



## НОВОРАЗРАБОТЕНАТА КОНЦЕПЦИЯ „INNOSCHOOL ОБУЧИТЕЛНА СИСТЕМА“



### **InnoSchool в ключови думи**

InnoSchool (ILS) е новоразработена иновативна обучителна система. Тя съчетава традиционните методи за обучение в класната стая с цифрови елементи, за да отговори на нуждите на училището на утрешния ден. Тази система за обучение е уникална, главно поради следните значими аспекти:



### Какво е новото в InnoSchool?

В края на първата година на изпълнение, партньорите в проекта завършиха разработването на концепцията за иновативна учебителна система. Тази версия добавя подобрени данни и детайли главно в структурата и съдържанието на InnoSchool педагогиката за начинаещи и напреднали ученици. В същото време изяснява предложените пътища, които да се следват. Тук са посочени важни решения, отнасящи се до концепцията на сериозната играта и геймификацията.

Иновативна учебителна система ILS се състои от шест модула, които посредством офлайн дейности в класната стая и онлайн сериозна игра ще доведат до натрупване на индивидуални знания. Това е един забавен метод за учене чрез взаимодействие между ученици и преподаватели, както и между самите ученици.

Учениците, които имат малко или нямат никакви предварителни познания за предприемачеството и социалните иновации, ще преминат първите пет модула (за начинаещи). Тези модули са особено подходящи за ученици, които имат знания, в области различни от бизнес или мениджмънт. Те ще придобият общи познания за основни понятия и ще създадат първият си проект на социален бизнес модел. Шестият модул е адресиран към напредналите обучаеми, които вече имат доста високо ниво на знания, за да могат успешно да изпълняват всички офлайн и онлайн дейности. До края на последния модул учениците ще могат да създават и разработват свои собствени планове за социален бизнес, базирани на иновативно мислене и предприемачески компетенции. От гледна точка на образованието, нашата система за обучение има за цел да подобри предприемаческия начин на мислене, осъзнаването на социалните нужди и развитие на иновативни идеи. Като добавена стойност ще бъдат развити допълнителни умения като публично говорене, способности за самопрезентиране и проактивно отношение.

## СЕРИОЗНАТА ИГРА – КЪДЕ СМЕ СЕГА?

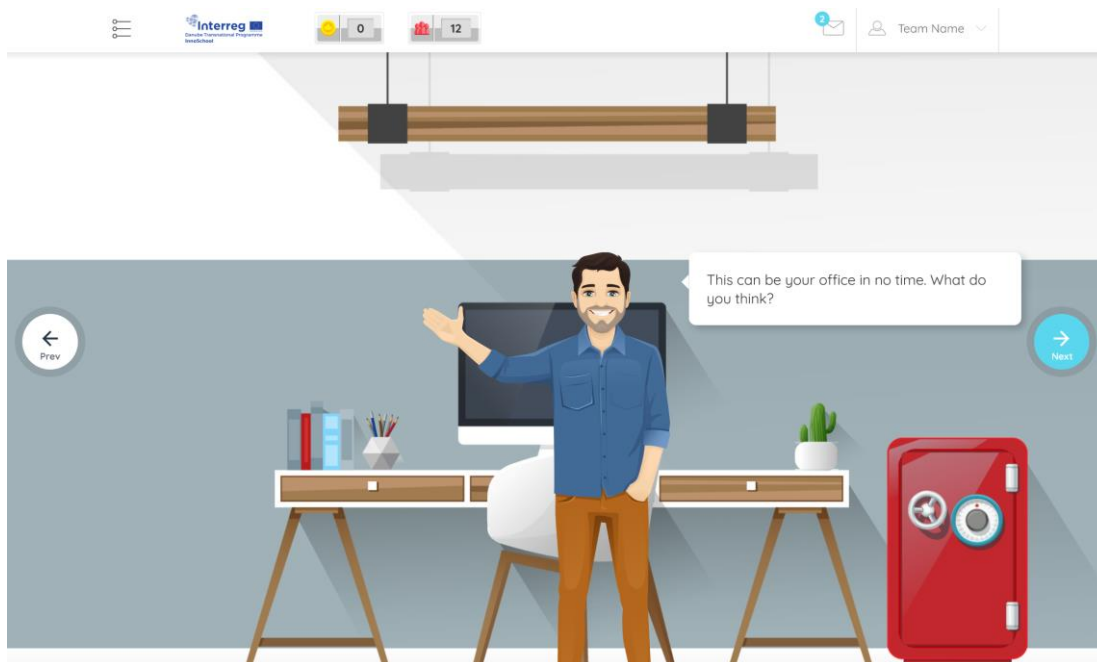
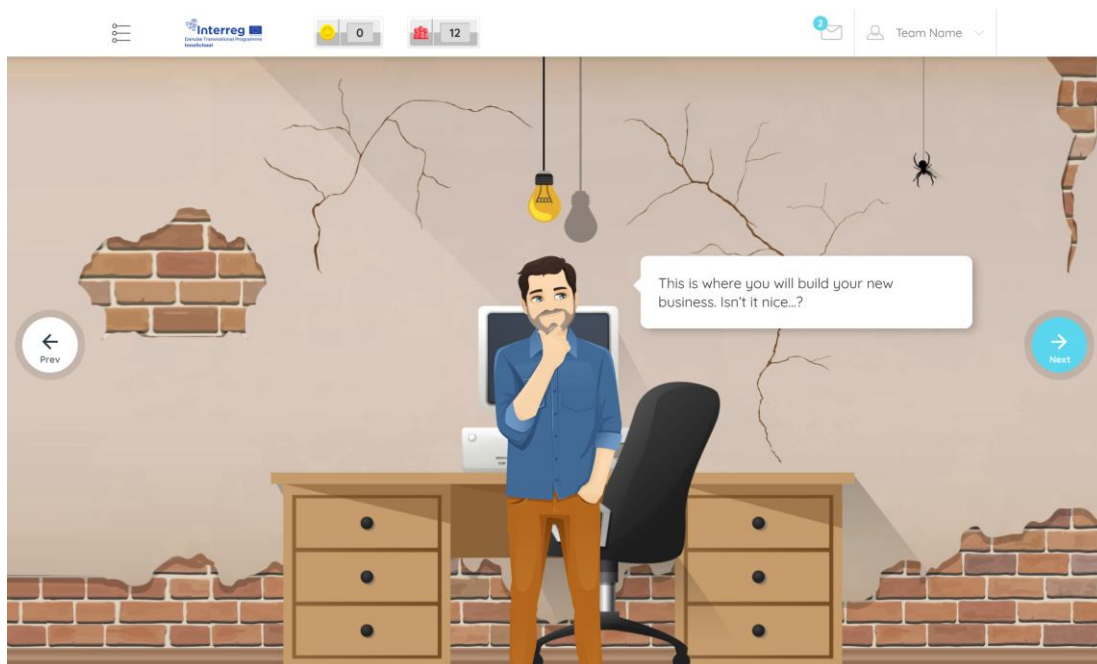
Концепцията за сериозна игра като иновативен метод на преподаване се превърна във важен гравитен елемент на училищата в 21 век. Сериозната игра съчетава учебните взаимодействия и образователното съдържание с мултимедийни канали по забавен и творчески начин.

Онлайн сериозната игра InnoSchool има основната функция да развива уменията и компетентностите на учениците в атрактивна дигитална среда, като по този начин стимулира процеса на обучение. Онлайн частта е интегрирана в дейности в класната стая, където учениците се обучават от учителите, могат да обсъждат съответните теми, да обменят идеи и да се вдъхновяват взаимно. Всички тези взаимодействия оказват положително въздействие върху процеса на самостоятелно развитие, още повече, че се насърчават размишленията върху собственото им представяне и върху това на техните съученици. Освен дейностите в класната стая, онлайн задачите ще се изпълняват и извън класната стая.

През последните месеци нашият екип работи по сериозната игра, ключова част от проекта InnoSchool. С удоволствие съобщаваме, че на 17 декември 2019 г. бе пусната бета версия на играта и тя в момента е в процес на вътрешно тестване.

Основната цел на играта е да изгради предприемачески умения на учениците от гимназиалния курс, но по начин, който е привлекателен и ангажиращ за тях. Затова приложението използва различни стратегии за игра. Играта е съсредоточена предимно върху отворени задачи и викторини. Например, докато играят играта, учениците ще печелят „специални пари“, които биха могли да бъдат използвани за изграждането на офиса за техния бизнес. От друга страна, тяхното представяне ще бъде насърчавано от различни привърженици, които могат да се печелят или губят в хода на играта въз основа на техните резултати. Междувременно учениците ще научат всичко, което трябва да знаят за социалното предприемачество, ще тестват знанията си и ще публикуват напредъка си в социалните медии.

Ето няколко снимки от играта. Кой според вас е този човек?



## ПРЕДСТОИ НОВА ПОКАНА ЗА КАНДИДАТСТВАНЕ НА СРЕДНИ УЧИЛИЩА ЗА УЧАСТИЕ В ПИЛОТНИ ДЕЙНОСТИ

На 30 Октомври 2019 поканата за кандидатстване на средни училища за участие в пилотни дейности по обучителна система InnoSchool бе затворена. В резултат на първата покана бяха подбрани и одобрени 69 училища с повече от 1600 ученици.

На 1 февруари 2020 г. ще бъде пусната втора открита покана, специално адресирана до училищата, които не успяха да подадат заявленията си по време на първата покана. Втората открита покана ще приключи на 30 април и е последната възможност за участие в пилотните дейности на InnoSchool.

Проверявайте редовно нашата [уеб-страница](#) за повече информация за следващата покана InnoSchool!

## ПРЕГЛЕД НА ВТОРАТА СРЕЩА ПО ПРОЕКТА В КОШИЦЕ



InnoSchool продължи развитието си, събирайки партньорите по проекта за втори път през година, на 17 и 18 септември 2019 г. в Кошице, Словакия. Срещата бе фокусирана върху няколко теми в съответствие с фазата на проекта: наскоро усъвършенстваната концепция на системата за учене InnoSchool, разработването на сериозната игра, отворените покани за участие в пилотното обучение и други. Беше представен преглед на изпълнените дейности и постигнатите резултати. Също така бе обсъден напредъка на проекта, одобриха се резултатите и вътрешните работни планове за правилно постигане на целта на InnoSchool.

Екипът на проекта участва активно в два работни семинара. Първият бе с цел да идентифицира атрактивни методи за включване на социалните потребности в Сериозната игра. Чрез мозъчната атака бяха избрани най-атрактивните форми на представяне на [шестте социални потребности](#), за да ангажираме учениците и да ги мотивираме да „играят“ Сериозната игра. Втората сесия бе насочена към разработването на Сериозната игра, идентифицирайки различни герои или аватари в Играта. Всички отзиви и генерираните полезни идеи ще бъдат включени в следващите етапи на дизайна на играта.

Третата среща ще бъде домакинствана от нашите партньори от Сърбия: Regional Agency for Development and European Integration - Белград.



С нетърпение очакваме да се видим през февруари 2020 г.!

## ОТКРИЙТЕ INNOSCHOOL В СОЦИАЛНИТЕ МЕДИИ



Следете последните новини за InnoSchool, Сериозната игра и създането и чрез:

[Facebook](#)

[Twitter](#)

[YouTube](#)



Managing Authority | Joint Secretariat  
Széchenyi István tér 7-8 - 1051 Budapest, Hungary  
E-mail: danube@interreg-danube.eu | Web: www.interreg-danube.eu

If you have received this newsletter, you have been included on one or more of the Danube Transnational Programme/projects postal mailing lists. We are committed to respect and protect the privacy of personal data collected. We regard your personal data as confidential information and will never communicate it to third parties. Your personal data are used mainly for the express purpose of receiving the newsletter. Your mailing details may also be used by the DTP and its projects for information and dissemination purposes strictly related to the programme and its projects. If you prefer not to receive more of this newsletter and your data not to be used for dissemination purposes, please click on the unsubscribe button below.

[Unsubscribe](#)