



**СУ „Св. Св. Кирил и Методий“
с. Лехчево**



„Добри иновативни практики в училище“

**Изготвили: инж. Емилиян Рангелов /ръководител напр. ИКТ/
Тоника Иванова /учител по математика/**

Съдържание

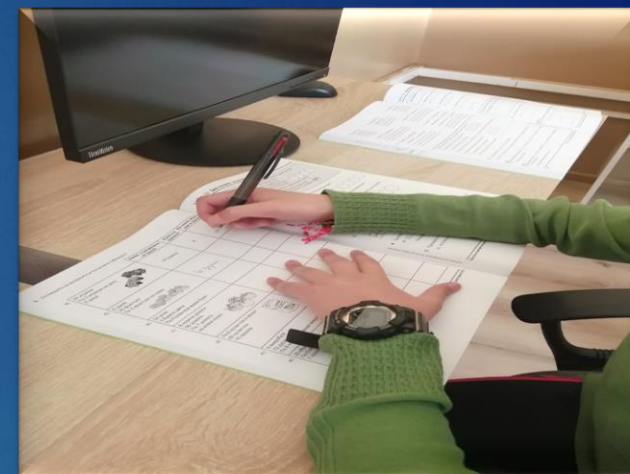
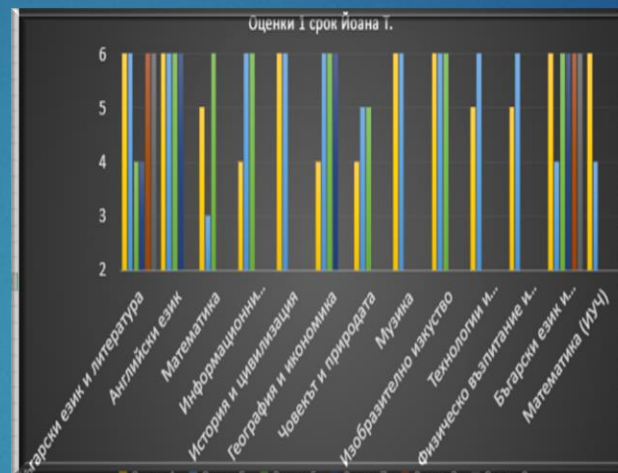
2

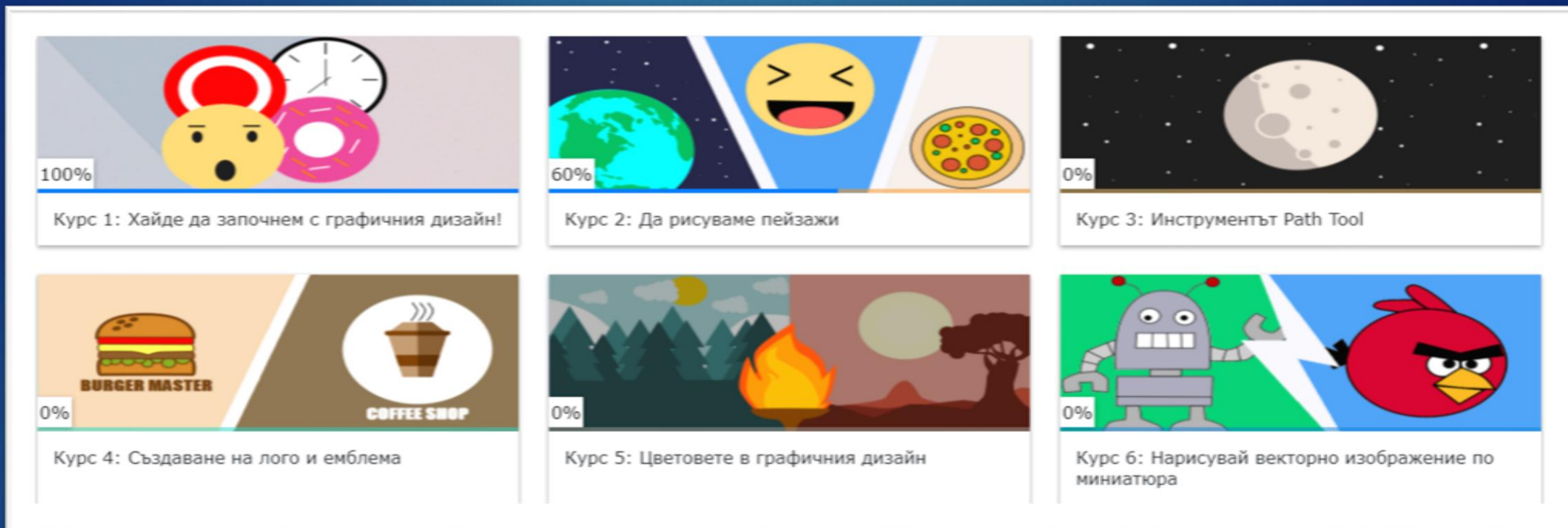
- Визия
- Интерактивен графичен дизайн;
- JUMP Math;
- Jumpido;
- mozaBook;
- Learning apps;
- Liveworksheets;
- Енвижън Play;
- Енвижън мишки;
- GeoGebra;
- Тракер;
- Практически уроци.

Умело планиране, ясна визия и общи ценности – ключът към ефективното преподаване

3

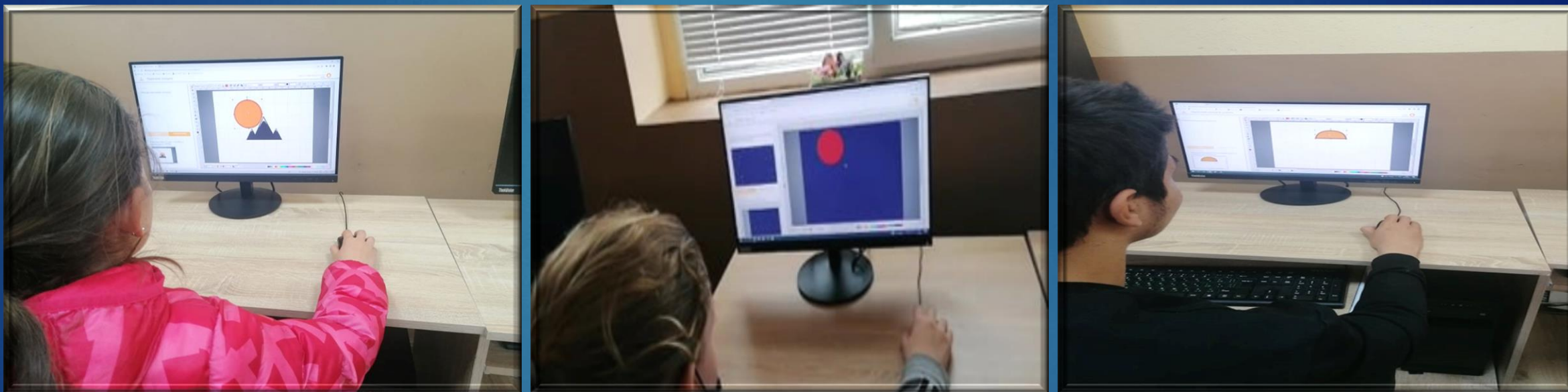
- Визия
- Култура на учене
- Обратно планиране
- Тракери





- **Забавно, интерактивно, увлекателно;**
- **подходящо за работа в клас и домашна работа;**
- **прилагане на модела „Обърнатата класна стая“.**

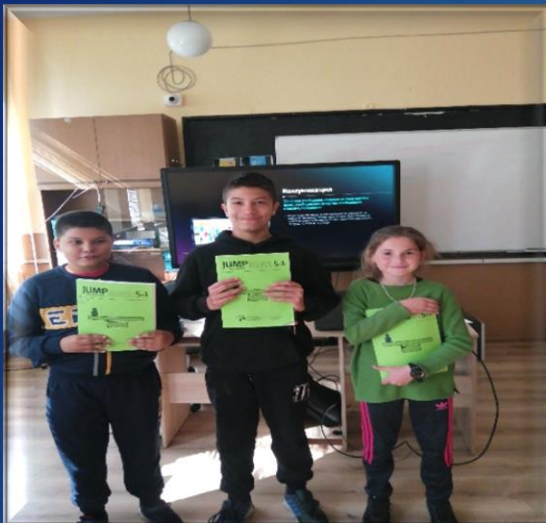
Ученици учат и напредват според своето собствено темпо



Работа със слоеве и създаване на стилизирани пейзажи

JUMP Math

6



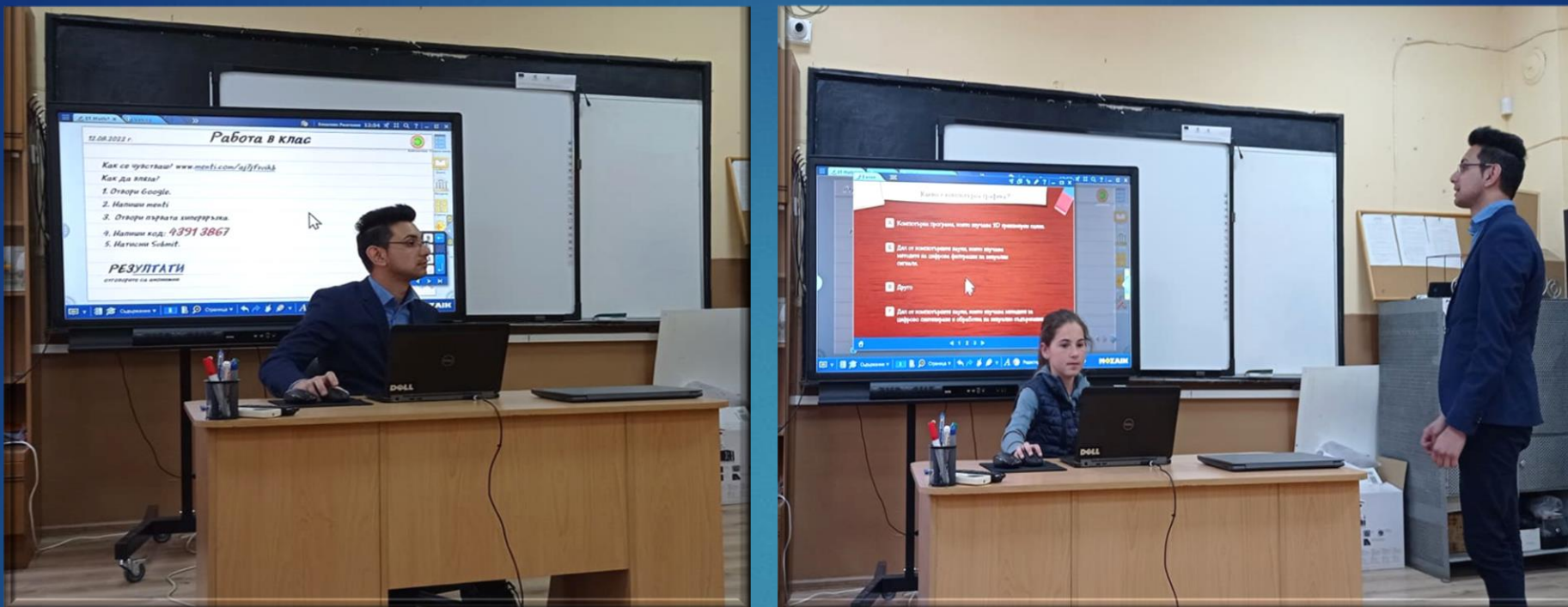
- Прилагане изследователски подход;
- допълнителни задачи и примери с цел проверка на разбирането;
- уверено и постепенно преминаване към по-сложните задачи.

JUMPIDO

7



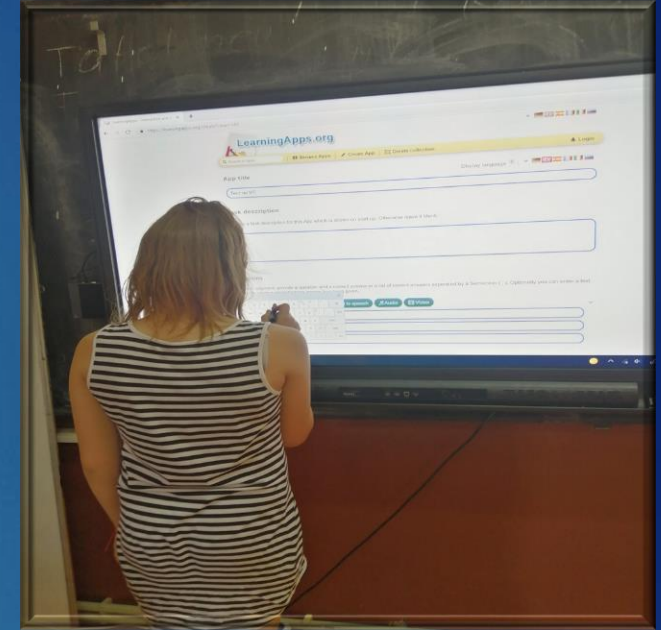
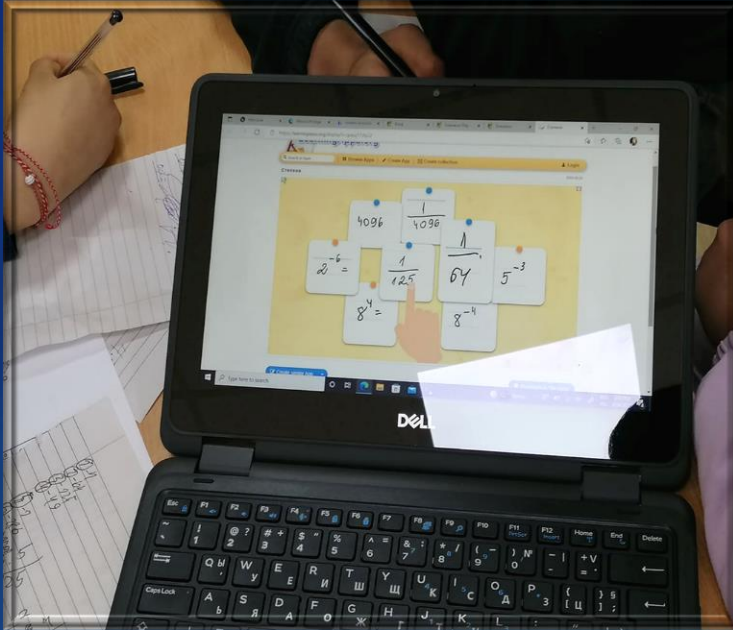
- **Учене чрез преживяване;**
- **прилагане игровия подход за повишаване интереса към математиката;**
- **усвояване нови знания чрез физическа активност.**



- Учебен инструментариум с разнообразни илюстрации;
- използване и създаване на ефектно интерактивно съдържание;
- повишаване интереса на ученици и придобиване на нови знания.

Learning apps

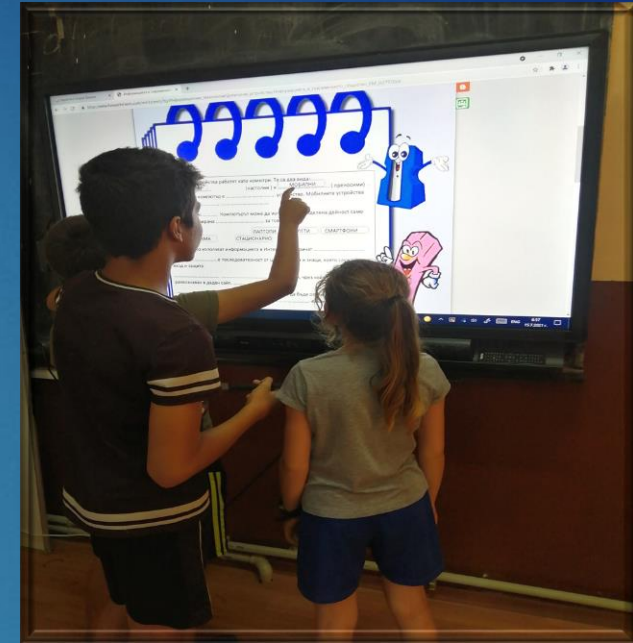
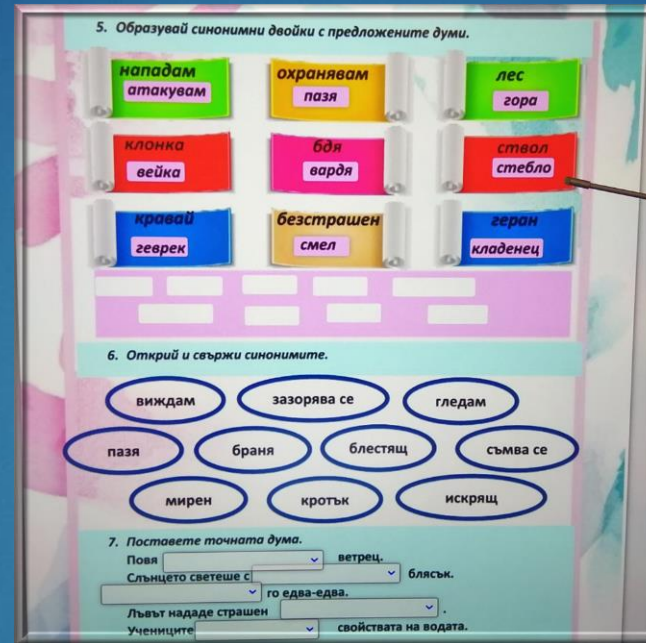
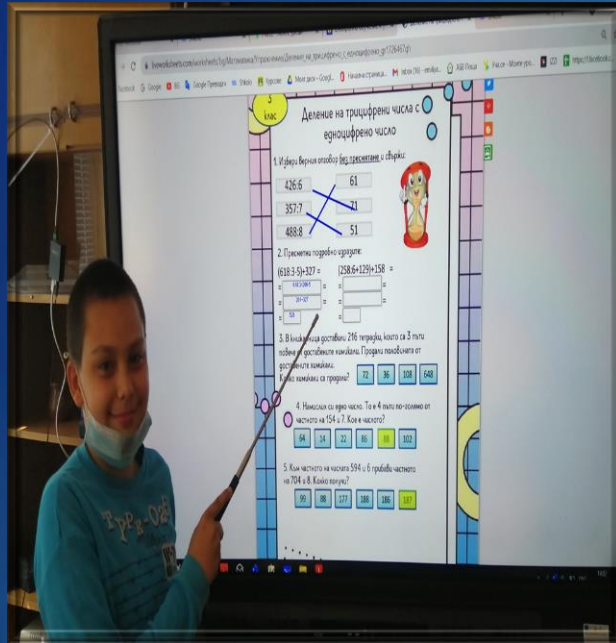
9



- Създаване на интерактивни обучителни материали;
- учениците самостоятелно създават интерактивно съдържание;
- учениците се състезават помежду си.

LIVEWORKSHEETS

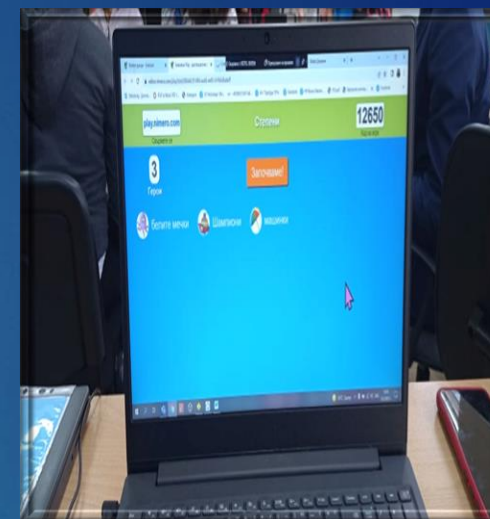
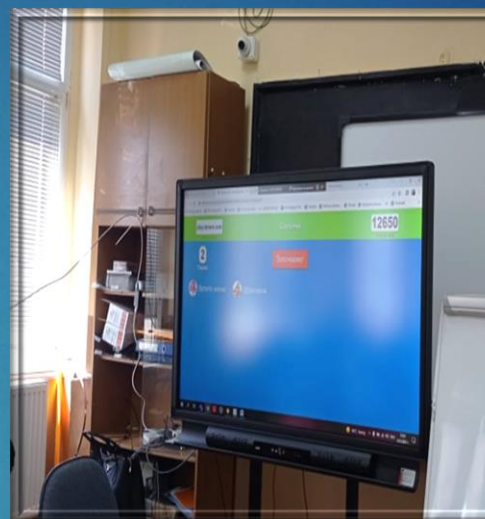
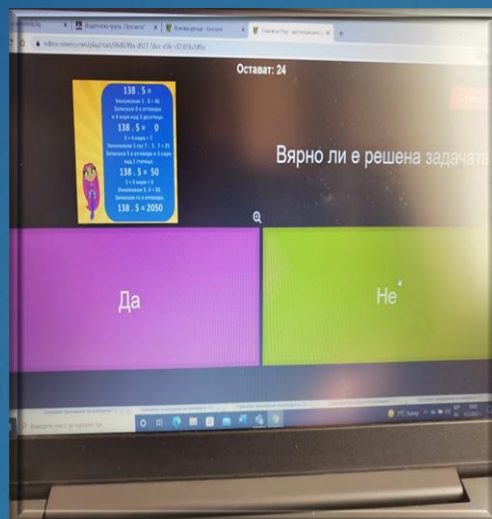
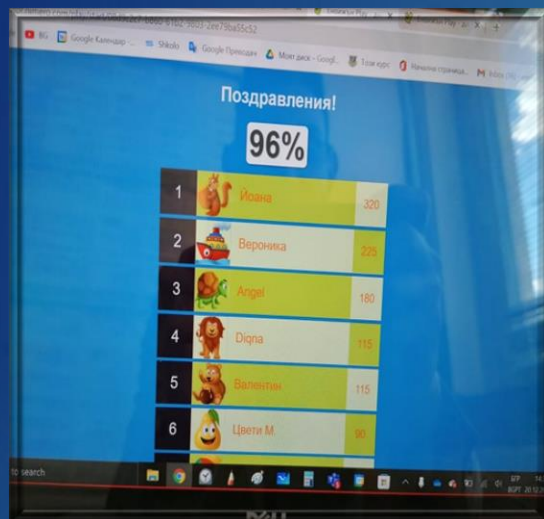
10



- Възможност за създаване на интерактивно съдържание.
- затвърждават придобитите знания чрез решаване на дигитални упражнения.

Енвижън Play

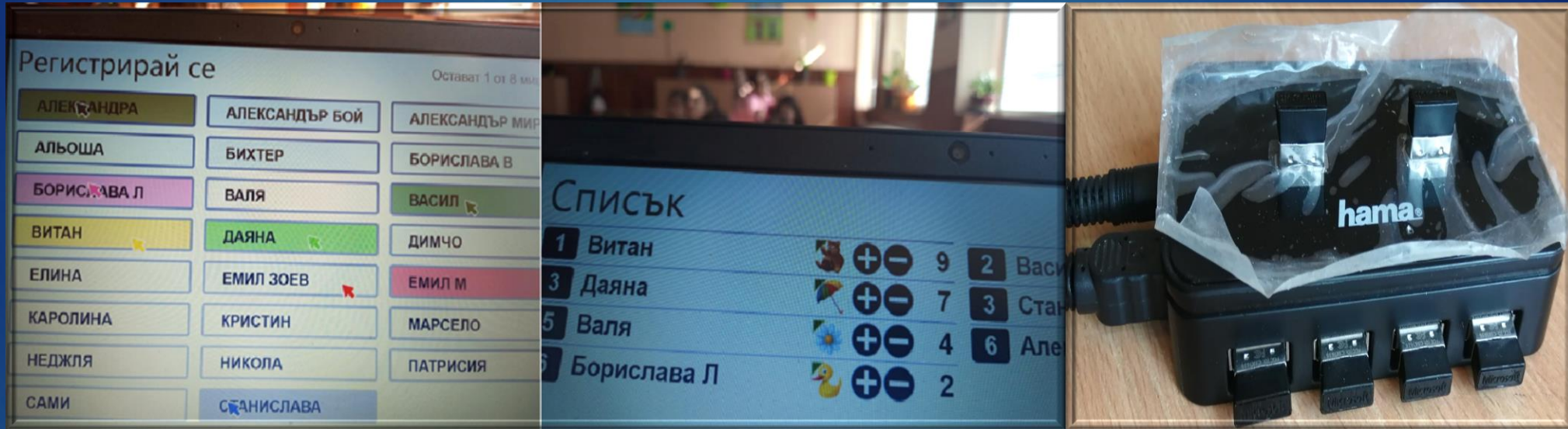
11



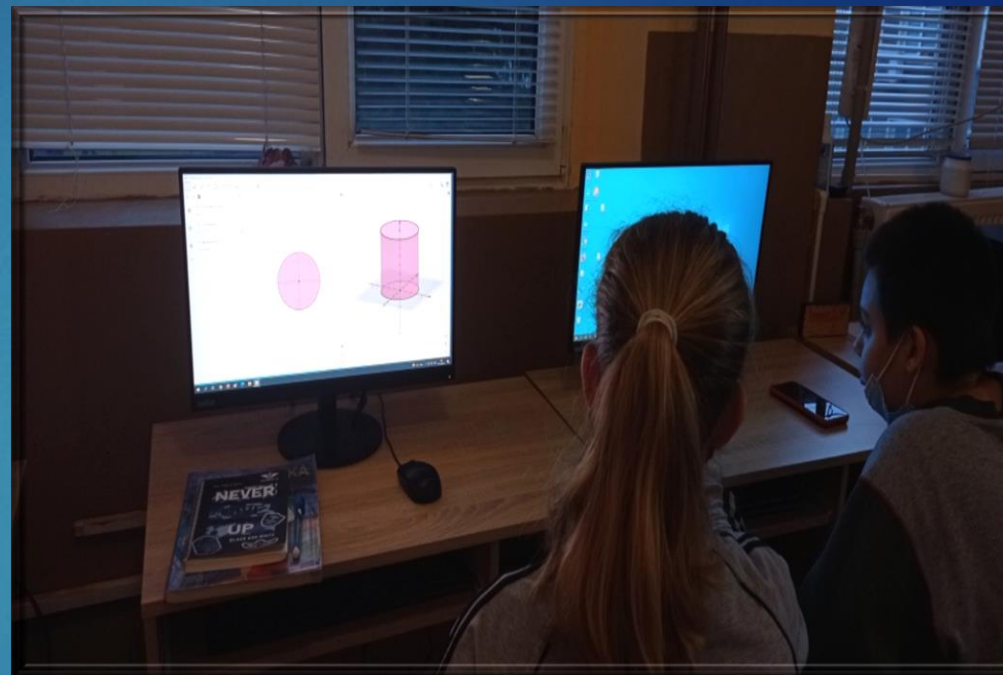
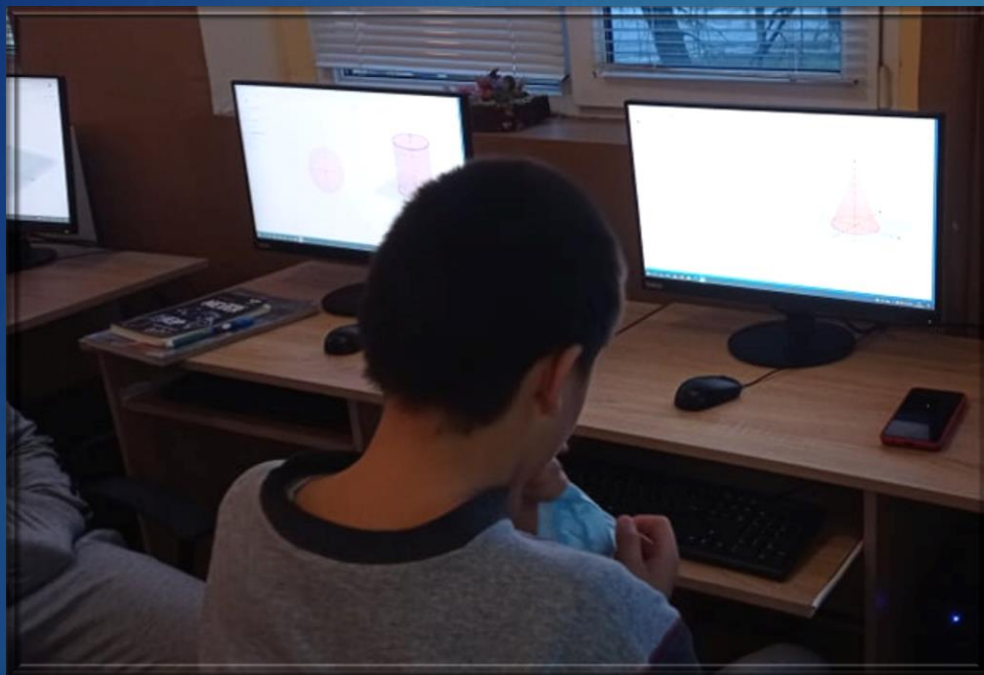
- **Задаване на дистанционни задачи на учениците;**
- **учениците се състезават помежду си;**
- **стимулира познавателните интереси на учащите;**
- **положителна мотивация за учене.**

Envision с мишки

12



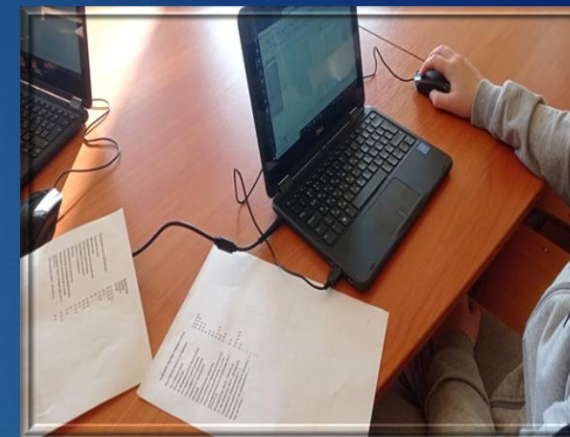
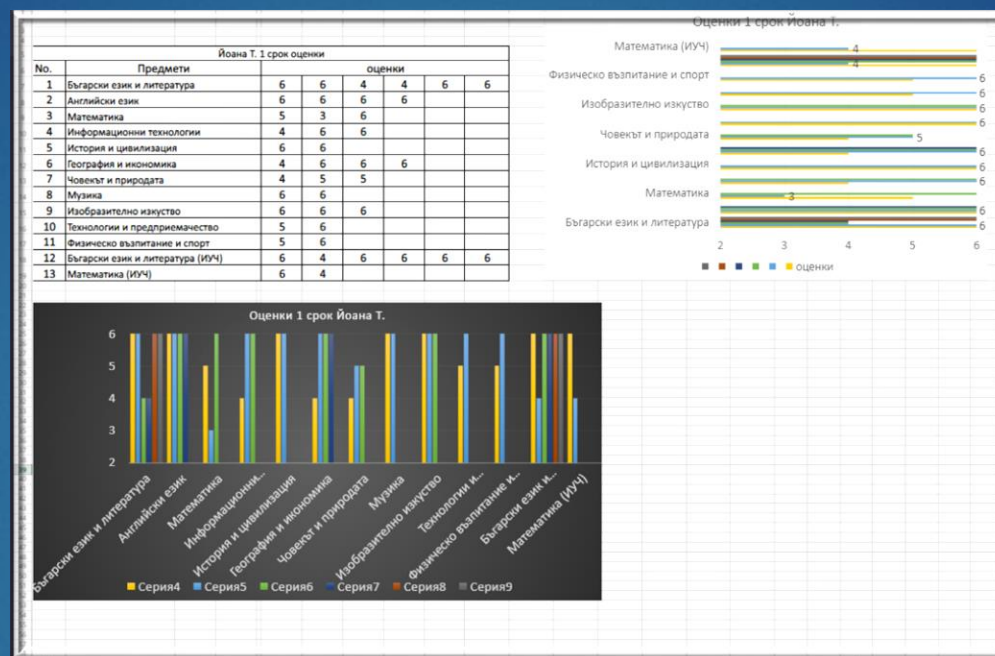
- Възможност за едновременно взаимодействие на множество потребители;
- достъп до дигитално учебно съдържание;
- възможност за създаване на нови дигитални уроци;
- повишаване интересът учебния процес;
- учениците се състезават помежду си.



- **Използването на GeoGebra в образователния процес спомага за онагледяване на учебния материал като го прави достъпен за учениците.**

Тракер за проследяване академичния напредък

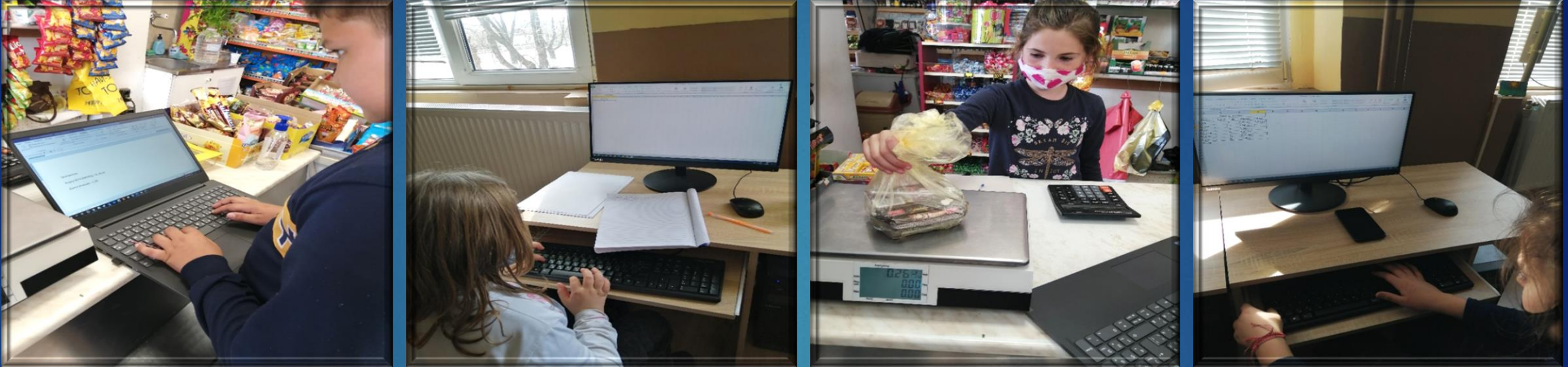
14



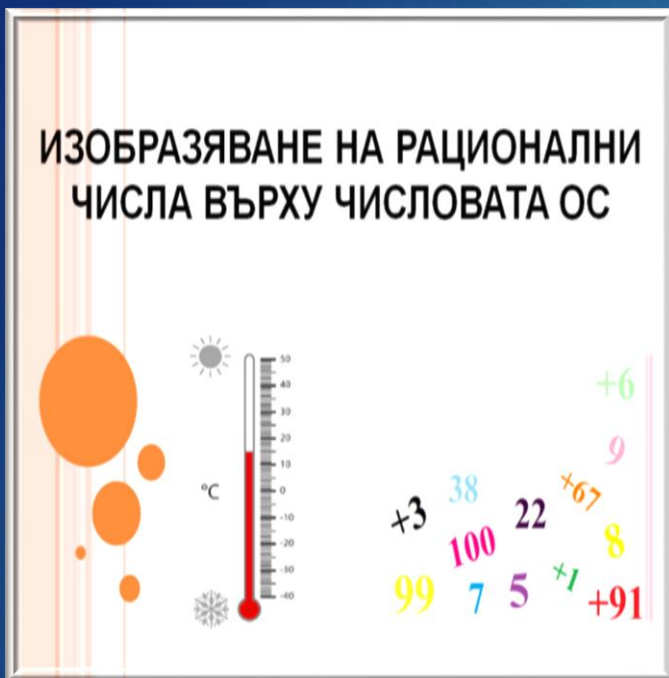
- Всеки ученик създава свой тракер и проследява своите академични резултати през цялата учебна година.
- Прилага придобитите умения и знания за четене и интерпретация с данни и работа с диаграми.
- Прилага придобитите умения и знания за работа с таблици и диаграми в MS Excel.

Прилагане на придобитите знания в реална житейска ситуация

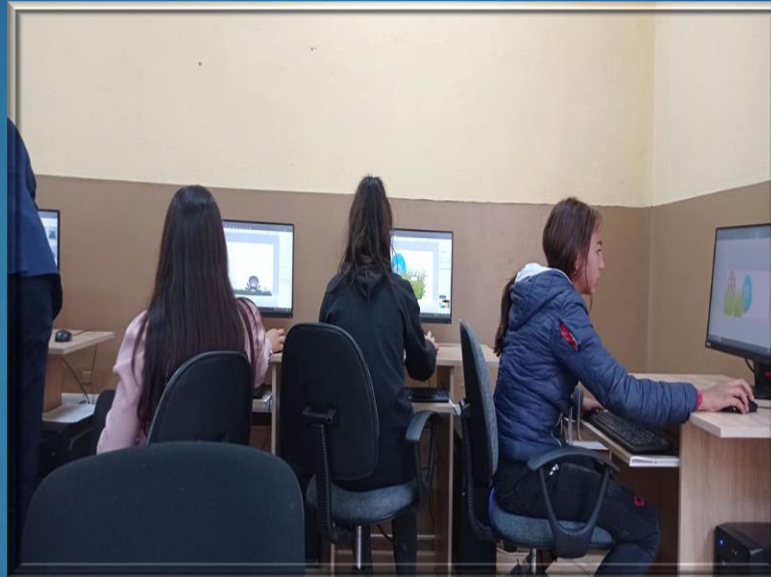
15



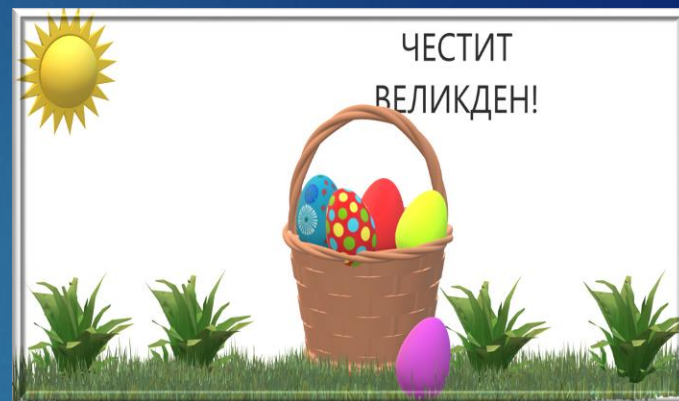
- Учениците посетиха кварталния магазин и създадоха списък на избрани продукти в среда на MS Excel.
- Всички участници проявиха огромен интерес и се справиха отлично с практическата дейност.



- внедряване на ИКТ методи в обучението;
- достъп до работен лист под формата на мултимедийна презентация в Microsoft Teams.



- Състезание за изработване на най-добра 3D картичка за Великден;
- възможност за творческа изява;
- възможност за практическо приложение на придобитите знания и умения;
- оценяване по предварително зададени критерии.



Учениците проявиха творчество и влязоха в ролята на млади графични дизайнери.

Благодаря за вниманието!