

В КЛАС И ИЗВЪН КЛАС



Снимка: Малинка Велинова
Оформление: Малинка Велинова

ОТ СКУКА КЪМ ЗНАНИЕ, ИЛИ КАК ВИКТОРИНИТЕ АКТИВИРАТ ЕНЕРГИЯ В КЛАСНАТА СТАЯ

Наталия Мацева

Пловдивски университет „Паусий Хилендарски“ (България)

FROM BOREDOM TO KNOWLEDGE,
OR HOW QUIZZES ACTIVATE ENERGY IN THE CLASSROOM

Nataliya Matseva

Paisii Hilendarski University of Plovdiv (Bulgaria)

Researcher ID (Web of Science): LMQ-4603-2024; ORCID ID: 0009-0001-2960-7071

E-mail: nataliya.maceva@uni-plovdiv.bg

Abstract: This article offers a methodological idea for the application of interactive game elements in education at the junior high school stage. It considers the quiz, this being a widely used form of entertainment and learning that stimulates cognitive development, increases the level of critical thinking and positively affects the self-esteem of learners. The goal of using a quiz is to attract learners' attention and help them complete the tasks, create interest and give them the opportunity to remember the necessary learning material more thoroughly and consciously. Attention is directed to the use of digital technologies, which motivates the desire to learn and contributes to satisfaction with learning interaction. Along with their students, the teacher also accepts a challenge by taking on the role of scriptwriter and participant in the game.

Keywords: interactive learning, game elements, digital technologies, learning activity

Резюме: Статията предлага методическа идея за прилагане на интерактивни игрови елементи при обучението в прогимназиален етап. Разгледана е викторината като широко използвана форма за забавление и обучение, която стимулира когнитивното развитие, повишава нивото на критичността на мисленето и влияе положително на самооценката на учащите. Целта е да бъде привлечено тяхното внимание и да бъде подпомогнато изпълнението на задачите, да се създаде интерес и да им се даде възможност да запомнят по-трайно и съзнателно необходимия учебен материал. Вниманието е насочено към използването на дигитални технологии, което мотивира желанието да се учи и допринася за удовлетворение от учебното взаимодействие. Наред със своите ученици учителят също приема предизвикателство, като влиза в ролята

ОТ СКУКА КЪМ ЗНАНИЕ...

на сценарист и участник в играта.

Ключови думи: интерактивно обучение, игрови елементи, дигитални технологии, познавателна активност

В съвременния свят образованието непрекъснато се променя от пасивно към активно взаимодействие. Преподавателят в класната стая не просто „дарява“ знания, които учениците се стараят да възпроизведат. Учителят и децата са по-скоро партньори, сътрудници. Разчита се опитът, овладян в рамките на даден учебен предмет, да бъде приложен в други. На преден план се очертават компетентности, гарантиращи личностна реализация и развитие, пригодност за заетост, социално приобщаване и активно гражданско участие.¹

Според К. Танева образованието през 21. век „изисква: прилагането на иновативни дидактически модели, за да се постигне промяна в отношението към знанието, към развиване на интелектуални и комуникативни умения у подрастващите; реорганизиране на педагогическото взаимодействие учител-ученик“ (Taneva 2014: 211). При осъществяването на такъв подход вниманието е насочено към развиване на умения за решаване на комплексни задачи в разнообразен контекст. Така при обучението по български език и литература у учениците се натрупват не самоцелно езикови и литературни знания, а се изграждат умения за адекватно общуване в различни комуникативни ситуации. Потребността от езикова подготовка става осъзната и мотивирана.

Това налага често да се търси интегрирано междупредметно взаимодействие, което гарантира практическата насоченост на обучението. Преподавателите се обръщат към стратегии и дейности, в които обучаемите са в ролята на водещи: предлагат дадени свои схващания по отношение на опита си, намират адекватните елементи на новата информация, правят изводи за бъдещото приложение на определени знания. Мощен инструмент за активизиране на творческия потенциал и инициативност на учащите е използването на интерактивни методи и похвати.

Най-общо интерактивното обучение се схваща като активно учебно взаимодействие, при което учебната среда служи като област, в която се усвоява опитът. Според В. Гюрова интерактивността предполага „умения, отнасящи се до личната ефективност, взаимоотношенията човек – човек, човек – група.“ (Gyurova 2006: 40). В статията си „Интерактивни методи на обучение“ И. Иванов посочва, че интерактивният

¹ Виж Европейска квалификационна рамка (ЕКР).

подход се основава на схващането, че „преподаването трябва да въвлече учениците в активно строителство на знанията“ (Ivanov 2005: 4), а активацията е съсредоточена основно върху процесите на слушане, гледане и активно участие. Според него човек усвоява за едно и също време различно количество информация при слушане (10%), при гледане (20%), при слушане и гледане (40 – 50%) и при активно участие (80 – 90%).

Същността на интерактивното обучение се състои в това, че учебният процес е организиран по начин, по който на практика всички ученици се оказват въввлечени в процеса на познанието, налице е обмен на знания, идеи, опит, а доминирането на едно мнение над друго е изключено.. Всичко това се случва в атмосфера на доброжелателност и взаимна подкрепа, което позволява не само да се получава ново знание, но и да се развива познавателната дейност чрез различни форми на сътрудничество. В сравнение с традиционното обучение при интерактивното се променя взаимодействието между преподавателя и ученика: активността на възрастния отстъпва място на активността на учащите. Задачата на преподавателя се свежда до създаване на условия за развитие на ученическите инициативи. По този начин ефективно се придобиват нови знания, овладяват се компетентности и отношения, нужни за бъдещата реализация на личността.

Една от най-разпространените форми, отнасяща се към интерактивните методи на обучение и осигуряваща активното участие на децата в процеса на учене, е играта. И. Иванов говори за базирано на игра обучение, при което учениците се учат, играейки образователни игри, създадени за тях или от самите тях (Ivanov 2005: 9). Този тип игри оказват положително влияние както върху емоционалната област (лична мотивация, съревнование, любопитство, (не)увереност), така и върху когнитивната (значим контекст, активно участие в диалогично общуване, обратна връзка). Ключов момент е тяхната привлекателност за учащите, която ги кара активно да се включват в образователното взаимодействие.

Често дейностите, които се използват в учебния процес, не привличат вниманието на учениците, не пораждаат интерес и желание да бъдат изпълнявани. Както посочват П. Гарушева и Ф. Бойкова, „след усилен аналитико-синтетична дейност, особено ползотворни са игрите“ (Garusheva, Boykova 2014: 65–66). Те привличат вниманието на учениците и подпомагат изпълнението на задачите, създават у тях интерес и им дават възможност да запомнят по-трайно и съзнателно необходимия учебен материал. Ф. Бойкова подчертава, че при „провеждане на различни игри учениците изпълняват дейности, които преодоляват пасивността“ (Boykova 2016: 68). В този смисъл образователните игри са чудесен начин както за затвърждаване на знанията, така и за

ОТ СКУКА КЪМ ЗНАНИЕ...

повишаване на мотивацията и насърчаване на бъдещо активно участие на подрастващите в обществения живот, провокира се тяхната гражданска ангажираност.

Широко използвана игрова форма за забавление и обучение са викторините.

Викторината има дълга история. Тя възниква още през XVIII век, когато в Англия започват да се организират състезания с въпроси и отговори в кръчми и клубове, което доста бързо се разпространява и става популярно. През следващото столетие викторините навлизат в образованието като метод за проверка на знанията на учениците. През XX век този вид игри превземат радиопредаванията и телевизионните програми, а в училищата и университетите се използват много широко като метод за интерактивно обучение и контрол на знанията. Днес с развитието на технологиите голяма част от викторините се пренасят онлайн. Съществуват множество платформи и приложения, които позволяват провеждането им в реално време, както и създаването на персонализирани въпросници. Те се използват както за забавление, така и за обучение, маркетинг и дори за набиране на средства за благотворителни каузи. Осъществяват се на различни езици и в различни култури, което позволява да бъдат оценени като глобално явление.

Обучението чрез викторини е ефективен метод за учене предвид множеството му предимства и значими аспекти. От една страна, викторините насърчават активното участие на учениците, като ги ангажират да осмислят информацията и да отсеят нужното, за да отговорят на въпроси. Това повишава тяхната концентрация и интерес към учебния материал. Могат да затвърдят и преговорят наученото, което помага за по-дълготрайно запаметяване на информацията. Конкуrentният елемент ги мотивира да се стараят повече да се подготвят по-добре. От друга страна, предоставят бърза обратна връзка за нивото на знанията, което позволява на учителите да идентифицират слабите места и да коригират учебния процес. От трета, викторините развиват редица „меки“ умения² като критично мислене, бързо вземане на решения и работа в екип.

Наред с казаното дотук следва да бъде отчетен и следният факт: на образованието, в частност обучението по български език и литература, наред с комуникативността в много висока степен се разчита да развие у подрастващите социални и граждански

² „Меките“ (преносими) умения заемат особено място в рамката за основните (базисни) компетентности. Обикновено не се обвързват с конкретна учебна област, а са хоризонтални и включват разбиране на личните потребности в учебния процес. Става дума за метаспособности за обработка на информация, организация и контрол на изследователско-приложна дейност, комуникативност и автономност в действията. Подлежат на формиране и развитие (т.е. обучение) и включват в себе си откриване на възможности и способности за преодоляване на трудностите в ученето както самостоятелно, така и в групи. Значими са за всяка ситуация и за всяка дейност, защото имат универсален характер.

умения, компетентности по отношение на познаването на политическите, икономическите и културните обществени явления, ценностната система и моралните устои на обществото. Това засилва чувството на гордост и принадлежност към нацията, помага за съхраняването и предаването на националните традиции и обичаи за бъдещите поколения, формира ценностна система. В тази връзка знаенето на факти от историята и значимите исторически личности подпомага изграждането на личността и гражданската идентичност на учениците.

Илюстрация на всичко казано е инициатива, реализираща идеята за междупредметна интеграция, проведена със седмокласници в навечерието на годишнина от гибелта на Васил Левски. Целта е наред с развиване на комуникативните умения учащите да научат повече за живота и делото на Апостола на свободата, да бъдат подтикнати да изследват и запомнят важни факти и събития от живота на тази значима личност, да се увеличи интересът им към историята на България. Участниците трябва да вникнат в получената информация, да я разберат и анализират, за да отговорят правилно на въпросите, което развива аналитичните умения. Чрез подобен род дейности, както вече беше споменато, се развиват социални и граждански компетентности, като се подчертава значимостта на националните герои и събития, засилва се чувството за национална принадлежност.

Класът е разделен на 4 отбора. Стремешът на всеки отбор е да събере всички части на пъзел и да подреди портрет на Васил Левски.



Фиг. 1. Пъзел с лика на Апостола

При даден знак от учителя на мултимедиен екран в кабинета се появява баркод, който учениците сканират с телефоните си. Визуализира се информация, която всеки участник самостоятелно прочита на собственото си устройство.



Фиг. 2. Баркодове



Фиг. 3. Информация

Участниците разполагат с 3 минути да прочетат подготовения от преподавателя материал и да запомнят най-много факти. Учителят има готовност да насочва и подпомага нуждаещите се при необходимост. Всички заинтересовано и целенасочено, спазвайки нужната тишина за концентрация, проучват информацията. След изтичане на времето отборите посочват по един участник. На екрана се визуализират пликове с въпроси. Посоченият участник избира плик с въпрос, чийто отговор се крие в прочетения текст. Има 1 минута за отговор. Всички следят изказването и съвместно с учителя взимат решение за успешността на представянето. При верен отговор участникът получава от пъзела за отбора си.



Фиг. 4. Екран с пликове с въпроси

Следва втори баркод, който учениците сканират с телефоните си. Визуализира се следващата информация, с която се запознават. След изтичане на времето на въпроси отговарят други участници от отборите (нямат право да се повтарят), докато се изредят всички. Материалите, подготвени от учителя, са по следните теми: *Кой е Левски; Ранни години; Революционна дейност; Организиране на революционни комитети; Залавяне; Прякори.*

Отборът, който събере всички части на пъзела и го подреди, е победител. За целта е нужно да даде правилни отговори по шестте теми. Членовете на екипа победител

печелят освен декоративен български флаг и по една шестица в електронния дневник (за още по-добра мотивация). Всички получават грамоти за участие.

Ще бъде поставен акцент върху два факта. Първо, независимо от това, че в тази игра учениците се занимават отново с познавателна дейност, те демонстрират изострено внимание и висока степен на активност. Това се засилва от обстоятелството, че в помощ на преподавателя е привлечена дигитална технология, която те приемат и с удоволствие използват в моменти на отдых. Наблюденията сочат, че когато подобни елементи бъдат включени в образователния процес, поведението на учащите се променя в посока желание да се учи, в по-висока степен осмисляне на наученото, удовлетворение от учебното взаимодействие. Разбира се, това изисква дигитална компетентност и от страна на преподавателя, което нерядко се оказва сериозно предизвикателство (но и възможност за развитие и самоусъвършенстване). И второ, членовете на отбора победител от момента, в който са излезли първенци във викторината, демонстрират в много по-висока степен заинтересованост към работата в различни учебни часове.

Когато играят, учениците овладяват знания и умения много по-бързо и лесно. Опитът показва, че ефективността, като се отчита факторът време, е значително по-висока в сравнение с традиционните методи на преподаване. Елиминирани са всякакви елементи на притеснение и неувереност. Напротив, за децата тази дейност е забавна и привлекателна. Така се постига и сплотеност, и се осигурява позитивна атмосфера на взаимно внимание между членовете на групата. Освен това игровата дейност увеличава интереса към обучението, развива самостоятелност у учениците, което е ключово за овладяване на редица важни умения: те подобряват способностите си за комуникация, започват да разбират грешките си и причините за тях и така разгръщат потенциала си. За учащите е важно да осъзнаят, че всичко това е от първостепенна важност за успешната им социална и професионална реализация, защото съдейства за многостранното им развитие.

Така учебният процес става по-забавен, което намалява стреса и подобрява учебната атмосфера. Освен това състезателният елемент помага на децата да поддържат мотивацията си да бъдат истински добри в нещо. Не е за пренебрегване и фактът, че викторините се явяват полезен инструмент за оценка на напредъка на учащите и за определяне на областите, които изискват допълнително внимание. Учителите могат да създават собствени ресурси, които са съобразени с индивидуалните нужди и равнище на учениците, което със сигурност прави ученето по-ефективно.

Обучението чрез игри и викторини стимулира когнитивното развитие, повишава

нивото на критичността на мисленето, влияе на самооценката на учащите, провокира по-силни положителни чувства към съучениците и учителя. То е мощен инструмент, който може да направи учебния процес по-привлекателен и приятен както за учениците, така и за учителите, провокира стремеж да се търсят други подходящи технологии. Реализираната идея подсказва още редица възможности, към които погледът е отправен в бъдеще – за междупредметно взаимодействие (история, литература, чужди езици, изобразително изкуство, информационни технологии и др.), за проблемно ориентирано обучение (с вълнуващото детайлно портретно описание на Апостола в XI глава от „Немили-недраги“, която не е предвидена за изучаване в задължителната подготовка, но е подходяща за допълнителната), за проектно базирана проучвателна работа с редица STEM елементи и т.н.

Работата, свързана с използване на интерактивни методи и техники, разкрива немалки възможности пред учителя за многостранно въздействие върху мотивацията на учащите – и чрез избора на креативни подходи при преподаването, и в посока създаването на положителна и подкрепяща образователна среда, която също е фактор за успех. Освен за добрите учебни постижения тя допринася за удоволствието и удовлетворението от общуването и съвместната работа, което се явява една от значимите цели на обучението. Важно е да се проявява последователност и упоритост през цялото време на образователното взаимодействие.

Библиография

- Boykova 2016:* Boykova, F. Komunikativni strategii v obuchenieto po balgarski ezik“. Plovdiv: UI „Paisiy Hilendarski“, 2016. [*Бойкова 2016:* Бойкова, Ф. Комуникативни стратегии в обучението по български език“. Пловдив: УИ „Паисий Хилендарски“, 2016.]
- Garusheva, Boykova 2014:* Garusheva, Penka, Fani Boykova. Pomagalo po metodika na obuchenieto po balgarski ezik (teoretichni i prakticheski nasoki). Plovdiv: UI "Paisiy Hilendarski", 2014. [*Гарушева, Бойкова 2014:* Гарушева, П., Ф. Бойкова. Помагало по методика на обучението по български език (теоретични и практически насоки). Пловдив: УИ „Паисий Хилендарски“, 2014.]
- Gyurova 2006:* Gyurova, Vyara, Vanya Bozhilova, Veronika Valkanova, Greta Dermendzhieva. Interaktivnostta v uchebniya protses. Sofiya: Agentsiya Evropres, 2006. [*Гюрова 2006:* Гюрова, В., В. Божилова, В. Вълканова, Г. Дерменджиева. Интерактивността в учебния процес. София: Агенция Европрес, 2006.]
- Ivanov 2005:* Ivanov, I. Interaktivni metodi na obuchenie. – In: Yubileyna nauchna konferentsiya s

mezhdunarodno uchastie po povod 50 godini DIPKU – Varna, na tema "Образование и квалификация на педагогическите кадри – развитие и процеси през ХХІ век", 2005. [*Иванов 2005*: Иванов, И. Интерактивни методи на обучение. – В: Юбилейна научна конференция с международно участие по повод 50 години ДИПКУ – Варна, на тема „Образование и квалификация на педагогическите кадри – развитие и процеси през ХХІ век“, 2005.]

Taneva 2014: Taneva, K. Kulturologichniyat podhod v obuchenieto po literatura v 5. klas (Metodicheski variant za praznika Kurban Bayram). – Nauchni trudove, Filologiya, tom 52, kn.1, sb. B, 2014. Plovdiv: UI "Paisiy Hilendarski", 2014, 211–219. [*Taneva 2014*: Танева, К. Културологичният подход в обучението по литература в 5. клас (Методически вариант за празника Курбан Байрам). – Научни трудове, Филология, том 52, кн. 1, сб. Б, 2014. Пловдив: УИ „Паисий Хилендарски“, 2014, 211–219.]