EDUCATIONAL CONTENT

Multimedia lesson



All materials are available in English, Bulgarian, Italian, Romanian and Spanish.

Materials



Powerpoint presentation



FINAL CERTIFICATE

At the end of the training, users will receive a certificate for their participation.

- ✓ The completion of a questionnaire - before the training activities.
- ✓ Participation in training activities.
- ✓ The completion of a questionnaire - after the training activity.
- ✓ Project work realization with the students.



80 hours will be recognized including training and experimentation activities.

05/08/2022

NEXT STEPS

1. Email with credentials to access the platform and start the training (within two days).
2. The link to the first online questionnaire to be filled in.
3. A second online meeting will be held at the end of January to start up the project work.
4. For questions or requests for assistance, you can write to the project email: boostclass2@gmail.com

Time for questions...

Thank you for your attention!

ПРИЛОЖЕНИЕ 3 – ПРЕДСТАВЯНЕ НА РАБОТАТА ПО ПРОЕКТА – НАЧАЛО

05/08/2022

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

BoostClass 2.0
**BOOSTING CLASSES 2.0 FOR HIGH-QUALITY TEACHING
IN ADULT EDUCATION**

Project Work Launching

Ref.: no. 2020-1-IT02-KA201-017929
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission can not be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

PROJECT WORK REALIZATION
(01/01/2022 – 30/04/2022)

WHO?

The participants are:

1. Teachers who attended the online course.
2. The students in their classes.

WHAT?

Teachers will use some digital tools suggested in the training in their classes.

HOW?

Using one of the two methodologies: Project Based Learning or Episodes of Situated Learning.

3 PROJECT WORK REALIZATION

- > Deciding on the number of projects to be produced;
- > Determining whether the projects are mono/multi-disciplinary or extracurricular;
- > Choosing the topics to be used in the project/s;
- > Dividing the class into groups;
- > Choosing the teaching methodology: Project based Learning or Episodes of Situated Learning

4 FIRST STEP- IDEATION

PHASE	ACTIVITIES	DELIVERABLES	EVALUATION
IDEATION	- Deciding the number of projects: one for the whole class, divided into sub-projects or several distinct projects; - Deciding if the project refers to one or more subjects; - Choosing the project topic; - Deciding if students work in groups or individually; - Defining the competence profile; - Explaining the project idea.	- Concept map - Skill's profile	Defining evaluation rubric based on competence profile

5 SECOND STEP- PLANNING

PHASE	ACTIVITIES	DELIVERABLES	EVALUATION
PLANNING	- Breaking down the project in to macro-activities and assigning them to students: "who does what and in what times"; - Estimation of the execution time for all the tasks.	Schedule of the tasks and activities	

6 THIRD STEP - EXECUTION

PHASE	ACTIVITIES	DELIVERABLES	EVALUATION
EXECUTION	Developing the project.	Artifact/Deliverable/Product/Service	Peer- and self-evaluation through the rubric previously prepared.

05/08/2022

7 FOURTH STEP - EVALUATION

PHASE	ACTIVITIES	DELIVERABLES	EVALUATION
EVALUATION	Present project results and process documents	PowerPoint presentation, video, blog, event	Final peer evaluation, teacher feedback and final consideration and review of the evaluation rubric.

At the end of the activities, students must complete the following questionnaire : <https://forms.gle/x3puCE5d3gpyo3w7b9>

8 FINAL STEP – TEACHER REPORT

Project Works should be uploaded here :
https://drive.google.com/drive/folders/34WQspI5a3H_J8j8h-a4r7vDD8QOM1Pd7usp3sharing

Drawing up the final report and send it to email :
boostclass2@gmail.com

FINAL CERTIFICATION

At the end of the training, students will receive a certificate of participation:

- > Filling out a questionnaire - before the training activity.
- > Participation in the training activity.
- > Filling out a questionnaire - after the training activity.
- > Realization of the project work with their students.



80 hours will be recognized including training and testing activities.

NEXT STEPS

1. The guidelines on how to realize the project work is available here
<https://www.boostclass.eu/promoting-digital-skills-for-classes-20-development.php>
2. Template to prepare the Teachers' report is available here
https://docs.google.com/document/d/1rhwgIvg7vOtr84y_3tb9eeAEq6dL/edit?usp=sharing&ouid=112797845021389756963&tpofrue&td=frue
3. Student questionnaire to be compiled

Thank you for your attention!

ПРИЛОЖЕНИЕ 4 – СЕРТИФИКАТ ЗА ПРИСЪСТВИЕ НА BOOSTCLASS 2.0



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This is to certify that

is awarded this
certificate in recognition of

successful attendance to the course from November 01st 2021 to January 31st 2022 and the project work
development from February 01st to June 30th 2022 for a total of 80 hours

***Boosting Classes 2.0 for high-quality teaching in adult
education***

organized in the framework of the project
Boosting Classes 2.0 for high-quality teaching in adult education
co-funded by Erasmus Plus Programme of the European Union
Project Number 2020-1-IT02-KA204-079329.

Partner Organisation

Partner Organisation

The European Commission supports the production of this publication, but does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views of the authors only, the Commission is not responsible for any use that may be made of the information contained therein

ПРИЛОЖЕНИЕ 5 –ВЪПРОСНИК ЗА УЧИТЕЛИ ПРЕДИ ПИЛОТНАТА ФАЗА

Уважаеми курсисти,

Молим ви да попълните този въпросник, целящ събиране на данни, преди началото на обучението в рамките на проекта "BoostClass 2.0 за висококачествено преподаване в образованието за възрастни", което ще се осъществи в електронната средата за обучение на проекта.

Благодарим предварително за вашето сътрудничество в изпълнението на тази задача, която изисква само няколко минути.

Вашият принос е важен за нас, тъй като ще помогнете на екипа на проекта BoostClass 2.0 да подобри резултатите от проекта и тяхното въздействие.

Екип на проекта BoostClass 2.0

1. Страна(в която живеете понастоящем)

0. Къде работите? Моля, уточнете основния сектор, в който работите (само една опция)):

- Образователни услуги
- Социо-образователни услуги
- Училищна система
- Услуги, свързани с професионалното обучение
- Услуги по заетостта
- Гражданска организация, свързана с образователни инициативи
- Доброволни и културни асоциации
- Други

0. Предмети, по които преподавате

0. Колко години работите като учител/възпитател в сектора обучение за възрастни?

- ☐ 0-5
- ☐ 6-10
- ☐ 11-15
- ☐ +15

0. Използвате ли технологии в класната стая??

- ☐ Да
- ☐ Не

Ако да, кои технологии използвате?

1. Среди за сътрудничество (напр. Google Apps, Google Drive и т.н.)
2. Съвместен уеб сайт/блогове/бележки Interactive whiteboard
3. Виртуална класна стая (напр. Google meet)
4. Други, моля уточнете _____

0. Как тествате и оценявате представянето на вашите ученици в дистанционното обучение?

1. Използване на викторини
2. Използване на игри
3. Използване на рубрики
4. Други, моля уточнете _____

0. Чувствате ли се комфортно, когато използвате технологиите в класната стая, за да увеличите мотивацията на учениците?

- ☐ Да
- ☐ Не

Ако отговорът Ви е "Не", моля опишете защо:

0. Как оценявате настоящите си цифрови компетенции?

Изберете ниво на компетентност между A1 и C2, където A1 е най-ниското, а C2 - най-високото.

- Новодошли (A1) - имате много малък контакт с цифрови инструменти и се нуждаете от насоки, за да разширите репертоара си.
- Изследователи (A2) - започнали сте да използвате цифрови инструменти, без обаче да следвате цялостен или последователен подход.
- Интегратори (B1) - използвате и експериментирате с цифрови инструменти за различни цели, опитвайки се да разберете кои дигитални стратегии в кой контекст работят най-добре.
- Експерти (B2) - използвате набор от цифрови инструменти уверено, креативно и критично, за да подобрите професионалните си дейности.
- Лидери (C1) разчитате на широк спектър от гъвкави, комплексни и ефективни дигитални стратегии.
- Пионери (C2) - вие сте експерт в използването на съвременни дигитални и педагогически практики.

1. Използвали ли сте някога подхода на проектно-базираното обучение (ПБО) в класната стая?

- ☐ Да
☐ Не

Ако отговорът Ви е "Не", моля опишете защо: _____

Ако отговорът Ви на предишния въпрос е "Да", моля опишете кои сповед Вас са трите (3-те) най-важни неща, свързани с важноста на използването на ПБО във вашата професионална работа:

1. ____

2. ____

3. ____

10. Използвали ли сте някога подхода на ситуираното обучение във вашата класна стая?

☐ Да

☐ Не

Ако отговорът Ви е "Не", моля опишете защо: _____

Ако отговорът Ви на предишния въпрос е "Да", моля опишете кои сповед Вас са трите (3-те) най-важни неща, свързани с важността на използването на подхода на ситуираното обучение във вашата професионална работа

1. ____

2. ____

3. ____

11. Моля, опишете трите (3-те) най-важни области на знания и умения, които очаквате да придобиете от обучението:

1. ____

2. ____

3. ____

ПРИЛОЖЕНИЕ 6 – ВЪПРОСНИК ЗА УЧИТЕЛИ СЛЕД ПИЛОТНАТА ФАЗА

Този въпросник за самооценка предоставя обратна връзка и информация, полезна за идентифициране на основните етапи в пътя на личностното развитие за иновативно преподаване.

Електронният курс "BoostClass 2.0 за висококачествено преподаване в образованието за възрастни" е предназначен да насърчи и прилагането и интегрирането на новите технологии в образованието за възрастни. Курсът на обучение беше структурирано в четири модула, както следва:

1. Как да преосмислим границите на класно урочните форми като използваме потенциала на ИКТ
2. Как да разработим и проектираме ефективна система за тестване и оценяване за дистанционно обучение
3. Как да повишим мотивацията на възрастните обучаеми чрез използването на технологии
4. Как ефективно да се прилагат комбинирани педагогически подходи като проектно базирано и ситуирано обучение.

1. След участието си в обучителния курс BoostClass 2.0, как оценявате настоящите си цифрови компетенции?

Изберете ниво на компетентност между A1 и C2, където A1 е най-ниското, а C2 - най-високото.

- **Новодошли (A1)** - имате много малък контакт с цифрови инструменти и се нуждаете от насоки, за да разширите репертоара си.
- **Изследователи (A2)** - започнали сте да използвате цифрови инструменти, без обаче да следвате цялостен или последователен подход.
- **Интегратори (B1)** - използвате и експериментирате с цифрови инструменти за различни цели, опитвайки се да разберете кои дигитални стратегии в кой контекст работят най-добре.

- **Експерти (B2)** - използвате набор от цифрови инструменти уверено, креативно и критично, за да подобрите професионалните си дейности.
- **Лидери (C1)** разчитате на широк спектър от гъвкави, комплексни и ефективни дигитални стратегии.
- **Пионери (C2)** - вие сте експерт в използването на съвременни дигитални и педагогически практики.

2. Кои от следните области на знания и умения смятате, че са най-полезни за Вашата преподавателска дейност?

1 = *Твърде маловажно*, 5 = *Твърде важно*

- a) Как да преосмислим границите на класно урочната форма на обучение чрез използване на потенциала на ИКТ.

1
2
3
4
5
Твърде маловажно
☐
☐
☐
☐
☒
Твърде важно

- b) Как да разработим и проектираме ефективна система за тестване и оценяване за дистанционно обучение.

1
2
3
4
5
Твърде маловажно
☐
☐
☐
☐
☐
Твърде важно

- c) Как да повишим мотивацията на възрастните обучаеми чрез използването на технологии.

1
2
3
4
5
Твърде маловажно
☐
☐
☐
☐
☐
Твърде важно

- d) Как ефективно да се прилагат комбинирани педагогически подходи като проектно базирано и ситуирано обучение.

1
2
3
4
5
Твърде маловажно
☐
☐
☐
☐
☐
Твърде важно

3. Колко функционални са учебните материали и образователните предложения на BoostClass 2.0 за Вашата ежедневна практика?

1= Изобщо не са полезни, 5 = Много са полезни

Изобщо не са полезни	1	2	3	4	5	Много са полезни
	☐	☐	☐	☐	☐	

Моля, опишете аргументите за Вашия избор:

4. Лесна ли беше за използване електронната учебна среда на Boostclass 2.0?

1= Много трудна за използване, 5 = Много лесна за използване

Много трудна за използване	1	2	3	4	5	Много лесна за използване
	☐	☐	☐	☐	☐	

Моля, опишете аргументите за Вашия избор:

СЕКЦИЯ: РЕФЛЕКСИЯ ВЪРХУ СИСТЕМИТЕ ЗА МОНИТОРИНГ И ОЦЕНКА И ЦИФРОВИТЕ ТЕХНОЛОГИИ

5. Смятате ли, че можете да използвате цифрови инструменти за оценяване, за да наблюдавате и оценявате напредъка на учениците??

- ☐ Не следя напредъка в обучението на учениците с дигитални инструменти.
- ☐ Вярвам, че мога да използвам онлайн тестове, за да проверя напредъка на учениците.
- ☐ Често използвам различни дигитални инструменти, за да следя напредъка на учениците.
- ☐ Систематично използвам различни дигитални инструменти за проследяване на напредъка на учениците.

6. Какви инструменти използвате, за да наблюдавате и оценявате прогресът на вашите ученици в дистанционното обучение?

☐ Въпросници

☐ Игри

☐ Rubrics

☐ Друго, моля уточнете: _____

СЕКЦИЯ: РЕФЛЕКСИЯ ВЪРХУ УЧАСТИЕТО НА УЧЕНИЦИТЕ В ИЗПОЛЗВАНЕТО НА ТЕХНОЛОГИИТЕ

7. Смятате ли, че ще използвате цифрови технологии, за да позволите на учениците да участват активно в класната стая?

- ☐ В моята организация не е възможно активно включване на ученици/обучаеми.
- ☐ Мога активно да включвам ученици, но няма да използвам цифрови технологии.
- ☐ В преподавателската си практика ще използвам стимулиращи материали като видеоклипове и анимации.
- ☐ Моите ученици ще използват в класната стая дигитални инструменти като електронни таблици, игри, викторини
- ☐ Учениците систематично ще използват цифрови технологии в процесите на изследване, обсъждане и създаване на знания.

8. Смятате ли, че занапред бихте оценявали прогресът в обучението на Вашите ученици чрез разработка на цифрово съдържание, напр. видеоклипове, аудио записи, снимки, цифрови презентации, блогове, уикита?

- ☐ В моята организация ще бъде невъзможно да се оценяват учениците по такъв начин.
- ☐ Не мисля, че ще е лесно да го направя с моите ученици.
- ☐ Ще го правя понякога под формата на игрова дейност.
- ☐ Създаването на цифрово съдържание от учениците ще бъде неразделна част от тяхното обучение.
- ☐ Като неразделна част от обучението на учениците, аз систематично ще увеличавам нивото на трудност, за да развия по-нататък техните умения.

СЕКЦИЯ: РЕФЛЕКСИЯ ВЪРХУ ПРИЛАГАНЕТО НА МЕТОДОЛОГИИТЕ ЗА ПРОЕКТНО БАЗИРАНО И СИТУИРАНО ОБЧЕНИЕ

9. След обучението какви са Вашите знания, умения и компетентност по отношение на двете методики, предложени в обучението на възрастни??

- a. Имам общо разбиране и познания за прилагането на методологията за проектно-базираното обучение.

1= много ниски, 5 = много високи

	1	2	3	4	5
много ниски					много високи
	☐	☐	☐	☐	☐

- b. Имам общо разбиране и познания за прилагането на методологията за ситуираното обучение.

1= много ниски, 5 = много високи

	1	2	3	4	5
много ниски					много високи
	☐	☐	☐	☐	☐

- c. Имам компетентността да използвам методологията за проектно-базираното обучение.

1= много ниски, 5 = много високи

	1	2	3	4	5
много ниски					много високи
	☐	☐	☐	☐	☐

- d. Имам компетентността да използвам методологията за ситуирано обучение.

1= много ниски, 5 = много високи

	1	2	3	4	5
много ниски					много високи
	☐	☐	☐	☐	☐

10. Смятате ли, че сесии за проектно-базирано обучение ще бъдат осъществими във Вашата класна стая?

- ☐ ДА
☐ НО

Ако сте отговорили с "Не", моля аргументирайте се:

11. Смятате ли, че сесии за ситуирано обучение ще бъдат осъществими във вашата класна стая?

☐ ДА

☐ НЕ

Ако сте отговорили с "Не", моля аргументирайте се:

ПРИЛОЖЕНИЕ 7 – ДОКЛАД НА УЧИТЕЛЯ



Boosting Classes 2.0 0 за висококачествено преподаване в образованието за възрастни

Ref. cod. 2020-1-IT02-KA204-079329

Работа по проекти BoostClass 2.0 Доклад на учителя

ГЛАВНА ИНФОРМАЦИЯ	
Заглавие на вашата проектна работа	
Автор	
Цели на обучението <i>Какви са основните цели на вашия проект? Опитайте се да бъдете конкретни, особено по отношение на компетенциите и уменията, които се надявате, че вашите ученици ще придобият чрез този проект.</i>	
Ключови компетенции <i>Избройте тук ключовите компетенции, които трябва да се преподават и оценяват.</i>	
Контекст/Проблем/Сценарий <i>(Моля, обяснете контекста/проблема/сценарията на работата по проекта, която трябва да бъде реализирана)</i>	
Идея за проекта: <i>Моля, опишете вашия проект и обяснете как се свързва с реалния живот (максимум 10 изречения)</i>	
Основни въпроси:	
Предмет <i>Кои предмети са от значение за този проект?</i>	
Брой ученици <i>Колко ученици общо ще участват в проекта?</i>	

Времева рамка/продължителност <i>Каква е времевата рамка на този проект?</i>	
Дейност <i>Предоставете преглед на дейностите, които сте планирали и постигнали за този проект.</i> <i>Посочете как възнамерявате да работите със студенти</i>	
Ресурси и инструменти <i>Какви инструменти и ресурси ще са необходими? Изберете и избройте инструмента(ите) и обяснете как ще го използвате в разширеното описание на дейностите по-долу.</i>	
Очаквани резултати <i>Посочете тук дали планирате краен продукт или действие.</i>	

ПРОЦЕДУРА
Дейности • Предоставете общ преглед на дейностите, които планирате за този проект. • Посочете как възнамерявате да работите със студенти. Ако искате да създадете екипи от ученици или да си сътрудничите с други училища или класни стаи, моля, предоставете подходяща информация. • Опишете процедурата на работа, инструментите, които ще използвате, и обяснете ролята на учениците и вашата роля.

Мониторинг

Описване на дейностите, извършени за наблюдение на учениците по време на изпълнението на проекта (напр . наблюдение на работата на учениците в клас, включително социално измерение, използване на дневник или подобен документ, където можете също да регистрирате своите последващи дейности въз основа на вашето наблюдение и спонтанна обратна връзка от вашите ученици и др.)

Оценяване

Как се оценяват резултатите на учениците? Кои инструменти са използвани за оценка на резултатите на учениците в края на PW? Как ще разберете дали целите на обучението са постигнати?

ЗАКЛЮЧЕНИЯ ЗА ПРИЛАГАНЕ НА МЕТОДИКАТА В КЛАСНАТА СТАЯ

Слаби точки:

--

Силни точки:

--

ПРИЛОЖЕНИЕ 8 - ВЪПРОСНИК ЗА УЧЕНИЦИ СЛЕД ИЗПЪЛНЕНИЕТО НА РАБОТАТА ПО ПРОЕКТА

Уважаеми ученици,

Молим ви да попълните следния въпросник, подготвен за събиране на данни, след като завършите вашето обучение BoostClass 2.0 за висококачествено преподаване в образованието за възрастни в средата за обучение на BoostClass 2.0.

Благодарим предварително за сътрудничеството ви в тази задача, която изисква само няколко минути, и се надяваме, че ще помогнете на екипа на проекта BoostClass 2.0 да подобри резултатите от проекта и тяхното въздействие.

Екип на проекта Boost Class 2.

СЕКЦИЯ: ОБЩА ИНФОРМАЦИЯ

1. Страна (където посещавате обучението):

2. На колко години сте?

- Под 25
- 25-29
- 30-39
- 40-49
- Над 50
- Предпочитам да не отговарям

3. Пол

- Жена
- Мъж

Предпочитам да не отговарям

4. Моля, напишете името на училището или организацията, в която посещавате обучението/курса/уроците:

5. Моля, опишете учебната среда, в която посещавате обучението/курса/уроците, като изразите мнението си за всяко от следните твърдения:

а. Във всяка класна стая има интерактивна дъска

1= Напълно несъгласен, 5 = Напълно съгласен

Напълно несъгласен	1	2	3	4	5	Напълно съгласен
Напълно несъгласен	☐	☐	☐	☐	☐	Напълно несъгласен Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно несъгласен

б. В класната стая учениците могат да използват различни цифрови устройства (лаптопи, таблети и смартфони)

1= Напълно несъгласен, 5 = Напълно съгласен

Напълно несъгласен	1	2	3	4	5	Напълно несъгласен Напълно съгласен
Напълно несъгласен	☐	☐	☐	☐	☐	Напълно несъгласен Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно несъгласен

с. Интернет връзката на училището е стабилна и бърза

1= Напълно несъгласен, 5 = Напълно съгласен

Напълно несъгласен	1	2	3	4	5	Напълно съгласен
Напълно несъгласен	☐	☐	☐	☐	☐	Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен

д. Учениците имат достъп до мрежови цифрови устройства у дома

1= Напълно несъгласен, 5 = Напълно съгласен

Напълно несъгласен						Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен

	1	2	3	4	5
<i>Напълно несъгласен</i>					<i>Напълно съгласен</i>
<i>Напълно несъгласен</i>	☐	☐	☐	☐	☒ <i>Напълно съгласен</i>
<i>Напълно несъгласен</i>					<i>Напълно съгласен</i>
<i>Напълно несъгласен</i>					<i>Напълно съгласен</i>
<i>Напълно несъгласен</i>					<i>Напълно съгласен</i>
<i>Напълно несъгласен</i>					<i>Напълно съгласен</i>

е. Ръководството на училището подкрепя интегрирането на цифровите технологии в класната стая.

1= Напълно несъгласен, 5 = Напълно съгласен

Напълно несъгласен	1	2	3	4	5	Напълно съгласен
Напълно несъгласен	☐	☐	☐	☐	☐	Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен

ф. Изучаваният предмет насърчава и подпомага използването на дигитални технологии в класната стая..

1= Напълно несъгласен, 5 = Напълно съгласен

Напълно несъгласен	1	2	3	4	5	Напълно съгласен
Напълно несъгласен	☐	☐	☐	☐	☐	Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен

г. Много от моите съученици използват дигитални технологии в класната стая.

1= Напълно несъгласен, 5 = Напълно съгласен

Напълно несъгласен	1	2	3	4	5	Напълно съгласен
Напълно несъгласен	☐	☐	☐	☐	☐	Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен

СЕКЦИЯ: РЕФЛЕКСИЯ ВЪРХУ ИЗПЪЛНЕНИЕТО НА РАБОТАТА ПО ПРОЕКТА

6. Индивидуално или в група работихте по проекта??

- Индивидуално
- В група

7. Какъв резултат представихте на своя учител?

- Видео

- Power point презентация
- Блог/уебсайт
- Есе
- Други, моля уточнете_____

8. If you produced the outcome individually, please, describe the strengths or difficulties that occurred during the learning process:

Strengths

Difficulties

9. Ако сте постигнали резултата поотделно, моля, опишете силните страни или трудностите, възникнали по време на учебния процес:

Силни страни

Трудности

10. Участвахте ли с вашия учител в изграждането на критериите за оценка на резултата?

- Да
- Не

По време на изпълнението на работата по проекта::

11. Моля, дайте вашето мнение относно участието в това ново изживяване..

а. Моята мотивация беше...

1= Слабо, 5 = Отлично

Слабо	1	2	3	4	Отлично 5
Слабо					Отлично
Слабо	☐	☐	☐	☐	Отлично
Слабо					Отлично
Слабо					Отлично
Слабо					Отлично
Слабо					Отлично
Слабо					Отлично

б. Преживяването беше ...

1= Слабо, 5 = Отлично

Слабо	1	2	3	4	Отлично 5
Слабо					Отлично
Слабо	☐	☐	☐	☐	Отлично
Слабо					Отлично

12. Моля, опишете своя опит от обучението по време на работата по проекта:

Слабо					Отлично
Слабо					Отлично
Слабо					Отлично

а. Учебното съдържание, предоставено от учителите, беше по-очевидно за мен..

1= Напълно несъгласен, 5 = Напълно съгласен

Напълно несъгласен	1	2	3	4	Напълно съгласен 5
Напълно несъгласен	☐	☐	☐	☐	Напълно съгласен
Напълно несъгласен					Напълно съгласен

б. Учебното съдържание изглежда е по-конкретно и практично от преди.

1= Напълно несъгласен, 5 = Напълно съгласен

Напълно несъгласен	1	2	3	4	Напълно съгласен 5
Напълно несъгласен	☐	☐	☐	☐	Напълно съгласен
Напълно несъгласен					Напълно съгласен

с. Начинът на подход към темите, които ще се изучават, прави предмета по-достъпен.

Напълно несъгласен					Напълно съгласен
Напълно несъгласен					Напълно съгласен

1= Напълно несъгласен, 5 = Напълно съгласен

Напълно несъгласен	1	2	3	4	5	Напълно съгласен
Напълно несъгласен	☐	☐	☐	☐	☒	Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен

d. Начинът, по който подхождаме към темите, които ще се изучават, прави предмета по-забавен.

1= Напълно несъгласен, 5 = Напълно съгласен

Напълно несъгласен	1	2	3	4	5	Напълно съгласен
Напълно несъгласен	☐	☐	☐	☐	☒	Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен

e. The method used helped me use my creativity and be original.

Напълно несъгласен	1	2	3	4	5	Напълно съгласен
Напълно несъгласен	☐	☐	☐	☐	☒	Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен

f. Използваният метод може да бъде добър стимул за изучаване и научаване на нови концепции.

Напълно несъгласен	1	2	3	4	5	Напълно съгласен
Напълно несъгласен	☐	☐	☐	☐	☒	Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен

g. Не се чувствам комфортно да използвам този метод

Напълно несъгласен	1	2	3	4	5	Напълно съгласен
Напълно несъгласен	☐	☐	☐	☐	☒	Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен

h. Използването на технологии в обучението увеличи интереса ми.

Напълно несъгласен	1	2	3	4	5	Напълно съгласен
Напълно несъгласен	☐	☐	☐	☐	☒	Напълно съгласен
Напълно несъгласен						Напълно съгласен

	1	2	3	4	5	
<i>Напълно несъгласен</i>						<i>Напълно съгласен</i>
	☐	☐	☐	☐	☐	
<i>Напълно несъгласен</i>						<i>Напълно съгласен</i>
<i>Напълно несъгласен</i>						<i>Напълно съгласен</i>
<i>Напълно несъгласен</i>						<i>Напълно съгласен</i>

13. Моля, изразете цялостната си преценка за извършените дейности.

<i>Напълно несъгласен</i>	<i>Напълно съгласен</i>
<i>Напълно несъгласен</i>	<i>Напълно съгласен</i>

а. Кой етап от дейностите ви хареса най-много??

б. Кой етап от дейностите ви хареса най-малко?
