



## РАЗВИТИЕ НА ЗДРАВНИ КОМПЕТЕНТНОСТИ В ОБУЧЕНИЕТО ПО БЗО 7. КЛАС ЧРЕЗ ПРОЕКТНИЯ МЕТОД

Деляна Иванова Начева

ОУ „Св. Св. Кирил и Методий“, гр. Карлово

## DEVELOPMENT OF HEALTH COMPETENCIES IN 7TH GRADE OHS TRAINING THROUGH THE PROJECT METHOD

Delyana Ivamova Nacheva

Secondary school “Sv. sv. Kiril i Metodii”, Karlovo

**Abstract:** *The article examines the features of working on projects that are part of new learning technologies that contribute to the development of: independence; initiative; creativity and critical thinking among the students. The projects are developed through: active learning, independent planning of the work, practical implementation of the task, taking responsibility on the part of the students.*

*Electronic platforms applicable to the teaching of biology and health education enable the educator to save time and also to increase the motivation of students to learn. and their application in acquiring and developing knowledge, skills and attitudes.*

*The article presents a model of pedagogical practice through the application of the method - project work on biology and health education 7th grade.*

**Keywords:** *project work, biology and health education, seventh grade, students*

### Въведение

Днес иновативните методи на преподаване заемат специално място в образователната система. Това са нови, съвременни методи в работата на учителя, които са ефективно средство за развитие на познавателната, комуникативната, личностна дейност на учениците.

Появата на иновативни методи се дължи на изискванията на съвременното общество, което е в състояние на непрекъснато развитие и промяна. Следователно образователната система в такова общество също трябва да се промени и усъвършенства, за да отговори на тези изисквания.

Съвременната образователна система трябва да се гради върху предоставянето на възможност на учениците да отразяват, сравняват различни гледни точки, различни позиции, да формулират и аргументират собствена гледна точка, основана на познаване на факти, закони, закони на науката, на собствени наблюдения, собствен и чужд опит.

За ученика ученето е полезно, тъй като по този начин разширява своите познания, личностни качества и умения. Един от методите, който дава тази възможност за това, е обучението чрез проекти. Този модел се прилага с цел да се разбере и разреши определен проблем и да се даде възможност на учениците да вникнат в неговите аспекти, които са свързани с реалния живот.

Методът на проекта се превръща в интегриран компонент на образователната система. Водещо при този метод е развитието на познавателните умения на учениците,



способността за самостоятелно формулиране и решаване на проблеми, развитието на критично и творческо мислене.

Същността му се състои в стимулиране на интереса на учениците към определени проблеми, включващи притежаването на определен обем знания и чрез проектни дейности, осигуряване на решаването на тези проблеми, способността за практическо прилагане на придобитите знания и развитие на рефлексното мислене.

#### Същност и съдържание на иновативните технологии

В съвременните условия на живот проблемите на технологизацията на процесите, осигуряващи оптималното решаване на различни задачи имат много голямо значение не само за развитието на материалното производство, а и за ефективното управление на социалните процеси, а обществената дейност, в това число и на педагогическата.

Технологиите в социалната област имат своя специфика. За разлика от природните и най-вече от техническите науки, много от законите и закономерностите, на които могат да се определят в практиката без сложни трансформации, технологизацията в областта на обществените науки изисква далеч повече и по-сложни операции и процедури.

Началото на по-системни опити за приложение на технологическия подход предимно при обучението се поставя в САЩ през 30те-40те година на ХХ век. Постепенно той започва да се разпространява и във всички останали сфери на педагогическата дейности. Това води до обособяване на педагогическата технология като относително самостоятелно направление.

За началото на програмираното обучение като ново направление в педагогическата теория и образователната практика се приема публикацията през 1954 г статия на американския учен Б. Скинър озаглавена „Науката за ученето и изкуството на преподаването“. През 1961 г в САЩ е създаден Център по програмирано обучение , което през 1964 година прераства в Институт по технология на обучението към Педагогическия колеж на Колумбийския университет. През 1969 г в Лондон се организира международна конференция, посветена на технологията на обучението. През 1970 г. към ЮНЕСКО се създава група , разработваща проблемите на технологията на обучението. (Петров П., Атанасова М., 2001)

Иновативни технологии - Това е система от методи, методи, техники за учене, образователни фондове, насочени към постигане на положителен резултат поради динамичните промени в личното развитие на детето в съвременните условия. Използването на модерни образователни технологии Осигурява гъвкавост учебен процес увеличава когнитивния интерес на учениците, творческата дейност. (<https://irgp2.ru/bg/tehnologiya-innovacionnyh-processov-v-obrazovanii-innovacionnye/>)

Все повече учени смятат, че педагогическото мислене е нужно да бъде антропоцентрично, насочено към човека и да се основава на такива приоритети като: хуманистична ориентация вместо тоталитарно авторитарна, да се дава път на общодържавните над регионалните интереси, водеща роля да има аксиологическият пред информационния подход, творчеството да взема превес пред подражанието. (Петров П., Атанасова М., 2001)

Педагогическата иновация е иновация, която промяна в съдържанието и технологията на преподаване и възпитание на учениците, с цел повишаване на тяхната ефективност.

В съвременната литература за иновативното образование се отбелязва сложността и многоизмерността на това явление. Показатели за иновативно образование са:



- осигуряване на високо ниво на интелектуално, личностно и духовно развитие на ученика;
- създаване на условия за овладяване на уменията на научен стил на мислене;
- преподаване на методология на иновациите в социално-икономическата и професионалната сфера.

Иновативната образователна технология е основана на използването на иновативни образователни методи. В педагогическата наука условно се разграничават три вида иновативни образователни технологии:

- радикални, предполагащи реструктуриране на учебния процес или неговата значителна част;
- комбинирани, съчетаващи редица известни елементи, технологии или методи;
- модифициращи, предназначени да подобрят класическите методи, без да ги променя значително.

Тези технологии се основават на активни методи на преподаване, които помагат да се формира творческият подход на учениците към разбиране на професионалните дейности, да се развие тяхното независимо мислене, способността да се вземат оптимални решения в конкретна ситуация. (<https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25294>)

#### Класификация на иновативните технологии

Образователният процес в съвременното училище е насочен към непрекъсната трансформация на дейността на учениците, въвеждането на автоматични и телекомуникационни системи с цел мобилно търсене, обработка и предаване на информация от разстояние. Всичко това се постига чрез иновативни образователни технологии.

- Информационните и комуникационните технологии в учебния процес дават възможност на учителя да разнообрази дидактическия материал, като по този начин се постига повишено внимание на много по-голяма част от учениците в класа.
- В училище уроците по компютърни науки дават възможност на учениците да се запознаят с компютърни програми, като по този начин те разширяват кръгозора си и откриват нови информационни зони за себе си.
- Виртуална и разширена реалност- Нагледните помагала и технологии се използват все по-често в образователния процес.

С разширяването на използването на съвременни образователни технологии, учениците ще могат да изучават учебни предмети, използвайки технологии за виртуална и добавена реалност. Например, носейки VR слушалки, детето ще може да наблюдава исторически събития и дори да участва в тях! Такова обучение се нарича потапяне, то създава „ефект на присъствие“ и позволява да се изживяват преживявания, невъзможни в реалния свят.

Такъв вълнуващ модерен преподавателски формат ще позволи на учениците да усвоят по-добре информацията. (<https://externat.foxford.ru/polezno-znat/tekhnologii-budushchego-v-uchyobe>)

❖ Методът на проекта - Той възниква в началото на 21 век в САЩ. Наричан е още метод на проблемите и той се свързва с идеите за хуманистичната посока във философията и образованието, разработени от американския философ и педагог Дж. Дюи, както и от неговия ученик У. Х. Килпатрик.



Учителят може да предложи източници на информация или просто да насочи мисълта на учениците в правилната посока за независимо търсене. Но в резултат на това учениците трябва самостоятелно и в съвместни усилия да решат проблема, прилагайки необходимите знания, понякога от различни области, за да получат реален и осезаем резултат. Така цялата работа по даден проблем придобива контурите на проектна дейност.

Цел на тази технологията е да се стимулира интереса на учениците към определени проблеми, включващи притежаването на определено количество знания, а чрез проектни дейности, които осигуряват решението на тези проблеми, способността на практика да се прилагат получените знания.

При тази форма самият ученик активно да участва в придобиването на знания. Технологията за проектиране е практически творчески задачи, които изискват от учениците да ги използват за решаване на проблемни задачи, познаване на материала на даден исторически етап. Като изследователски метод той ни учи да анализираме конкретен исторически проблем или задача, възникнала на определен етап от развитието на обществото. Овладейвайки културата на дизайна, ученикът се научава да мисли творчески, да предсказва възможни варианти за решаване на проблемите, пред които е изправен. Тази технология се:

- характеризира се с висока комуникация;
- предполага изразяване от учениците на собствени мнения, чувства, активно участие в реални дейности;
- специална форма за организиране на комуникативно-познавателната дейност на учениците в урок по история;
- въз основа на цикличната организация на учебния процес.

❖ Игрови технологии - играта, заедно с работата и ученето, е един от основните видове човешка дейност, невероятен феномен на нашето съществуване. Играта е вид дейност при условия на ситуации, насочени към пресъздаване и усвояване на социалния опит, чрез който се развива и същевременно се подобрява самоуправлението на поведението.

❖ Методът „Обърната класна стая“

Моделът „обърната класна стая“ се основава на идеята, че учениците могат да се запознаят със съдържанието на даден урок самостоятелно преди съответния час, така че по време на учебния час да обсъждат темата и да прилагат придобитите знания и умения с подкрепата на учителя.

❖ Методът „Живи листи“ (Liveworksheets) позволява на педагога да трансформира традиционните си работни листове за печат (doc, pdf, jpg) в интерактивни онлайн упражнения със самокорекция, които се наричат „интерактивни работни листове“.

Учениците могат да попълват работните листове онлайн и да изпращат отговорите си на педагога. Освен това интерактивните работни листове се възползват в пълна степен от новите технологии, прилагани към образованието :

- те могат да включват звуци,
- видеоклипове,
- упражнения за плъзгане и пускане,

❖ Иновативни методи, подходящи за обучение по биология и здравно образование

- <https://learningapps.org/>

LearningApps.org поддържа учебния процес с отделни интерактивни онлайн модули, които може да бъдат интегрирани в учебното съдържание. Те биха могли да



бъдат използвани във вида, в който са създадени, а също така да се променят лесно и бързо в оперативен режим. Целта е събраните интерактивни блокове да бъдат обществено достъпни. Тези блокове (така наречените приложения или упражнения) не са завършени учебни единици, но може да бъдат използвани като част от сценарий на урок. Те са ценни най-вече със своята интерактивност.

- <https://wordwall.net/bg>

Началото е поставено в класна стая в средното училище в Лондон през 2008 г. Един от учителите създава програма, в която може да се въведат списък с думи, които да подпомогнат процеса на ограмотяване на учениците. Той добавя произволен избор с въртящ се шум като телевизионно игрово шоу. Това е първата версия на Wordwall.

През 2016 г. компанията променя посоката си и стартира Wordwall.net. Концепцията е проста. Дава се възможност на всички учители да създават и споделят ресурси, където и да се намират по света. Този нов продукт става възможен благодарение на новите уеб стандарти HTML5, които за първи път означаваха, че интерактивното съдържание може да се реализира на всяко устройство. През 2021 г. има 200 000 абонати и продължава да растат. (<https://wordwall.net/bg>)

- <http://planeta42.com/biology/bg.html>

Planeta42.com е свободен забавно-образователен сайт създаден през 2014 г. На него са поместени уникалните Gamemorph колекционерски игри, тестове и пъзели, които могат да се използват за изучаване и изследване на интересна и полезна информация, за науката и природата. Освен това те са лесни за използване в часовете като инструменти на учителя, интерактивни уроци, учебни упражнения и забавни домашни работи.

Сайтът и игрите са направени за достъпно забавно образование и вдъхновение към знанието. Нивата на знания остават до преинсталиране на брауъра. Всички игри са кратки приложения без инсталиране, които работят на среден клас настолни компютри, лаптопи, планшети и някои мобилни устройства. (<http://planeta42.com/domainBG.html>)

- <https://bg.khanacademy.org>

Кан Академия предлага практически упражнения, видео уроци и персонализирано табло за учене, които позволяват на учащите да учат със собствено темпо в класната стая или извън нея. Включени са предмети като математика, природонаучни дисциплини, програмиране, история, история на изкуството, икономика и много други.. Също така си партнират с институции като NASA, Музея на модерното изкуство, Калифорнийската академия на науките, MIT и други, за да предложим специализирано съдържание. (<https://bg.khanacademy.org/about>)

- <https://www.mozaweb.com/bg/>

Mozaweb включва:

mozaBook - Образователен презентационен софтуер за учители за интерактивна дъска. Невероятно интерактивно съдържание, развитие на умения, илюстративни и виртуални лабораторни приложения, които допринасят за повишаване на интереса и усвояването на знанията от учениците.

mozaMap - Електронните карти на този софтуер обогатяват възможностите за обучение по география и история. Елементите на различните карти могат да бъдат приспособени, което прави подготовката за часа лесна и бърза.

mozaWeb - Електронните учебници, интерактивните ресурси и приложения, свързани с отделните предмети, са достъпни онлайн навсякъде за ученици и учители.

mozaBook tablet - Учениците могат да носят своите електронни учебници навсякъде, както и да ги използват офлайн. Те могат да се свържат към mozaBook на интерактивна дъска, за да участват в урочната работа.

<https://fluormat.com/bg>



FluurMat е система за интерактивен под, която позволява разнообразни видео игри (развлекателни и образователни) да бъдат играни на пода.

FluurMat е разработен около идеята за естествен потребител си интерфейс (от англ. абр. Natural User Interface - NUI). Деца могат да взаимодействат с виртуалния свят като се движат по пода и си играят на него по естествен и непринуден начин. Вместо провеждането на предварителен инструктаж, децата направо скачат върху виртуалната проекция, играят и се учат в движение.

Модел на педагогическа практика чрез прилагането на метода- работа по проект  
биология и здравно образование 7 клас

В настоящата статия са представени два проекта по биология и здравно образование 7 клас:

Проект на тема: "Дърветата, храстите и билките на нашия край".

*Продължителност:* – 2 учебни часа, като проекта стартира в началото на раздел „Царство растения“ и учениците събират информация по времето на изучаването на учебния материал по раздела. В края на раздела представят своя проект.

*Цели на проекта:* Да се проучат дърветата, храстите и билките, използвани за озеленяване на родния край, и да съберат хербарий, който да илюстрират всички видове растения, представени в нашия край.

*Задачи:*

- Да се запознаят с видовете дървета, храсти и билки в родния край;
- Да съберат информация за значението на растенията и да я представят чрез презентации;
- Да се направи изложба;

*Описание на проектната дейност:*

Учениците са разделени на 3 екипа:

- ✓ 1 екип – запознаване и събиране на информация за видовете дървета в родния край. Събиране на снимки, изготвяне на презентация и изложба;
- ✓ 2 екип – запознаване и събиране на информация за видовете храсти в родния край. Събиране на снимки, изготвяне на презентация и изложба;
- ✓ 3 екип – запознаване и събиране на информация за видовете билки в родния край. Събиране на снимки, изготвяне на презентация и изложба;

Проект на тема : „Здраве и здравословен начин на живот“

*Продължителност:* – 2 учебни часа като проектът стартира в началото на раздел „Устойчиво развитие и здравословен начин на живот“ и учениците събират в първия учебен час от раздела информация по темата, а във втория учебен час представят проектите си.

*Цели на проекта:* Да опишат същността и значението на здравето и здравословния начин на живот.

*Задачи:*

- Да се запознаят с вредата и последиците от употребата на алкохол, енергийни напитки, тютюн и наркотици;
- Да се запознаят с рисковете от заразяване с паразити;
- Да се запознаят с начините за предпазване от заболявания;
- Да изготвят проекти по зададена тема;



*Описание на проектната дейност:*  
Учениците са разделени на 3 екипа:

- ✓ *1 екип – запознаване и събиране на информация за:  
➤ вредата от употребата на алкохол и енергийни напитки- видове алкохол и енергийни напитки, рискове за здравето на децата от злоупотребата с алкохол и енергийни напитки, модели за превенция от употребата на алкохол и енергийни напитки;*
- ✓ *2 екип – запознаване и събиране на информация за:  
- вредата от употребата на тютюн и наркотици- видове наркотици, рискове за здравето /физическо и психическо/ от злоупотребата с тютюн и наркотици; модели за превенция от употребата на тютюн и наркотици;*
- ✓ *3 екип – запознаване и събиране на информация за:  
- Болести, които застрашават здравето от не поддържане на добра лична хигиена; превенция на заразяване с различни паразити в резултат от не поддържане на хигиена;*

Учениците изготвят своите проекти чрез творческа презентация. Провежда се дискусия с учениците по темата на проектите. След представянето на проектите учителят споделя своите впечатления от работата на учениците.

След представянето на проектните задания с групите се провежда дискусия, насочена към темата на урока. Представя се реализирането на проекта, екипната работа, трудностите, които са срещнали по време на работа. По време на дискусията учениците имат възможност да направят самооценка на своята работа по време на проектното задание, както и оценка на останалите членове на екипа за работата им по целия проект.

#### Заклучение

Обучението чрез проекти формира у учениците умение да поемат отговорност – не само към себе си, но и към другите. Тази отговорност изисква ангажираност, съобразяване с другите, както и компетентност за поемане на роли, в процеса на практическата работа.

Проектите имат своето място в съществуващата система за обучение в класната стая, защото се позволява да се използват различни дейности, които да направят учебния процес по-забавен, по-интересен и по-ефективен. То дава възможност за изява на учениците с различни способности. Те стават по-успешни и по-уверени в себе си, когато се включват в дейностите по проект

#### Литература

- [1] Петров П., Атанасова М Образователни технологии и стратегии на учене. София,2001
- [2] <https://irgp2.ru/bg/tehnologiya-innovacionnyh-processov-v-obrazovanii-innovacionnye/>
- [3] <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25294>
- [4] <https://externat.foxford.ru/polezno-znat/tekhnologii-budushchego-v-uchyobe>
- [5] <http://planeta42.com/domainBG.html>



[6] <https://wordwall.net/bg>

[7] <https://bg.khanacademy.org/about>

За контакт с автора:

Деляна Начева

email: delqna.na@gmail.com