

КАН АКАДЕМИЯ – СРЕДА ЗА УПРАВЛЕНИЕ НА КЛАСА

Салие Бисерова Стефанова

KHAN ACADEMY – A PLATFORM FOR CLASS MANAGEMENT

Salie Biserova Stefanova

Abstract: Kahn Academy is among the most popular educational platforms that offers a variety of learning resources in different areas of knowledge and in many languages. It is a free virtual environment where video tutorials and practical exercises are available to allow students to learn at their own pace inside and outside of the classroom. The mission of the Kahn Academy is to provide free and quality education for everyone. The main advantage of the platform is that it is accessible to everyone and enables parents and teachers to understand how to help students in their learning.

The aim of the current work is to introduce Khan Academy as an innovative tool for classroom management.

Keywords: educational platforms, video lessons, class management

1. ВЪВЕДЕНИЕ

Кан Академия е сред най-популярните образователни платформи, които предоставят разнообразни учебни ресурси в различни области на познанието и на множество езици. Тя е безплатна виртуална среда, в която са налични видео уроци, практически упражнения и персонализирано табло за учене, които позволяват на учащите да учат със собствено темпо извън класната стая. Мисията на Кан Академия е да се осигурят възможности за безплатно и същевременно качествено образование за всеки [1]. Предимствата на платформата пред традиционните средства за обучение е, че е достъпна за всеки по всяко време и позволява на родители и учители да разберат по-добре как да помогнат на своите деца или ученици при усвояването на учебното съдържание.

Целта на настоящата статия е да представи Кан Академия като иновативно средство за управление на класната стая. Изследвани са възможностите на вградения в платформата софтуер за управление на класната стая. Разгледано е учителското табло, на което се проследява успеха и напредъка учениците чрез подробни индивидуални профили, осигурява се информация за представянето на класа като цяло. Наличните инструменти в платформата са предпоставка за иновативно и ефективно управление на дейностите в класа.

2. КАН АКАДЕМИЯ – ОНЛАЙН ОБРАЗОВАТЕЛНА ПЛАТФОРМА

Кан Академия е онлайн образователна платформа, създадена през 2006 г., която предоставя безплатно обучение на всеки. Мисията, която се постига чрез нея е да се „предостави висококачествено образование на всекиго и навсякъде, безвъзмездно“ [3]. С платформата всеки учи със собствено темпо, самостоятелно или заедно с учител от

всяко място (в къщи или в училище). Чрез нея учителите възлагат задачи на учениците във виртуалните класове. Налице са възможности за взаимодействие между всички участници във виртуалния свят. Учителят може да следи как се справят учениците както по отделно, така и като цял клас благодарение на данните за напредъка в обучението и времето, прекарано в учене. Тези отчети му дават възможност да помага на учениците и да взема своевременни мерки при евентуални трудности или проблеми. Самите ученици получават незабавна обратна връзка за собствения си напредък и в зависимост от постигнатото ниво на знания платформата представя предложения с какъв учебен материал да продължат.

В съвременното дигитално общество всеки ученик разполага с няколко различни устройства. От особена важност е да му се осигури възможност да работи с онлайн платформите с всяко едно от устройствата си. Кан Академия предлага мобилно приложение както за Android, така и за iOS.

2.1. Основни дейности на учителя при работа с платформата

Учителите следват определена последователност при работа с платформата. Необходимо е да създадат свои класове, да добавят курсове към тях и да присъединят ученици. Всеки учител може да създаде собствен клас в платформата или да присъедини вече създадени от него класове в Google класна стая.

В класа могат да се добавят курсове по дисциплини от различни области – Математика, Информатика, Физика, Биология и други за различни образователни нива. Чрез класовете могат да се предоставя висококачествено учебно съдържание – уроци, създадени от експерти в съответните области.

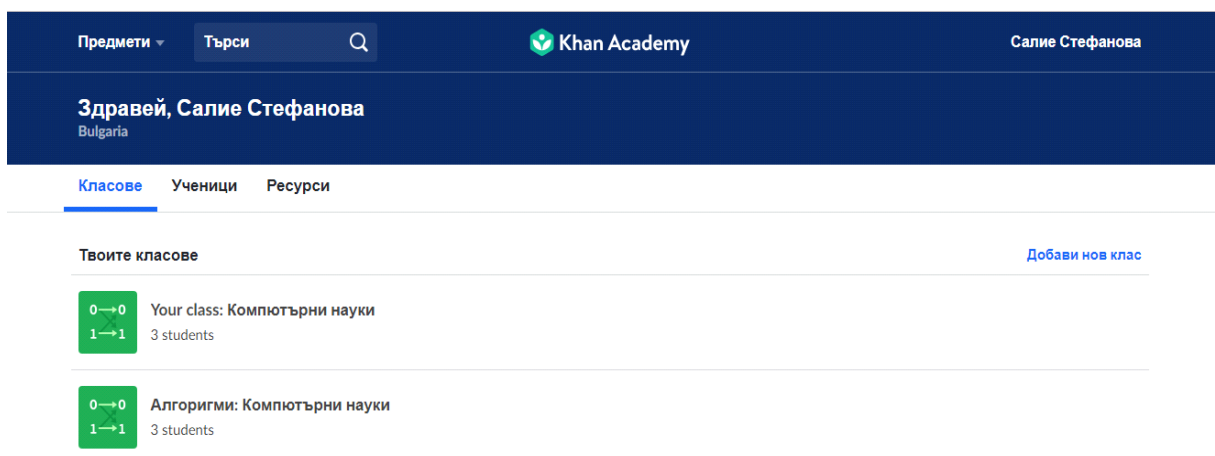
Учителят може да добави ученици към своите класове по четири различни начина:

- Учениците се добавят сами като използват кода на класа (подобно е като в Google класна стая).
- Учениците се прехвърлят от Google класна стая.
- Чрез изпращане на покана по електронната поща – учителят изпраща съобщения по електронната поща като използва предоставените средства от платформата – линк и код на класа.
- Учителят създава профили на учениците в Кан Академия.

Чрез платформата учителят може да възложи задания, които учениците да изпълняват самостоятелно. В определени курсове могат да се поставят (възлагат) цели за постигане на 100% майсторство.

2.2. Управление на дейностите в класа чрез Табло на учителя

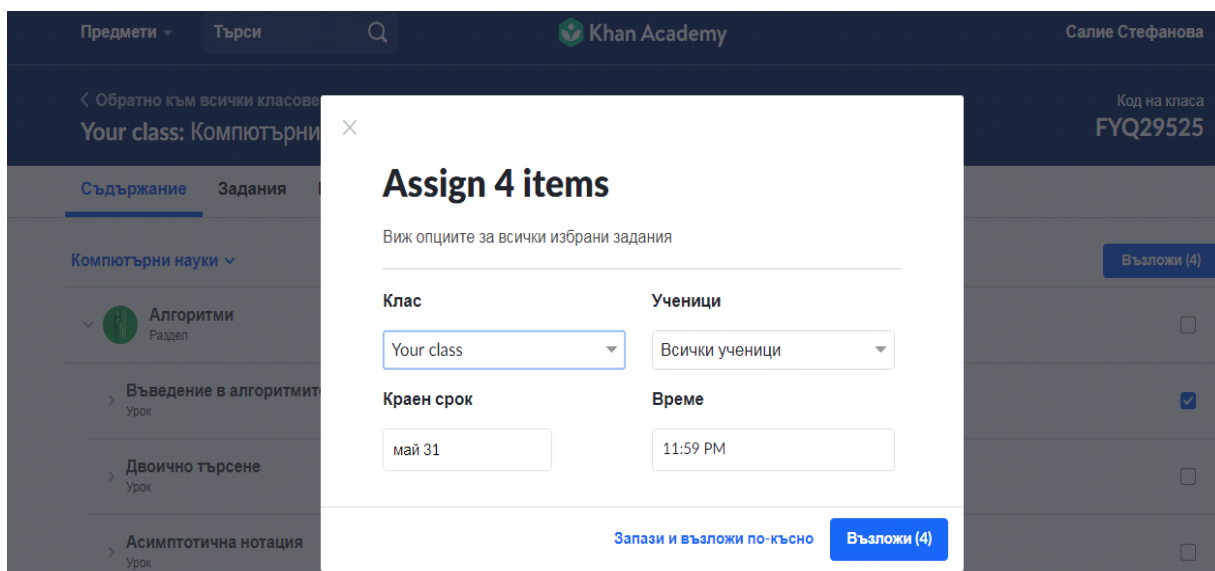
Един от основните инструменти на Кан Академия, който подпомага работата на преподавателя е Таблото на учителя (Фигура 1). В него чрез раздел Класове се виждат класовете, които учителят е създал за своите ученици. Вторият раздел представя списък на учениците, които са записани в съответния клас, а третият раздел – Ресурси съдържа помощна информация за използване на платформата.



Фигура 1. Табло на учителя

При работа с определен клас, освен предоставяне на уроци, учителят може да възлага задания на учениците, с което да провокира тяхното активно участие в учебния процес.

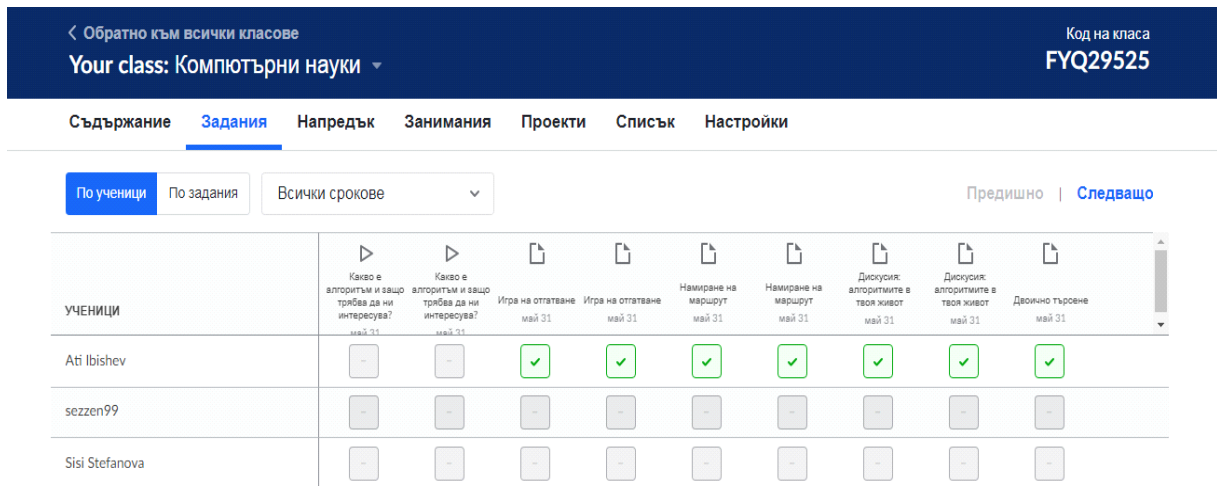
Заданията включват въпроси или игри. Въпросите се предшестват от видео уроци, които помагат на учениците да се подготвят по съответната тема и отговарят правилно. Всяко задание може да се възлага веднага или с отложено изпълнение, като се избира за кой клас, за кои ученици е предназначено и какъв е крайния срок за изпълнение (Фигура 2).



Фигура 2. Възлагане на задание

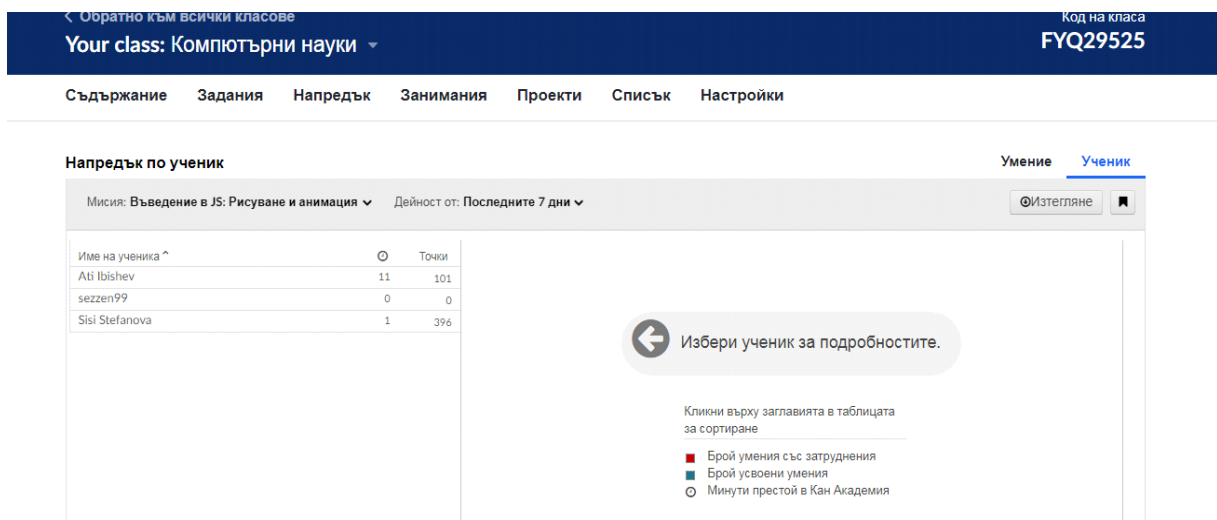
Учениците виждат заданията, които са им възложени, според крайния срок за изпълнение. Те се показват в началната им страница, когато влязат в платформата с акаунтите си. Учениците получават точки за изпълнените от тях задания.

След изпълнение на заданията, учителят може да проследи как учениците са се справили с тях – на кои въпроси са отговорили, кои са ги затруднили и с кои не са се справили (Фигура 3).



Фигура 3. Табло с резултатите от изпълнението на задания

Раздел Напредък позволява на учителя да проследява напредъка на учениците в класа както поотделно, така и като цяло. Едната възможност е по критерий ученици, като се следи времето, което всеки ученик е прекарал в Кан Академия и колко точки има от изпълнените от него задания (Фигура 4).



Фигура 4. Проследяване напредъка на учениците

Втората възможност е проследяване на напредък по умение. Уменията се придобиват при постигането на възложени от учителя цели за майсторство [2].

2.3. Елементи на игровизация в Кан Академия

Все повече дигитални платформи и среди за обучение предлагат елементи на игровизация като част от учебните дейности. Игровизацията е използвана на игрови механизми, игрово мислене и елементи в дейности в образователен контекст [4]. Игровите механизми са средство за повишаване мотивацията и активността на учениците.

В съвременните платформи за електронно обучение игровизацията е включвана

на задачи и дейности, които учениците трябва да изпълнят. При изпълнение на поставените задачи се натрупват точки, преминават се нива, печелят се значки или баджове. Системите натрупват данни за представянето на учениците и систематизираната информация се използва за предоставяне на значки или преминаването на различни нива.

В Кан Академия чрез наличните инструменти за игровизация учителите могат да разнообразяват традиционния учебен процес чрез възлагане на задачи, които учениците изпълняват във виртуална среда. Проследяването на действията на учениците е максимално улеснено, т.к. платформата предоставя средства за онагледяване на индивидуалните им резултати, а така също и на обобщения.

В Кан Академия всеки ученик получава значка за извършените от него дейности в класа и работата му по възложените задания. Колкото по-активен е, толкова повече значки притежава. Те са видими в профила му и са доказателство за активността му. При поставени цели за майсторство учениците минават през различни нива на база получените точки за майсторство (Фигура 5).



Фигура 5. Преминаване на следващо ниво при достигане на точки за майсторство

3. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Платформата Кан Академия е лесно достъпна за потребителите, независимо от тяхното географско положение и устройствата, които използват. Чрез нея всеки може да учи със собствено темпо и по всяко време. Платформата позволява на учителите да допълват традиционното обучение в клас с електронно и дистанционно, като предоставят на учениците си висококачествени и разнообразни материали. Таблото на помага на учителя при проследяване на напредъка и успеваемостта на учениците както поотделно, така и групово. Кан Академия е иновативна дигитална платформа, която предоставя нови възможности пред учители, ученици и родители за реализиране на ефективен учебен процес. Тя включва съвременни подходи и средства, чрез които учебният процес се превръща в интересен и забавен, разнообразен с интерактивни материали и игра – фактори, които засилват мотивацията и активността на учениците и гарантират по-добри резултати.

4. REFERENCES

1. Кан Академия, <https://bg.khanacademy.org>, последен достъп 07.05.2019
2. Ресурси в Кан Академия, <https://bg.khanacademy.org/resources/>,
3. Уикипедия, <https://bg.wikipedia.org/>, последен достъп 07.05.2019
4. Kiryakova, G., N. Angelova, L. Yordanova, (2014). Gamification in education. In Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference, 16-18 October 2014, Edirne, Turkey, 679-683.

Салие Бисерова Стефанова

Педагогически факултет
Тракийски университет - Стара Загора
България
Специалност „Педагогика на обучението по
информационни технологии“

Salie Biserova Stefanova

Faculty of Education
Trakia University - Stara Zagora
Bulgaria
Bachelor's Degree Programme in Pedagogy of
Information Technology Education

e-mail: salie.biserova1998@abv.bg

Рецензент: доц. д-р Габриела Кирякова