



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

Grant Agreement n°:  
2020-1-BG01-KA201-079161



# Обучение на учители за използване на ХУМОР в клас



ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ,  
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА



KLARA S.P.  
LEARN TEACH MOTIVATE

*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.*



## ЗА ПРОЕКТЪТ

HUMOUR in the classroom, 2020-1-BG01-KA201-079161, е 24 месечно стратегическо партньорство между:

- Фондация „Европейски център за иновации, образование, наука и култура“, България
- SMART IDEA Igor Razbornik s.p., Словения
- Turk Egitim-Sen Konya 2 Nolu Sube Baskanligi, Турция
- JumpIN Hub - Associação para a Inovação e Empreendedorismo, Португалия
- JU OS "Stari Pijjas", Босна и Херцеговина
- Svetovanje in pomoč pri poslovnih storitvah, Klara, Ramšak s.p. Словения

Основната цел на този проект е да подобри социално-емоционалния климат в класната стая, който е застрашен от скуката, ниската концентрация и мотивация в клас, поради липсата на способности и знания на учителите да мотивират учениците, безинтересно съдържание и уроци, остарели методи на преподаване и бавни образователни реформи.

**Всички материали са достъпни за безплатно изтегляне и използване, в уебсайта на проекта.**

<https://humour.erasmus-projects.eu>



## КАК УЧАТ ВЪЗРАСТНИТЕ?

Образованието на децата е задължително, формално и стандартизирано. Обучението на възрастни е доброволно и преднамерено. Целта на обучението на възрастни е независимият, самонасочващ се учащ. Възрастните са склонни да се съпротивляват на процес на учене, който е в противоречие с тяхната представа за себе си като автономни индивиди и не съответства на техните нужди и интереси.

### Обучението за възрастни е съсредоточено върху обучаемия

Това, което децата учат в училище, трябва да им е полезно, „но по-късно в живота”. Обучението на детето е фокусирано върху предмета. Обучението за възрастни е съсредоточено върху обучаемия. Възрастните се фокусират върху директното приложение. Имайки предвид ежедневните си задължения в работата, професията, семейството и общността, възрастните се научават да се справят с натиска и проблемите на живота, пред които са изправени. В резултат на това загрижеността на учителя на възрастни е не само и дори не основно логическото развитие на предмета, а нуждите и интересите на обучаемите. „Андрогогиката (образование за възрастни) изисква създатели на програми и учители, които са ориентирани към личността, които не преподават предмет, а по-скоро помагат на хората да учат“ (Knowles). Интересите на възрастните са техните истински нужди. Учителят на възрастни често трябва да влезе в „преговори за нуждите“ (Bhola) с обучаемите. В процесът на преговори, нуждите, както ги чувстват обучаемите, и нуждите, както ги виждат учителите на възрастни, трябва да бъдат събрани, за да се постигне консенсус относно „истинските“ нужди. Тези реални нужди трябва да съответстват на опита на възрастните обучаеми. Ако възрастен остане с впечатлението, че опитът му не се оценява, той се чувства отхвърлен като личност. Новите знания придобиват смисъл, когато възрастните са в състояние да ги свържат с техния житейски опит. Следователно, опитните учители на възрастни вграждат в дизайна на своите учебни преживявания възможност на обучаемите да планират и да си представят как ще прилагат наученото в ежедневието си и комбинират обучението с трансфер и приложение. Тогава един урок или сесия наистина може да се превърне в място, където се произвеждат образователни материали или се проектира учене.

### Обучението за възрастни е социално обучение

Според теорията за уменията на Кнох нуждите от учене за възрастни произтичат от житейски ситуации и междуличностна комуникация. Социалните очаквания мотивират и овластяват възрастните да търсят повече знания, по-добри умения и по-подходящо представяне. Обучението за възрастни се основава на опита - на собствения опит на обучаемите и на опита на другите. Условието за учене на възрастни, обикновено имат елемент на участие и сътрудничество. Възрастните предпочитат да се срещат като равни в малки групи, за да изследват проблеми и интереси, и след това да предприемат общи действия в резултат на диалог и взаимно обучение, чрез беседа/дискусия. Групата се превръща в „кооператив за обучение“. Групата предоставя възможност за взаимно обучение. В рамките на групата учителя, както и другите членове на групата играят ролята на фасилитатори. Всички членове на групата стават „ко-агенти“ (Bhola) в ученето.



## **Обучението за възрастни е активно учене**

Обучението на възрастни е насочено към живота. Това е учене чрез правене, чрез прилагане и опит, и ако е необходимо, чрез проба и грешка. Възрастните не просто получават знания, създадени от външни лица, но трябва сами да изследват в собствената си реалност и да ги потвърдят в нея. Изследването на нови идеи, умения и знания се осъществява в контекста на опита на обучаемия. В среда, в която се усвояват умения, обучаемите се запознават с уменията, прилагат ги в условията на реалния живот, предефинират, ако тези умения могат да бъдат променени от контекста, прилагат ги отново в други условия и т.н. Възрастните интерпретират идеи, умения и знания, чрез своя житейски опит и ги тестват в реални условия.

## **Ученето за възрастни означава придобиване на знания и компетентност**

Процесът на обучение допринася до голяма степен за успеха на обучението. Но ученето е нещо повече от учебен процес. Процесът на обучение, чрез участие, който не успява да помогне на учащите да придобият знания и компетентност, е провал. Процесът на обучение, чрез участие може да отнеме повече време, защото означава активно участие на всички, обсъждане на всички плюсове и минуси, но въпреки това трябва да доведе до конкретни резултати, съчетавайки ангажираност с компетентност.



## КАК УЧАТ ДЕЦАТА? СЛЕДВАЩОТО ПОКОЛЕНИЕ УЧЕЩИ.

Новият век внася значителни промени в дидактиката и методите на обучение. Педагогиката на двадесети век се различава от педагогиката на двадесет и първи век. От началото на двадесет и първи век настъпиха много промени в развитието на националното и световното образование. Най-наблюдаваното явление е интернетизацията на обществото и навлизането на цифровите технологии в обучението.

Новите методологии на преподаване променят образователната среда по света и стимулират по-доброто академично представяне сред учениците. Най-голямото предизвикателство за всеки учител е да привлече вниманието на всеки ученик и да предаде идеи достатъчно ефективно, за да създаде трайно впечатление. Като учител, за да се справите ефективно с това предизвикателство, трябва да приложите иновативни идеи, които правят изживяването в класната стая много по-привлекателно за Вашите ученици.

### Дигиталното поколение

В съвременното училище наблюдаваме сериозни промени, свързани с информатиката и въвеждането на мултимедия в образователната среда. Съвременните учени - учители, социолози, футуристи, също размишляват и говорят за ново поколение ученици, тоест ученици от двадесет и първи век. Това поколение е „Следващото“, поколение Z (теория за поколенията, разработена от Нийл Хоув и Уилям Щраус), дигиталното поколение, социално-дигиталното поколение.

### Учителят става фасилитатор на развитието на детето.

По време на урока има динамичен обмен на информация, знания и енергия между учител и ученик.

Положителните нагласи в обучението и занятията, положителната енергия, генерирана от учителя, създават специална позитивна духовна атмосфера. В съвременната дидактика е по-добре да се използват по-развиващи, положително мотивиращи методи и технологии на обучение, които ще създадат среда за усъвършенстване, която е положителна за развитието. Това научно направление на педагогиката, свързано със социалната среда и социализацията на индивида, доведе до нова дисциплина наука - социална педагогика. Тя се занимава с други механизми на социализация - импринтинг, имитация, идентификация. Благодарение на развитието на психологията, теорията на възпитанието развива стратегии за справяне, поведение за справяне и концепция за начин на живот.

Редица различни техники на преподаване се появиха поради тази промяна в образованието. Много от тези техники на преподаване всъщност не са нови! Използването на технологиите в класната стая просто даде нов живот на образованието, позволявайки ни да подходим към старите идеи по нови начини.



Учените D. Tapscott, D. Oblinger, B. Brdička отбелязват сериозни промени във възприятието и процеса на обучение.

### Развитие на поколението

#### Поколението на XX век

- Книги → четене
- Стъпка по стъпка, постепенно движение
- Единични задачи
- Линеен подход
- Възприемане, чрез четене
- Независимост
- Неопределеност
- Пасивно училище, като изискване
- Дискусия
- Реалност
- Външна технология
- Осъзнаване на фактите

#### Ново поколение

- Дисплей - визуално възприятие
- Нелинейност
- Многозадачност
- Хипер медии
- Иконично възприятие
- Връзки
- Сътрудничество
- Училището като игра
- Внимание
- Фантазии
- Вътрешна технология
- Знание как да намериш нещо необходимо

### Разлики между съвременната практика на преподаване в училище и новото „социално-дигитално поколение“

#### Социално-дигитално участие

- Гъвкаво използване на цифрови медии
- Многозадачност
- Интелектуални ИКТ инструменти
- Търсене в Интернет
- Социално-дигитални мрежи
- Работа на екран
- Изработване и споделяне в групи
- Разширени мрежи
- Създаване на знания

#### Училищни практики

- Традиционни медии, електронна поща
- Линеиност и последователност
- Чисто умствено изпълнение
- Ограничено съдържание на учебника
- Офлайн работа, F2F
- Хартия и молив
- Индивидуално изпълнение
- Затворена класна общност
- Придобиване на знания

Учителите имат диаметрално противоположни мнения за това как да реагират на промените: от консервативни (оставяйки всичко както е, учениците трябва да бъдат обучавани като през миналия век) до необходимостта от пълно реструктуриране на образователната система. Нашата позиция се основава на принципа на приемствеността „традиция → иновация“, необходимостта от активно изследване на феномена на електронната и визуалната култура, и изследване на влиянието на визуалната култура върху личността на ученика. Дигиталните технологии променят нашия начин на живот, начини на общуване, начин на мислене, чувства, канали за влияние върху другите хора, социални умения и социално поведение.

През 2010 г. ЮНЕСКО препоръча следните стратегии за преподаване за двадесет и първи век: учене чрез преживяване, разказване на истории, образование за ценности, учене



чрез проучване, подходящо оценяване, бъдещо решаване на проблеми, обучение извън класната стая и решаване на проблеми в общността.

Активното използване на иновативни методи на обучение от учителите е необходимост в днешно време. Колкото по-големи стратегии и методи на преподаване има учителят, толкова по-интересно, разнообразно провежда часовете, по-добре мотивира познавателната дейност на ученика, оформя опита за решаване на нестандартни проблеми, насърчава задълбочено обучение и стабилно усвояване на технологията на практическата дейност .

Добрият учител непрекъснато подобрява дидактическите си умения, избира и разработва нови методи и технологии на преподаване.



## ПРИЧИНИ И ПОСЛЕДСТВИЯ ЗА СКУКАТА В КЛАС

Скуката е един от най-големите врагове на успешното учене.

За по-успешните ученици, може да бъде темпото на преподаване. Тези ученици вече знаят материала и нямат търпение да продължат напред. Тяхната нужда да бъдат предизвикани просто не е удовлетворена.

За други ученици, може да е липса на интерес към темата, но също толкова вероятно е и липса на разбиране на темата. Те лесно могат да се почувстват изгубени или безпомощни, без да знаят откъде дори да започнат проект или писмена задача. За тези ученици решенията могат да варират от създаване на любопитство към темата до отделяне на допълнително време за урока, създаване на това ниво на разбиране, което ще породи успех.

### Неща, които учителите правят, за да причинят скука

**Прекалено дълго седене** - Въпреки че е важно да увеличите издръжливостта на вашите ученици, както да внимават по време на уроците, така и да са съсредоточени по време на самостоятелна работа, ако ги накарате да седят твърде дълго, си създавате проблеми. Добрите учители са наблюдателни и по този начин се научават да знаят точно кога да превключат скоростите и да накарат учениците си да се раздвижат.

**Твърде дълго говорене** - Учениците имат нужда от „глътка въздух“ или ще образуват негласен бунт и ще обърнат класната ви стая с главата надолу. Твърде дългото говорене е особено задушавашо. То съобщава, че им нямате доверие, учи ги да ви „изключват“ и кара очите им да „шарят“. Колкото по-икономични и стегнати сте в думите си, толкова по-внимателни ще бъдат вашите ученици.

**Правене на простото, сложно** - Много учители разбират погрешно изискването за повече точност. Те приемат, че трябва да направят обучението си по-сложно, по-ангажирано, по-подробно – което е основна причина учениците да не напредват. Нашата работа, е да правим обратното. Най-ефективните учители опростяват, разбиват и отрязват несъщественото – правейки съдържанието по-лесно за разбиране от учениците.

**Правене на интересното, безинтересно** - Всички предмети са интересни, но вашите ученици не знаят това. Всъщност мнозина приемат, въз основа на опита си в миналото, че това е скучно. Ваша работа е да им покажете обратното. Ваша работа е да им дадете причина да се интересуват от това, което преподавате. Толкова много учители просто говорят на учениците си, забравяйки най-критичния елемент: продажбата.

**Говорене за поведение, вместо да правят нещо по въпроса** - Учителите, които се борят с управлението на класа, са склонни да говорят безкрайно за поведението. Провеждат класни и родителски срещи. И оплескват нещата. Преразглеждат една и съща банална тема отново и отново, за голямо огорчение на техните ученици. Ефективното управление на класната стая е свързано с действие. Става въпрос за правене и следване, и държане на учениците отговорни. Не става дума за говорене.

**Много насочване, малко наблюдение** - Повечето учители са в постоянно „движение“ – насочват, водят, държат и микроуправляват учениците от един момент до следващия. Това не само е забележително неефективно, но и намалява ентузиазма за училище. Вместо това разчитайте на ясни, добре обмислени процедури, за да поддържате вашите ученици будни,





живи и отговорни през всеки момент от деня - докато вие наблюдавате спокойно от разстояние.

**Водене в бавно, небрежно, неравномерно темпо** - Доброто преподаване се стреми към фокус и ефективност на времето, движението и енергията. Денят преминава леко от един урок или дейност към следващия. Веднага след като една цел бъде постигната, незабавно се преминава към следващата. Рязката и целенасочена промяна принуждава учениците да останат на пръсти, с ангажирани умове. Скуката никога не влиза в картината.

**Неуспяват да се коригират** - Независимо от това, което се опитвате да „изстискате“ от учениците до края на деня или колко важно изглежда, в момента, в който забележите, че главите им кљомват, трябва да направите корекция. Никога не си струва да се борите. Понякога всичко, от което вашите ученици се нуждаят, е момент да протегнат краката си или да поздравят приятел. Друг път просто ще трябва да преминете към нещо друго.

## ПОВИШАВАНЕ НА МОТИВАЦИЯТА НА УЧЕНИЦИТЕ ПО РАЗЛИЧНИТЕ ПРЕДМЕТИ

Най-добрите уроци, книги и материали в света няма да накарат учениците да се развълнуват от ученето и желанието им да работят усилено, ако не са мотивирани.

Мотивацията, както вътрешна, така и външна, е ключов фактор за успеха на учениците на всички етапи от тяхното образование и учителите могат да играят ключова роля в осигуряването и насърчаването на тази мотивация в своите ученици.

Мотивирането на учениците може да бъде трудна задача, но наградите са повече от заслужаващи. Мотивираните ученици са по-развълнувани да учат и да участват. Просто казано: Преподаването в клас, пълен с мотивирани ученици, е приятно както за учители, така и за ученици. Някои ученици са самомотивирани, с естествена любов към ученето. Но дори и с учениците, които нямат този естествен стремеж, страхотният учител може да направи ученето забавно и да ги вдъхнови да разгърнат пълния си потенциал.

### Как да мотивираме учениците?

#### Насърчавайте учениците

Учениците търсят от учителите одобрение и положителна подкрепа и е по-вероятно да бъдат ентузиазирани да учат, ако смятат, че работата им е призната и ценена. Трябва да насърчавате отворената комуникация и свободното мислене с вашите ученици, за да ги накарате да се чувстват важни. Бъдете ентузиазирани. Често хвалете учениците си. Отдайте им признание за техния принос. Ако вашата класна стая е приятелско място, където учениците се чувстват чути и уважавани, те ще бъдат по-нетърпеливи да учат. Едно „добра работа“ или „хубава работа“ може да помогне много.

#### Включете ги

Един от начините да насърчите учениците и да ги научите на отговорност е да ги включите в часовете. Направете участието забавно, като дадете работа на всеки ученик. Дайте на учениците отговорността да подредят или украсят класната стая. Възложете на ученик да изтрие черната дъска или да раздаде материали. Ако ще четете нещо в клас, помолете



учениците да се редуват да четат части на глас. Накарайте учениците да работят в групи и възложете на всеки задача или роля. Даването на чувство за собственост на учениците им позволява да се чувстват завършени и насърчава активното участие в класа.

### **Предлагайте стимули**

Определянето на очаквания и отправянето на разумни изисквания, насърчава учениците да участват, но понякога учениците се нуждаят от допълнителен тласък в правилната посока. Предлагането на малки стимули на учениците прави ученето забавно и мотивира учениците да се стремят. Стимулите могат да варират от малки до големи, предоставящи специална привилегия на примерен ученик, до парти с пица, ако средният резултат от тестовете се повиши. Наградите дават на учениците чувство за постижение и ги насърчават да работят с цел.

### **Бъдете креативни**

Избягвайте монотонността, като променяте структурата на вашия клас. Преподавайте чрез игри и дискусии вместо лекции, насърчавайте учениците да обсъждат и обогатяват предмета с визуални средства, като цветни графики, диаграми и видеоклипове. Можете дори да покажете филм, който ефективно илюстрира даден въпрос или тема. Вашата физическа класна стая никога не трябва да е скучна: използвайте плакати, модели, ученически проекти и сезонни теми, за да украсите класната си стая и създайте топла, стимулираща среда.

### **Свържете с реалния живот**

„Кога ще имам нужда от това?“ Този въпрос, който твърде често се чува в клас, показва, че ученикът не е ангажиран. Ако ученикът не вярва, че това, което учи, е важно, той няма да иска да учи, така че е важно да демонстрирате как предметът се отнася до него. Ако преподавате алгебра, отделете малко време, за да проучите как тя се използва на практика, например в инженерството, и споделете вашите открития с учениците. Учудете ги, като им кажете, че могат да използват наученото в кариерата си. Показването, че даден предмет се използва всеки ден, от „истински“ хора, му придава ново значение. Може да не се вълнуват от алгебрата, но ако видят как се отнася към живота им, може да са мотивирани да учат по внимателно.

### **Направете нещата забавни**

Не всяка работа в клас трябва да бъде игра или добро прекарване, но учениците, които виждат училището като място, където могат да се забавляват, ще бъдат по-мотивирани да обърнат внимание и да вършат работата, която се изисква от тях, отколкото тези, които го смятат за скучно. Добавянето на забавни дейности към вашия учебен ден може да помогне на учениците, които се борят да останат ангажирани и да направи класната стая много по-приятелско място за всички.



## ХУМОР - МЕТОДИКА И ПРИЛАГАНЕ В ЕЖЕДНЕВНИТЕ КЛАСОВЕ

Основната цел на обучителната програма е да улесни учебния процес, чрез методи на преподаване, за да се реализира ефективното усвояване на знания и умения за използване на хумора в клас. Ученето е активен и непрекъснат процес. Условието за подпомагане на обучението са в създаването на атмосфера, която:

- насърчава участниците да бъдат активни;
- признава правото на хората да правят грешки;
- толерира несъвършенството;
- насърчава откритостта и самочувствието;
- кара хората да се чувстват уважавани и приети;
- акцентира върху самооценката в сътрудничеството.

Учебният процес се основава на нуждите на обучаемите, като структурата на съдържанието и учебната стратегия са проектирани изцяло за нуждите на обучението. В избраната концепция за споделен подход към ученето обучаемите участват активно в учебния процес.

Участниците са в активна позиция. Това развива мисленето; насърчава използването на стратегии за учене; развива умения за работа с различни източници; води до осъзнаване на собствения стил на учене; подходящ е за индивидуализация на обучението.

Стратегия за съвместно обучение и сътрудничество – става въпрос за обучение, базирано на работа в малки групи, насочено към развиване на социални умения. Всяко съвместно обучение е чрез сътрудничество. За него може да се говори само когато са налице факторите: взаимозависимост между членовете на групата; взаимодействие лице в лице; индивидуална отговорност към общата цел; развитие на умения за работа в малка група; рефлексивно обсъждане на направеното.

Обучителната процедура тук включва следните етапи: подготовка на учебната среда, представяне на проблемите за решаване и обектите на изследване, разпределение на задачите, насочване на работата на обучаемите, изводи и обобщения.

### Концепцията за обучение

Тази програма за обучение и уроци, е различна от педагогическите материали, които предоставят учебници и крайни идеи, които не позволяват развитието на собствените умения и способности на потребителите. Ето защо програмата е педагогически материал, който е проектиран по гъвкав начин, така че обучаемите да може да го използват по начин, който отговаря на техния специфичен контекст, капацитет и цели. Трябва да се отбележи, че предложенията, съдържащи се в тази програма, се занимават с процеси на изграждане на стратегия, като се набляга на борбата със скуката и ниската мотивация в класната стая.

Основните характеристики за използване на инструментите са изложени в „Рамка 4R“:

**1. Reuse (повторно използване)** – повторно използване на съдържанието в неговата непроменена форма



- 2. Revise (преработка)** – адаптиране, коригиране, модифициране или промяна на самото съдържание (напр. превод на съдържанието на друг език)
- 3. Remix (комбинация, смесване)** – комбинация на оригиналното или преработено съдържание, с друго съдържание, за да създадете нещо ново
- 4. Redistribute (Споделяне на ново)** - споделяне на новото съдържание (нови комбинации, подобрения) с други.

### **Цели на програмата:**

Да се повиши мотивацията на учениците, по различни предмети;  
Използване на методологията ХУМОР и внедряването ѝ в ежедневните часове.  
Използване на иновативни цифрови и недигитални инструменти.

Програмата за обучение съдържа 5 модула, базирани на изследванията и инструментите от „Ръководство с добри практики“ (IO1):

### **Модул 1. Използване на хумор в заниманията в клас**

В края на този модул, участникът може да:  
Използва хумора в дейностите в класната стая  
Анализира различните случаи и избира подходящи дейности  
Прилага действия, хумористични дейности в ежедневните часове.

### **Модул 2. Подобряване на мотивацията / ангажираността на учениците в клас**

В края на този модул, участникът може да:  
Знае как да мотивира/ангажира учениците  
Анализира различните случаи и избира подходящи дейности  
Изпълнява действия в ежедневните часове.

### **Модул 3. Книги и материали за обучение**

В края на този модул, участникът може да:  
Анализира различните случаи и избира подходящи материали  
Изпълнява действия в ежедневните часове.

### **Модул 4. Стимулиране на творческото обучение**

В края на този модул, участникът може да:  
Знае как да стимулира творческото обучение  
Анализира различните случаи и избира подходящи дейности  
Изпълнява действия в ежедневните часове.

### **Модул 5. Подобряване на отношенията учител - ученик**

В края на този модул, участникът може да:  
Знае как да подобри връзката между учител и ученик  
Анализира различните случаи и избира подходящи дейности  
Изпълнява действия в ежедневните часове.



## ИЗПОЛЗВАНЕ НА ИНОВАТИВНИ ЦИФРОВИ И НЕДИГИТАЛНИ ИНСТРУМЕНТИ

### Съвети за включване на технологиите във вашата учебна програма:

#### **BYOD**

Означава Донесете свои собствени устройства (Bring your own devices). Повечето хора днес имат смартфон или лаптоп, които можете да използвате за учебни дейности. По-долу ще намерите някои предложения, които са иновативни по отношение на обучението. Можете да ги използвате на работното място или в сесии/модули.

#### **Kahoot**

е платформа, базирана на игри, която прави ученето страхотно. Можете лесно да ползвате съществуващ тест с толкова членове, колкото искате, или дори да играете игра виртуално. Възможно е също така лесно да създадете свой собствен тест въз основа на темата, която смятате за важна, и да създадете свои собствени въпроси. Всичко, от което се нуждаете, е смартфон (за всяка група или индивидуално) и екран за прожектиране на теста.

#### **Goodreads**

ще ви насочи към най-добрата книга, от която се нуждаете по дадена тема, тъй като има толкова много теми за обучение, че може да се изгубите в огромното количество книги.

#### **YouTube**

ви предлага различни видове видеоклипове на различни езици, което може да бъде много добро, за да представите и изясните каквото поискате.

#### **Ted talks**

Са кратки видеа по най-различни теми.

#### **Udemy/ Kham academy/ Lynda/ Coursera**

са онлайн курсове по много теми, някои са безплатни, други на ниска цена. През повечето време това е много гъвкаво обучение и можете да използвате своя смартфон за него.

#### **Lumosity**

е приложение за мозъчни упражнения и може да се използва за малка почивка, за да презаредите батерията си.

#### **Duolingo**

е езиково приложение за изучаване на чужд език.



## НЕДИГИТАЛНИ ИНСТРУМЕНТИ

### **Обърната класна стая**

Една от съвременните методики, придобила по-голяма популярност през последните години - „Обърната класна стая“ е педагогически подход, при който процеса на преподаване е обърнат - традиционните елементи на урока и материали, преподавани от учителя, се изучават от учениците у дома и след това, се работи по тях в клас.

Моделът на „обърнат клас“ основно включва насърчаване на учениците да подготвят урока преди работата в час/клас. По този начин часовете се превръщат в динамична среда, в която учениците доразвиват това, което вече са изучавали. Учениците подготвят тема у дома, за да може часът на следващия ден да бъде посветен на отговорите на всички въпроси, които имат по темата. Това позволява на учениците да надхвърлят нормалните си граници и да изследват естественото си любопитство.

Основната цел на тази методология е да оптимизира времето в час, като времето може да бъде посветено за да отговори на специалните нужди на всеки отделен ученик, за работа по проекти или да работи по конкретни задачи.

### **Проектно базирано обучение**

С навлизането на нови информационни и комуникационни технологии в училищата се появиха както новите методики на преподаване, така и новите версии на съществуващите методики, преработени и актуализирани за цифровото поколение. Едно от най-използваните в клас в момента е обучението, базирано на проекти (ОБП).

По своята същност ОБП позволява на учениците да придобият ключови знания и умения, чрез разработване на проекти, които отговарят на реални проблеми.

### **Съвместно обучение**

“По-силни заедно”. Съвместно обучение е методология, при която учителите използват, за да групират учениците заедно и по този начин въздействат върху обучението в положителен смисъл. Привържениците на този модел казват, че работата в група подобрява вниманието, участието и придобиването на знания от учениците.

Основната характеристика е, че се основава на формирането на групи от 3-6 души, където всеки член има определена роля и за постигане на целите е необходимо да се взаимодейства и работи координирано.

В контекста на съвместно обучение, крайната цел винаги е обща и ще бъде постигната, ако всеки от членовете успешно изпълнява задачите си. От друга страна, индивидуалното обучение кара учениците да се фокусират върху постигането на целите си, без да се налага да зависят от останалите съученици.

### **Геймификация**

Игровизацията /или геймификация/ се състои в прилагане на механизмите и динамиката на игрите в други области, за да се мотивират и научат потребителите, чрез игрови начин. През



последните години образователният и бизнес свят все повече използват този инструмент за обучение на ученици и персонал.

Игровизацията използва механизми, екстраполирани от игрите, за да мотивира потребителите.

Геймификацията в образованието може да направи часовете по-привлекателни, забавни и актуални. Освен това се бори с липсата на интерес, като кара учениците да учат по игрив и естествен начин.

### **Обучение, базирано на проблеми**

Обучение, базирано на проблем е цикличен процес на обучение, съставен от много различни етапи, започвайки с задаване на въпроси и придобиване на знания, което от своя страна води до повече въпроси в нарастващ цикъл на сложност.

Прилагането на тази методология на практика означава не само прилагане на умение за проучване от учениците, но и превръщането ѝ в полезни данни и информация. Според няколко преподаватели четирите големи предимства, наблюдавани при използването на тази методология, са:

- ❖ Развитие на критично мислене и творчески умения
- ❖ Подобряването на способностите за решаване на проблеми
- ❖ Повишена мотивация на учениците
- ❖ По-добро споделяне на знания в предизвикателни ситуации

### **Дизайнерско мислене**

Образованието винаги е било плодотворно пространство за иновации. Учителите по цял свят постоянно измислят нови идеи и методологии, които да въведат в класната стая, като се възползват максимално от инструментите, с които разполагат.

Дизайнерското мислене произтича от индустриалните дизайнери, и техния уникален метод за решаване на проблеми и задоволяване нуждите на техните клиенти. Приложен към образованието, този модел дава възможност да се идентифицират с по-голяма точност индивидуалните проблеми на всеки ученик и да генерират в неговия образователен опит иновации ориентирани към другите.

### **Обучение, основано на мислене**

Освен дебата за ефективността на ученето, чрез запаметяване на факти и данни, един от най-обсъжданите аспекти е необходимостта да се покаже на учениците как да работят с информацията, която получават в училище. Научете ги да контекстуализират, анализират, свързват, спорят... Накратко, преобразувайте информацията в знание.

Това е целта на обучението, основано на мислене, развиване на мисловни умения отвъд запаметяването и по този начин развиване на ефективно мислене от страна на учениците.

### **Обучение, базирано на компетентности**

По дефиниция всички методологии за обучение имат за основни цели придобиването на знания, развитието на умения и установяването на трудови навици. Базираното на компетентност обучение представлява набор от стратегии за постигане на това.



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

Grant Agreement n°:  
2020-1-BG01-KA201-079161



## **Източници:**

<https://www.intechopen.com/chapters/58060>

<https://www.edsys.in/16-innovative-ideas-make-teaching-methods-effective/>

<https://www.learningliftoff.com/causes-and-cures-for-classroom-boredom/>

<https://www.myenglishpages.com/blog/boredom-enemy-of-successful-learning/>

<https://smartclassroommanagement.com/2012/01/28/8-things-teachers-do-to-cause-boredom/>

<https://www.teachthought.com/pedagogy/improve-student-motivation-ideas/>

<https://teach.com/what/teachers-change-lives/motivating-students/>

<https://www.realinfluencers.es/en/2019/05/09/8-21st-century-methodologies/>

<https://cyc-net.org/cyc-online/cyc01-0104-muller.html>





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

Grant Agreement n°:  
2020-1-BG01-KA201-079161



# Материали „Как да използваме хумора в образованието“



ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ,  
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА



Smart Kids



JUMPIN  
HUB



KLARA S.P.  
LEARN TEACH MOTIVATE

...roduction of the...  
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.



Основната цел на обучителната програма е да улесни учебния процес, чрез методи на преподаване, така че да се реализира ефективното усвояване на знания и умения за използване на хумора в класната стая. Ученето е активен и непрекъснат процес. Условието за подпомагане на обучението са в създаването на атмосфера, която:

- насърчава участниците да бъдат активни;
- признава правото на хората да правят грешки;
- толерира несъвършенството;
- насърчава откритостта и самочувствието;
- кара хората да се чувстват уважавани и приети;
- акцентира върху самооценката в сътрудничеството.

Учебният процес се основава на нуждите на обучаемите, като структурата на съдържанието и учебната стратегия са проектирани изцяло за нуждите на обучението. В избраната концепция за споделен подход към ученето обучаемите участват активно в учебния процес.

Участниците са в активна позиция. Това развива мисленето; насърчава използването на стратегии за учене; развива умения за работа с различни източници; води до осъзнаване на собствения стил на учене; подходящ е за индивидуализация на обучението.

Стратегия за съвместно обучение и сътрудничество – става въпрос за обучение, базирано на работа в малки групи, насочено към развиване на социални умения. Всяко съвместно обучение е чрез сътрудничество. За него може да се говори само когато са налице факторите: взаимозависимост между членовете на групата; взаимодействие лице в лице; индивидуална отговорност към общата цел; развитие на умения за работа в малка група; рефлексивно обсъждане на направеното.

Обучителната процедура тук, включва следните етапи: подготовка на учебната среда, представяне на проблемите за решаване и обектите на изследване, разпределение на задачите, насочване на работата на обучаемите, изводи и обобщения.



## Концепцията за обучение

Тази програма за обучение и уроци, е различна от педагогическите материали, които предоставят учебници и крайни идеи, които не позволяват развитието на собствените умения и способности на потребителите. Ето защо програмата е педагогически материал, който е проектиран по гъвкав начин, така че обучаемите да може да го използват по начин, който отговаря на техния специфичен контекст, капацитет и цели. Трябва да се отбележи, че предложенията, съдържащи се в тази програма, се занимават с процеси на изграждане на стратегия, като се набляга на борбата със скуката и ниската мотивация в класната стая.

Основните характеристики за използване на инструментите са изложени в „Рамка 4R“:

1. Reuse (повторно използване) – повторно използване на съдържанието в неговата непроменена форма
2. Revise (преработка) – адаптиране, коригиране, модифициране или промяна на самото съдържание (напр. превод на съдържанието на друг език)
3. Remix (комбинация, смесване) – комбинация на оригиналното или преработено съдържание, с друго съдържание, за да създадете нещо ново
4. Redistribute (Споделяне на ново) - споделяне на новото съдържание (нови комбинации, подобрения) с други.

### Цели на програмата:

Да се повиши мотивацията на учениците, по различни предмети;  
Използване на методологията ХУМОР и внедряването ѝ в ежедневните часове.  
Използване на иновативни цифрови и недигитални инструменти.

Програмата за обучение съдържа 5 модула, базирани на изследванията и инструментите от „Ръководство с добри практики“ (IO1):

### Модул 1. Използване на хумор в заниманията в клас

В края на този модул, участникът може да:  
Използва хумора в дейностите в класната стая  
Анализира различните случаи и избира подходящи дейности  
Прилага действия, хумористични дейности в ежедневните часове.

### Модул 2. Подобряване на мотивацията / ангажираността на учениците в клас

В края на този модул, участникът може да:  
Знае как да мотивира/ангажира учениците  
Анализира различните случаи и избира подходящи дейности  
Изпълнява действия в ежедневните часове.

### Модул 3. Книги и материали за обучение

В края на този модул, участникът може да:  
Анализира различните случаи и избира подходящи материали  
Изпълнява действия в ежедневните часове.

### Модул 4. Стимулиране на творческото обучение



В края на този модул, участникът може да:  
Знае как да стимулира творческото обучение  
Анализира различните случаи и избира подходящи дейности  
Изпълнява действия в ежедневиите часове.

### **Модул 5. Подобряване на отношенията учител - ученик**

В края на този модул, участникът може да:  
Знае как да подобри връзката между учител и ученик  
Анализира различните случаи и избира подходящи дейности  
Изпълнява действия в ежедневиите часове.

Глава №.	Заглавие	Линк към съдържание	Линк към презентация
0	Хумор (теория)		<a href="#">За хумора в клас</a>
1	Използване на хумор в заниманията в клас	<a href="#">Energizers</a>	<a href="#">Как учат децата? Следващото поколение ученици</a> <a href="#">Причини и последици от скуката в класната стая</a> <a href="#">Неща, които учителите правят и водят до скука</a> <a href="#">Използване на хумор в клас (дейности)</a>
2	Подобряване на мотивацията / ангажираността на учениците в клас	<a href="#">Energizer</a>	<a href="#">Подобряване на мотивацията на учениците / Ангажираност в класната стая</a>
3	Книги и материали за обучение	<a href="#">Energizer</a>	<a href="#">Humour Methodology</a>
4	Стимулиране на творческото обучение		<a href="#">BOOSTING CREATIVE LEARNING</a>
5	Подобряване на отношенията учител - ученик	<a href="#">Energizer - Music chairs</a>	<a href="#">Use of innovative digital and non-digital tools</a> <a href="#">Improvement of teacher-student relationship</a>



**Примерна програма, използвана при пилотно обучение на учители  
Използване на хумор в клас / Как да използваме хумора в образованието**

<b>Начален час</b>	<b>Дейност</b>	<b>Продължителност</b>
9:00	Регистрация	30 мин.
9:30	Представяне на проекта	15 мин.
9:45	Какво е Хумор?	15 мин.
10:00	Видове хумор в клас	15 мин.
10:15	Как да използваме хумор в клас	15 мин.
10:30	Почивка	30 мин.
11:00	Следващото поколение ученици	30 мин.
11:30	Причини и последици от скуката в клас	30 мин.
12:00	Обедна почивка	60 мин.
13:00	Методология и нейното използване в ежедневните часове	30 мин.
13:30	Използване на хумор в дейностите в класната стая (тестване на живо с практически подход)	30 мин.
14:30	Почивка	30 мин.
15:00	Подобряване на мотивацията/ангажираността на учениците в клас	30 мин.
15:30	Книги и материали за обучение (изпълнение на живо и тестване на събраните материали)	30 мин.
16:00	Насърчаване на творческото учене	15 мин.
16:15	Използване на иновативни цифрови и недигитални инструменти	15 мин.
16:30	Подобряване на отношенията учител - ученик	15 мин.
16:45	Заклучение, сертификати и оценка	15 мин.