

Утвържда
Директор
М. Петров

**УЧИЛИЩНА СТРАТЕГИЯ
ЗА РАЗВИТИЕ И ОРГАНИЗАЦИЯ НА РАБОТА НА ОСНОВНО УЧИЛИЩЕ
"ВАСИЛ ЛЕВСКИ" ЛОВЕЧ, КАТО ИНОВАТИВНО УЧИЛИЩЕ**

Въведение

С Решение на Министерския съвет № 601 от 17 август 2022 г. за приемане на Списък на иновативните училища в Република България за учебната 2022/2023 година; Обн. ДВ. бр.69 от 26 август 2022 г.; На основание чл. 38, ал. 6 и чл. 39, ал. 5 от Закона за предучилищното и училищното образование, Основно училище "Васил Левски" - гр. Ловеч е включено в списъка на иновативните училища в Република България за срок от четири учебни години.

Настоящата стратегия за развитието на Основно училище "Васил Левски", гр. Ловеч, като иновативно, е част от общата стратегия за развитието на училището за периода 2022/2026 г.

С какво предлаганата иновация допринася за реализиране на Стратегията за развитие на училището?

Разработването и въвеждането на иновативни елементи в организацията и съдържанието на обучението дава възможност за подобряване на качеството на образованието, създава условия за стимулиране на развитие на всеки ученик, усъвършенстване на методиката на преподаване и разкриване на творческия потенциал на децата. Реализирането на иновацията „Дигитален свят и креативност“ ще утвърди градения с години имидж на ОУ „Васил Левски“ като развиващо се, модерно училище, непрекъснато търсещо и прилагащо нови, съвременни методи на обучение. Ще допринесе за повишаване качеството на образованието и конкурентноспособността на училището като институция формираща у учениците знания и личностни умения за активно взаимодействие със социалната среда.

Училището предлага функционална среда с модерна материално техническа база. Всяка стая има компютър с голям екран и интернет. На разположение на ученици и учители са няколко подвижни компютърни шкафа със специализирани таблети за образование, които предоставят лесен и впечатляващ начин за активно участие в обучението. Няколко подвижни тъчскрийн монитора са на разположение на учители и ученици. Всеки учител разполага с тъчскрийн лаптоп за обучение по време на учебния процес, обезпечени са с мултифункционална копирна техника и 3D принтер.

Родителите са активни партньори в класни и училищни инициативи. Ежегодно се провежда „Лятна академия за бъдещи първокласници“.

В услуга на бързата комуникация между родители, ученици и преподаватели са електронният дневник – <http://www.shkolo.bg>, училищният сайт: <http://vlevski-lovch.com>, платформата за ОРЕС – Teams, Facebook страницата на училището: ОУ „Васил Левски – гр. Ловеч <https://www.facebook.com/profile.php?id=100085671306255>.

Описание на иновацията

Модерното обучение се основава на методи за учене, които изискват активно участие на учениците в учебния процес. Едно от най-големите предизвикателства пред всеки учител е да провокира учениците и те да подхождат към обучението с желание и интерес.

Ще продължи развиването и използването на детското любопитство към света и знанието чрез разчупване на традиционното преподаване и изменението на образователната среда за постигане на по-добри резултати в учебните часове и да се даде възможност за стимулиране на връзката между ученици и преподавател.

Основна цел е учениците да стават по-независими и да се стремят към реални знания, а не просто към получаване на оценки, да излагат собственото си мнение, да проявяват толерантност към мненията на партньорите. Активното им включване в процеса на обучение ще ги направи по-подготвени за различни житейски ситуации, съобразно възрастовите им интереси.

Учениците чрез преживяване и емоционално съпреживяване ще придобиват знания и умения в часовете по български език и литература, човекът и природата, човекът и обществото, математика. Използването на различни методи и средства в обучението ще помогне на учениците в процеса на усвояване на света чрез прилагане на конкретен опит – учене с опита „тук и сега“, ситуационни методи, /свързани със стимулиране оригиналността на мисленето/, създаване на електронни книги, осъществяване на междупредметни връзки, проектна работа, мултимедийни презентации, ролеви игри, виртуални пътешествия и разнообразни творчески и изследователски задачи. Използването на образователни софтуери Paint, PowerPoint, LearningApps, BookCreator (образователен инструмент, подпомагащ писането, четенето и изграждането на дигитални компетентности у учениците), Elements 4D (MergeCube), Anatomy 4D, Animal 4D (инструменти за създаване на добавена реалност), Wordwall, ScreenMirror, Smartest.bg, Hey!, Виртуален кабинет по математика и други Google инструменти ще допринесат за интереса, подготовката и работата в учебните часове, заниманията по интереси и извънкласната дейност в училище. Част от платформите дават реална представа за това, което се случва в класа, моментни резултати на отделния ученик. Така учителят ще има повече инструменти за проверка степента на усвоените знания в часовете.

С помощта на иновативните методи, базирани на информационните технологии, децата усвояват бързо, лесно и по забавен начин с помощта на таблет учебния материал. В часовете по математика в VII клас се осъществява по-добра подготовка за НВО в края на VII клас.

Постерните сесии, презентациите, изложбите и откритите занятия пред учители и родители ще развият познавателната активност и устойчивото внимание на учениците. Използването на иновации в обучението са предпоставка за включване на всички деца в процеса на учене, повишаване на мотивацията им и надграждане на техните силни страни.

Иновацията на нашето училище се прилага в паралелки в начален и прогимназиален етап. В екипа участва и директорът на училището. Иновацията започна през 2018/2019 година и поради показани добри резултати и повишен интерес от страна на родители и ученици продължи да се прилага и до 2021/2022 учебна година. Ще продължим да я прилагаме и през следващия четиригодишен период, за който училището е одобрено за иновативно 2022-2026 г.

Предлагайки възможности за разнообразни дейности, за реализиране на проекти, за търсене на нови подходи, за изработване на варианти, стратегии, решения, учениците от училището изграждат нагласа за интелектуалните предизвикателства на съвременния живот.

Резултатите, които искаме да постигнем са включване на нови образователни платформи в учебната практика, работа в интерактивна среда и използване на дигитални устройства от всеки, развиване креативността на ученика.

За да се измерят резултатите от прилагането на иновацията ще се използват няколко контролни паралелки, за сравняване постиженията на учениците, както в часовете от раздел А на учебния план и НВО в 4. и 7. клас, така и при участията в състезания, олимпиади и конкурси.

За да отчетем проекта като успешен резултатите от обучението и класирането на учениците от паралелките с иновативно обучение трябва да са по-високи от тези в контролните паралелки.

Основна цел

Основната цел на иновацията е повишаване постиженията на учениците, чрез използването на иновативни методи на преподаване, базирани на ИТ решения. Постигане на по-високи резултати, както в учебния процес, така и при участие в състезания, олимпиади и конкурси. Освен развитие на креативно мислене, иновацията ще подпомогне развитието на уменията за учене и формирането на дигитална компетентност. Учениците ще са ангажирани в активна емоционална и интелектуална дейност. Високата степен на интерактивност в процеса на обучение ще улесни успешното усвояване на знания и умения, както и формирането и на други ключови компетентности.

Ще се повиши успехът и интересът към училищния живот.

Съответствие на иновацията с принципите и целите на националните и европейски образователни приоритети

1. Ключовите компетентности в Европейската референтна рамка:

Общуване на роден език

Математическа компетентност и основни компетентности в природните науки и технологиите.

Умения за учене.

Обществени и граждански компетентности.

2. Националните приоритети в образованието и науката:

„България 2020 г.“

Подобряване на качеството на образованието;

Въвеждане на система за продължаваща квалификация и кариерно развитие на педагогическите специалисти;

Стратегия за ефективно прилагане на информационни и комуникационни технологии в образованието и науката на Република България

Иновацията предлага:

Разработка на електронни образователни ресурси.

Използване на различни образователни платформи и виртуална класна стая.

Внедряване на нови технологии в обучението.

В процеса на реализиране на иновацията ще бъдат изнесени открити уроци, организирани майсторски класове, изработени авторски продукти и осъществен обмен на добри практики с учители от страната.

Информация за учениците, включени в иновацията.

За учебната 2022/2023 учебна година

III в клас Брой на учениците в класа: 22

IV „А“ клас – 22 ученици

VI А клас - математика и КМ - 19 ученици

4 клас - английски език -24 ученици

Иновации в обучението:

III в клас

Ще продължи развиването и използването на детското любопитство към света и знанието чрез разчупване на традиционното преподаване и изменението на образователната среда за постигане на по-добри резултати в учебните часове и да се даде възможност за стимулиране на връзката между ученици и преподавател.

Учениците чрез преживяване и емоционално съпреживяване ще придобиват знания и умения в часовете по български език и литература, човекът и природата, човекът и обществото, математика. Използването на различни методи и средства в обучението ще помогне на учениците в процеса на усвояване на света чрез прилагане на конкретен опит – учене с опита „тук и сега“, ситуационни методи /свързани със стимулиране оригиналността на мисленето/, създаване на електронни книги, осъществяване на междупредметни връзки, проектна работа, мултимедийни презентации, ролеви игри, виртуални пътешествия и разнообразни творчески и изследователски задачи. Използването на образователни софтуери Paint, PowerPoint, LearningApps, BookCreator (образователен инструмент, подпомагащ писането, четенето и изграждането на дигитални компетентности у учениците), Elements 4D (MergeCube), Anatomy 4D, Animal 4D (инструменти за създаване на добавена реалност), Wordwall3, ScreenMirror и други Google инструменти ще допринесе за интереса, подготовката и работата в учебните часове, заниманията по интереси и извънкласната дейност в училище. Постерните сесии, презентациите, изложбите и откритите занятия пред учители и родители ще развият познавателната активност и устойчивото внимание на учениците.

IV а клас

Български език и литература, Човекът и природа.

Образователната платформа „Неу!“, която дава реална представа за това, което се случва в класа, моментни резултати, повече инструменти за проверка степента на усвоените знания в часовете С помощта на иновативните методи, базирани на информационните технологии, децата усвояват бързо, лесно и по забавен начин, с помощта на таблет, учебния материал. LearningApps.org . Този образователен сайт е много полезен, защото подпомага учебния процес по всички учебни предмети. Образователната платформа е богата с упражнения, интересни занимателни задачи, които дават възможност децата да развият своите компютърни умения, да попълват пропуски в знанията. Занимателните игри са интересни за учениците и работата в LearningApps.org е отличен начин за допълване на часовете, за изпитване с помощта на забавни методи. Децата се забавляват, учат и се състезават.

smartest.bg е онлайн платформа за автоматично създаване и оценяване на тестове. Полезна образователен сайт, който дава възможност за бързо и лесно създаване на тестове по различни учебни предмети, индивидуално оценяват всеки ученик. Децата сами могат бързо и лесно да проверяват своите знания. Много ценно е автоматичното генериране на оценка и проследяването в реално време резултатите от решените тестове, като по този начин може да се анализира развитието на знанията на учениците.

VI а клас - математика и КМ

Направа на игри в Scratch, свързани с математиката, използвайки изученото в часовете по компютърно моделиране.

През следващите години на иновацията се предвижда включване на нови паралелки и ученици.

Информация за професионалните компетентности и умения, квалификацията на педагогическите специалисти включени иновативния процес.

Екипът за осъществяване на иновацията е съставен от педагогически специалисти с много добра професионална подготовка, преподавателски опит и амбиция за участие в иновационен процес – старши учители с висше образование в начален и прогимназиален етап, двама с IV ПКС, един с II ПКС. Преминали са различни обучения за приложението на нови технологии в образованието. Имат публикации в специализирания печат и участия в национални конференции за споделяне на добри практики. Иновацията на В процеса на реализиране на иновацията ще бъдат изнесени открити уроци, организирани майсторски класове, изработени авторски продукти и осъществен обмен на добри практики с учители от страната.

План за изпълнение на иновацията през 2022/2023 учебна година:

1. Разширяване на обхвата на иновацията с ученици от 1. клас.
2. Провеждане обучение на учителите за работа в STEAM среда: „STEAM образованието – философия и методически подходи за формиране и развитие на компетентности“.
3. Вътрешноинституционална квалификация: Споделяне на добри иновативни практики по обединения.
4. Обучение по програма „Дизайн шампиони“.
5. Съпоставяне на резултатите от състезания, олимпиади, конкурси в участващите класове и от НВО в 4. клас.
6. Провеждане на анкети с родителите и учениците, с цел проследяване въздействието и резултатите от иновацията. Създадено ефективно сътрудничество с родителите.
7. Мултиплициране на училищния опит и добрите практики.
8. Разработване на коригиращи мерки, в случай на неочаквани промени.
9. Създадена училищна система за самооценка на иновативната дейност.
10. Увеличаване на обучените педагогически специалисти за работа за реализиране на иновативния процес.

Мултиплициране на училищния опит и добрите практики

Постиженията на училището в реализиране на иновацията ще бъдат показани чрез открити уроци, организирани на майсторски класове с учители и от други училища. Споделяне на добри практики с учителите от различните обединения. Заснемане часове на видео, изготвяне на други електронни продукти и публикуване в сайта и Facebook страницата на училището и на информационните табла. Участие на регионални и национални форуми и споделяне на резултатите от иновацията. Публикации в специализирания печат. Създадено ефективно сътрудничество с други училища за споделяне на добри практики.

Механизми за мониторинг и контрол

За да се измерят резултатите от прилагането на иновацията се използват контролни паралелки, за сравняване постиженията на учениците в часовете от раздел А на учебния план, така и при участията в състезания, олимпиади и конкурси, както и при НВО.

За да отчетем проекта като успешен резултатите от обучението и класирането на учениците от паралелките с иновативно обучение трябва да са по-високи от тези в контролните паралелки. Усвоените знания и умения да осигурят успешно справяне с предизвикателствата на всеки участник в проекта. Да се активизира познавателната активност и желанието за изява и на най-неувереното дете.