



## УПРАВЛЕНИЕ НА КЛАСНАТА СТАЯ С CLASSDOJO

Ралица Василева Андонова-Стоянова

ОУ „Христо Ботев”, гр. Бургас, кв. Долно Езерово

## CLASSROOM MANAGEMENT WITH CLASSDOJO

Ralitsa Vasileva Andonova-Stoyanova

Hristo Botev Primary School, Bourgas

**Abstract:** *ClassDojo is a free online classroom management tool that is based on a positive/negative point system. Teachers can use ClassDojo to track their students' behaviour in the classroom. The point system is intended to encourage students to maintain positive behaviours and to moderate any negative behaviours.*

**Абстракт:** *ClassDojo е безплатен онлайн инструмент за управление, който се основава на точкова система. Учителите могат да използват ClassDojo за проследяване на поведението на своите ученици в класната стая. Точковата система има за цел да насърчи учениците да поддържат положителни и умерено отрицателни поведения.*

*Целта на изследването е да представи положителното въздействие от управлението на класната стая с помощта на веб- базираното приложение ClassDojo, което отразява всяка положителна или отрицателна проява в училище.*

**Keywords:** *Classroom management tool, ClassDojo, activity learning, point system, positive behaviours*

## ВЪВЕДЕНИЕ

На всеки учител почти ежедневно му се налага да се справя с поведенческите прояви на учениците в училище. Недовършените поставени задачи и неспазването на правилата в клас са причина за ниските резултати на учениците. Дисциплината е основен аспект на учебния процес, който изисква от учителя много енергия. Можем да имаме забележителни планове за провеждането на часа, да сме събрали интересна информация, да сме подготвили иновативни стратегии и игри, но ако не накараме учениците да са активни участници в учебния процес, той няма да се случи. Много от учителите заявяват, че прекарват повече от половината време в час за управление на поведенческите прояви на такива ученици, а не в учение. Изтъкват, че често това е причината да се откажат от преподаването изобщо.

ClassDojo [1] е програма за управление на класната стая, която подпомага учителите в организацията и управлението на учебния процес. Тя позволява на учителите да отбелязват поведението и работата в клас на всички ученици. Отбелязването става чрез точкова система, в която учениците получават точки за положително поведение, а за отрицателни прояви, се отнемат. Тези точки се натрупват и позволяват на учениците



да ги преобразуват в награди. Всички деца могат да виждат своите точки и да решат каква награда да пожелаят [2].

## ИСТОРИЯ

Уеб-базираното приложение ClassDojo е създадено от Сам Чаудхари и Лиъм Дон през 2011 г. Чаудхари е учител в гимназия, а Дон работи като разработчик на игри. Двамата се обединяват и разработват приложението. Инструментът е създаден след като са анкетирани стотици учители по въпроси свързани с трудното управление на класната стая. ClassDojo се създава, за да подпомогне работата с ученици като се основава на положително отношение и поощрения в клас.

## ЗНАЧЕНИЕ НА УПРАВЛЕНИЕТО В КЛАСНАТА СТАЯ

От успешното управление в класната стая, често зависи успехът на учениците. Управлението на класната стая се състои от широк спектър установена дейност, в която учителите трябва да администрират, контролират, да осъществяват контакт с родители, да се справят с извънредни ситуации, да преподават и възпитават. Ако учителите не могат да се справят с учениците си, тяхната класна стая ще бъде изпълнена с хаос, объркване и невъзможност за пълноценно учене. Според Barbeta, Norana & Bocard (2005) [3], една от основните ни отговорности като учители е да помогнем на нашите ученици да учат. Трудно е обучението да се провежда в хаотична среда. Доброто управление на класната стая води до изпълнение на поставените задачи и намалява поведенческите прояви. Успешните ученици са от решаващо значение за нагласата за успех на всички деца в класа.

Изследванията показват, че агресивните ученици в лошо управлявани класове от начален етап, не променят поведението си през целия период на обучение в средното училище. Напротив, проблемите се задълбочават.

MacSuga- Gage, Simonsen & Briere (2012) [4] посочват следното: „Ефективните учители организират спокойна учебна среда, създават и определят ежедневен график с дейности по дни в класната стая.“ Тези стратегии свеждат до минимум отвличане вниманието на подрастващите. Когато учениците имат поставена задача и цел, която да следват, ученето е най-естествения съпътстващ процес, а предизвикателното поведение отстъпва на заден план.

Ефективното управление на класната стая играе важна роля за поведението и отношението на всички ученици в учебния процес. То не трябва да разчита на елементи на страх. Вместо това, трябва да се заложи на положителни и поощрителни нагласи, свързани с успешното приключване на всяка една от поставените задачи.

Според Джонсън има три стъпки за определяне на успешния очакван резултат [5].



Първо, ясно да се определят изискванията за поведение в класната стая. Учениците могат да задават въпроси, така че да имат ясна представа за тях. Второ, модел на поведение и отношение (на всички към всички). Трето включва поощрението. Учениците имат нужда да получат признание, когато са се справили.

## CLASSDOJO

ClassDojo е уеб-базиран инструмент за класната стая, който насърчава саморегулацията на учениците. Използва се в над 180 страни, от почти 2 400 000 учители, 53 000 000 ученици и 2 200 000 родители [6]. Чрез него учителите управляват по-лесно дисциплината и поведението в класа. Основната идея е, че учителят дава положителни или отрицателни оценки (точки) на своите ученици за най-разнообразни дребни неща, които по принцип не се отразяват в дневник или бележник. Това може да са такива прояви като: „Не закъснява“, „Помага на другите“, „Има домашна работа“ или „Не е подготвен за час“, „Разсейва се“, „Говори в час без причина“, „Проявява неуважение“ и др. Учителят ги отбелязва с едно щракване или с едно докосване на дисплея на таблета. В момента, когато учителят даде положителна или отрицателна точка на ученик, това се оповестява чрез два различни звука и децата научават за действието. Всички тези точки могат да се виждат от ученици и родители (Фиг. 1.). Най-интересната част на ClassDojo обаче е това, че всеки ученик получава аватар, който представлява чудовище. Чудовищата са много симпатични и могат да се променят от учениците, което е любимото нещо на децата [7].

ClassDojo предлага приложения за учители и ученици за Android и iOS, които са безплатни [8]. В приложението на ученика може да се виждат точките и седмичната статистика, както и възможност да се променя чудовището. Учителят разполага с много повече възможности- създаване на клас, добавяне на ученици в него, определяне на положителни или отрицателни точки, използване на таймер, избор на случаен ученик, създаване на групи за екипна работа, публикуване на снимки в Дневник на класа и др. Той може да генерира подробни отчети за различен период от време, за целият клас или за отделен ученик. Всеки петък родителите получават доклади с проявите на децата си, а за по-любопитните информацията е достъпна в реално време. Ученикът променя аватара си (малкото чудовище) и следи какви точки е спечелил за деня, седмицата или месеца [9].

Сайтът ClassDojo спомага за овладяване на дисциплината в класната стая и мотивира учениците за повишаване на знанията им.

Общи ползи от програмата:

1. Услугата е безплатна.
2. Уеб- страницата е удобна за навигация.
3. Има подробни насоки за създаване на нова класна стая за учители.
4. Има готови шаблони с конкретни мерки за поведението на учениците.
5. Повече време за учене и по-малко трудности в управлението на класната стая.

6. Последователна комуникация между родители и учители.



*Фиг. 1. Положителни и отрицателни точки*

Удобства за учители:

1. Положителна поведенческа система за управление.
2. Генериране на данни за поведението на отделни ученици.
3. Персонализиран набор от положителни и отрицателни черти в поведението на учениците (напр. Положително = работа в екип, отрицателно = не работи по поставената задача).
4. Таймер, който отброява времето на учениците за преминаването от една дейност към друга.
5. Таймер за обратно отброяване.
6. Връзка с мобилни устройства.
7. Изграждане на количествени и качествени доказателства за поведението и работата на учениците.
8. Проследяване присъствието на ученика.
9. Архив от данни на бивши класове от предишни години.
10. Въвеждане на точки по отделните предмети.
11. Възможност за седмични отчети.
12. Обратна връзка.
13. Страничка за споделяне на опит и идеи с други учители от общността на ClassDojo.
14. Възможност за регистрация на всички ученици от едно училище, с цел последователна поведенческа система за управление.
15. По- малко време прекарано в управление на класа, повече време за преподаване в час.



Удобства за ученици:

1. Възможност за избиране на собствен аватар.
2. Помощ за създаване на положително поведение.
3. Контролиране на собственото си поведение и проследяване на напредъка по време на час.
4. Незабавно удовлетворение от получената награда.

Удобства за родители:

1. Вход в системата с индивидуална парола, за проследяване резултатите на детето си.
2. Получаване на седмични доклади.
3. Актуална информация за събития от училищния живот и др.

## КАК ДА ВДЪХНОВИМ УЧЕНИЦИТЕ СИ

Има няколко предимства за използване на програми, които дават точки. Xenos (2012) [10] проучване установява следното:

1. Чрез намаляване на поведенческите прояви, учениците имат възможност да мислят по- задълбочено, а учителите да преподават по- успешно.
2. Точковата система обезкуражава поведението на учениците, които пречат на работата в клас и насърчава успешно приключените задачи.

Търсейки стратегия, която да окаже положително влияние върху мотивацията за учене у учениците и в същото време да е под формата на игра (с точкуване), решение предложи веб- базираното приложение ClassDojo [11].

Целта на това изследване е да се представи положителното въздействие от управлението на класната стая с ClassDojo и мотивацията за успех чрез поощрения и забавления на учениците от 5 б.клас, ОУ „Христо Ботев“, град Бургас. В класа има 14 момичета и 12 момчета.

От сайта [www.classdojo.com](http://www.classdojo.com) генерирах покани за включване към него с кодове за ученици и родители. Организирах родителска среща и запознах родителите с ClassDojo. Раздадох разпечатаните покани на родителите и изчаках да направят регистрацията в сайта. Подписан отрязък от родител за съгласие за работа с програмата, се съхранява в училищната документация.

Програмата се представя на учениците в Час на класа. Всеки ученик има диаграма, където може да се види обобщена информацията за положителните или отрицателни си прояви в училище. Всички ученици имат аватар, който в последствие могат да променят. Коментират се положителните и отрицателните прояви, начина на точкуване и поощренията.

В края на предварително определен период, резултатите се обобщават, а заслужилите ученици- награждават. Може да се изберат и други по- забавни срокове за награждаване, например „Играем до 200 точки“. Всичко това е по избор и желание на учителя.

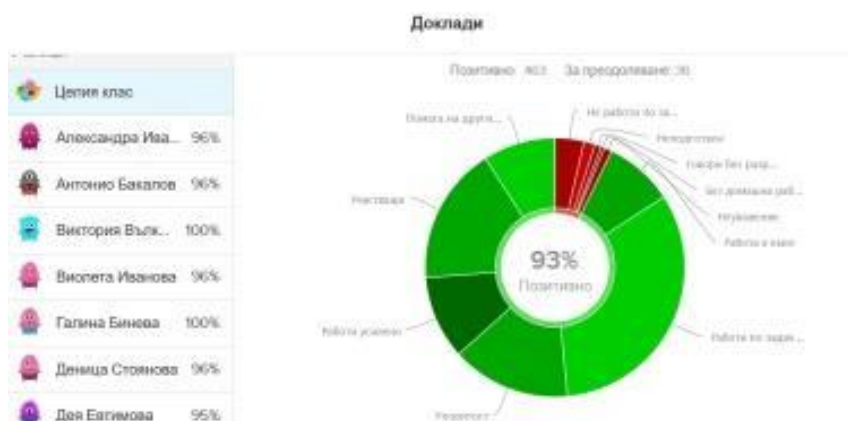
## CLASSDOJO – ЩАСТИЕ В КЛАСНАТА СТАЯ!

И така, ClassDojo се появи в нашата класна стая. По стените грейнаха в ярки цветове постери с палави чудовища. Децата нетърпеливо следяха включването на компютъра и чакаха на дъската да се появят аватарите с имената им. Старателно пишеха домашните си и с надежда чакаха звука, който чуват при отбелязване на положителните точки. В началото палавниците трудно задържаха вниманието си, но постепенно се приучиха към по- голямо старание и послушание в час. Освен индивидуалните точки, силна мотивация е и работата в екип, където учениците са разделени по редици за групова работа. Екипът, който най- ефективно работи, съответно получава по- висок резултат.

## РЕЗУЛТАТИ

Като цяло класът се състои от добре възпитани и обгрижвани деца, за които обучението е приоритет. За да започне изследването се отбелязват всеки ден всички прояви през учебните часове, за да има база за сравнение. Срокът за въздействие на стратегията е четири седмици.

Анализът на данните показва общо увеличение на честотата на положителното поведение относно подготовката за час, дисциплината и активността. Наблюдава се намаляване на разсеяността и поведенческите прояви, които пречат за нормалното протичане на учебните часове.



Фигура 2. Обобщен доклад на резултатите

В проучване на анкета с отворен отговор, учениците са помолени да напишат това, което харесват или не харесват в ClassDojo, и биха ли искали да го използват отново.



Те идентифицират някои любими аспекти на приложението: забавните аватари, способността да виждат резултатите си, възможността да ги подобряват, похвалата в училище и у дома. По-голямата част от учениците отговорят с „Всичко ми харесва“ . Някои ученици споделят за технически временни трудности. Всички ученици са отговорили, че биха искали да използват ClassDojo отново.

Резултатите от това изследване показват, че използването на ClassDojo носи положителна нагласа за учене в класната стая. Учениците се опитват да регулират поведението си и се стремят към по-високи резултати, активност по време на час и дисциплина. Наблюдава се положителна нагласа за учене, жизнерадостно настроение и желание за успех.

## ОБОБЩЕНИЕ

Системата ClassDojo може да бъде успешна, защото тя насърчава формирането на самосъзнание в учениците. Д-р Джуди Уилис [12] (невролог) сравнява реакцията на учениците, когато получават награди в ClassDojo с играта на видео игри. В игрите „обратната връзка за напредъка често е в ход и когато се натрупат точки, се визуализират различни знаци и звукови празнични ефекти.“ Д-р Уилис обяснява, че човешкият мозък е програмиран да реагира на формите за обратна връзка с освобождаването на допамин, който в крайна сметка води до чувство на самодоволство. Подобна реакция се появява, когато учениците получат Доджо точки за положително поведение. По време на занятията на учениците се дава проста и ясна обратна връзка мигновено и така те лесно разпознават правилния избор, който правят. Теория на положително насърчаване на Скинър [13] подкрепя този начин на мислене. Той смята, че учителите трябва да спомогат за създаването на учебна среда, в която учениците се чувстват овластени и насърчени да работят с помощта на положителна подкрепа. Тази концепция е полезна, когато се установява как да се прилага ефективно ClassDojo в класната стая. Препоръчително е по-голям акцент да се поставя върху даването на точки като награда, а не върху отнемането им за наказание.

Съществуват и критици, които твърдят, че системата ClassDojo не е в интерес на учениците. Те предполагат, че тя създава стресова среда за обучение, където учениците усещат натиск да печелят точки или се чувстват губещи. Някои от тях лесно се обезкуражават от получените отрицателни точки [14]. Затова за ефективното използване на ClassDojo, учителите трябва да бъдат наясно с отрицателния ефект, който може да се получи върху някои ученици. Те трябва да се съсредоточат върху общността и изграждане на стратегии, които да насърчават положителна подкрепа. Трябва да се дава шанс и добра възможност на всички ученици да спечелят точки [15].

### Литература

[1] [www.classdojo.com](http://www.classdojo.com)

[2] <https://en.wikipedia.org/wiki/ClassDojo>



- [3] Barbetta, Norana & Bicard (2005) Classroom Behavior Management: A Dozen Common Mistakes and What to Do Instead.
- [4] MacSuga-Gage, A. S., Simonsen, B., & Briere, D. E. (2012). Effective teaching practices that promote a positive classroom environment.
- [5] Johnson, D. D., Rice, M. P., Edgington, W. D. , & Williams, P. (2005). For the uninitiated: How to succeed in classroom management. *Kappa Delta Pi Record*, 42 (1), 28-32.
- [6] Abigail O. Maclean (2013) Blevins “Using ClassDojo to Support Student Self regulation”.
- [7] Xenos, Anthony J. A Point System Approach to Secondary Classroom Management. *Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, v85 n6 p248-253 2012.
- [8] <http://blog.mihaylov.bg/?p=487>. Светослав Михайлов: ClassDojo – Интересна възможност да мотивирате учениците и да държите информирани родители им (2014).
- [9] <http://www.highbeam.com/doc/1P2-33229322.html>. Уилямс, Д. (2012, 06, 17). “Дайте ни точка, моля” *Daily Examiner Grafton*
- [10] Xenos, Anthony J. A Point System Approach to Secondary Classroom Management. *Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, v85 n6 p248-253 2012.
- [11] Jernelle J. Ward: The Effect of ClassDojo on the Behavioral and Off- Task Discriptions of Third Grade Students (2015).
- [12] <http://www.edutopia.org/blog/video-games-learning-student-engagement-judy-willis>. Уилис, Джуди. (2011, 04,14).“ Невролог използва пример с видео игра като инструмент за обучение“.
- [13][http://en.wikibooks.org/wiki/Classroom\\_Management\\_Theorists\\_and\\_Theories/Burrhus\\_Frederic\\_Skinner](http://en.wikibooks.org/wiki/Classroom_Management_Theorists_and_Theories/Burrhus_Frederic_Skinner). Теории за управление на класната стая / burthus Фредерик Скинър (2013,10, 4).
- [14] [https://www.dipku-sz.net/sites/default/files/dannytk/e\\_sp2015\\_04/br\\_2016\\_izvanreden.pdf](https://www.dipku-sz.net/sites/default/files/dannytk/e_sp2015_04/br_2016_izvanreden.pdf)
- [15] <http://www.slideshare.net/stefankr/classdojo-35533426> Стефан Стефанов: Връзка между класната стая и семейството чрез системата за управление на поведението ClassDojo.

За контакт с автора:

Ралица Андонова

e-mail: [ralica.andonova1@abv.bg](mailto:ralica.andonova1@abv.bg)