

## ИНТЕРАКТИВНИ МЕТОДИ НА ОБУЧЕНИЕ

*Иван П. Иванов*

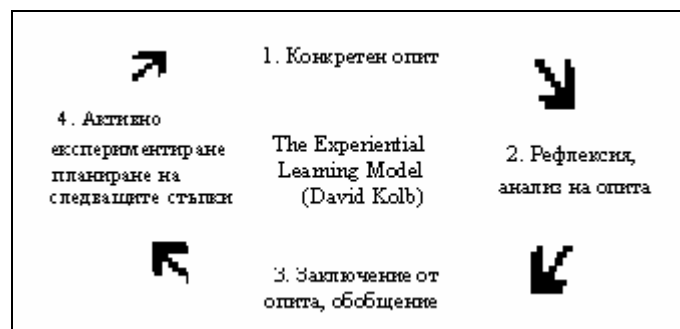
В последните години особено много се говори за интерактивните методи за обучение. Те са известни отдавна в образованието, но сега се рекламират като съвременен модел да изграждане на образователния диалог. Редица техни особености се дължат на постановките, които определят същността им.

**ИЗХОДНИ ПОСТАНОВКИ.** В съвременната дидактика се приемат като базови няколко допълващи се определения на обучението:

- Организиран начин за придобиване на знания.
- Организиран начин за взаимодействие със света (Biggs, 1999),
- Активен процес на конструиране на знания (Duffy, Cunningham, 1996)
- Подпомагане на учениците в процеса на усвояване на света (Laurillard, 2002).
- Целенасочено взаимодействие на учител и ученици, което по някакъв определен и предопределен начин увеличава знанията и уменията на ученика (Ritchie, Hoffman, 1997).

David Kolb изгражда теория за ученето като цикличен процес (The Experiential Learning Model, 1976-84). В неговия модел на ученето влизат четири стадия.

- Конкретен опит - актът на учене започва с опита “тук и сега”.
- Рефлексивно наблюдение - опитът е съпровождан от събирането на данни и наблюдения относно този опит.
- Абстрактна концептуализация - заключения от анализа.
- Активно експериментиране - данните след като са анализирани се интегрират в опита на индивида за използване с цел модифициране на поведението и нов конкретен опит.



Kolb придава фундаментално значение на опита и критическия му анализ. Преминаването през етапите на цикъла води до нов опит, отражение, обобщение и т.н.

Старт може да има от всеки етап на Цикъла, но доминира подходът за експериментирането.

**ТРАДИЦИОННО И ИНТЕРАКТИВНО ОБУЧЕНИЕ.** Ефективността на обучението зависи от много фактори, един от които е ангажираността на ученика в свързани с обучението действия.

Традиционната образователна практика е основана на предпоставката, че знанието е нещо, което може да бъде предадено непосредствено от учителя на учениците.

Пасивната, ориентирана към четене и писане педагогика с традиционно съдържание и организация се приема като норма.

На теория се поощрява „участващото“ и диалогово (интерактивно) (participatory, interactive), манипулативно (hands-on), съсредоточено върху ученика (learner-centered), съсредоточено върху резултата (outcome-based) обучение, но тези практики не се срещат често в действителността.

ТРАДИЦИОНЕН ОБРАЗОВАТЕЛЕН МОДЕЛ	ИНТЕРАКТИВЕН ОБРАЗОВАТЕЛЕН МОДЕЛ
Усвояване на информация, необходима за успешно представяне на изпита.	Осъзната потребност от информация.
Идентификация и решаване на проблеми в структурирана и статична обкръжаваща среда.	Идентификация и решаване на проблеми в неопределена и динамична обкръжаваща среда.
Прилагане на знания и умения към специфични случаи и ситуации.	Приспособяване към информационните ресурси. Превръщане на информацията в годеи за приложение ресурс.
Основава се на взаимодействието „учител-ученик“.	Основава се на взаимодействието „ученик-ученик“ и работа в екип.
Учителят прави индивидуалните оценки и атестации и осигурява обратна връзка.	Учителят и учениците съвместно правят индивидуалните оценки и атестации и осигуряват обратна връзка.

**КОНСТРУКТИВИЗМЪТ – ТЕОРЕТИЧНА ОСНОВА НА ИНТЕРАКТИВНОТО ОБУЧЕНИЕ.** Конструктивизмът се отличава от традиционната представа, че знанието съществува независимо от индивида, че човекът е *tabula rasa*. Конструктивизмът (constructivism) е образователна философия, основана на предпоставката, че човек активно конструира свое собствено разбиране или знание чрез взаимодействие на това, което вече знае и това, в което вярва, и идеи, събития и дейности, с които влиза в контакт (Джеръм Брунер, Bruner, 1966). На базата на неговия опит, той изгражда собствено разбиране за света, в който живее – избира и преобразува информация, строи хипотези и взема решения, основавайки се на когнитивни структури (schema), които осигуряват значение и организация на опита. Ученето е процес на приспособяване на нашите ментални модели към новия опит.

Няколко определящи мнения:

Жан Пиаже: познавателното развитие е резултат от действия с елементите на обкръжаващата среда и интерактивното обучение има за резултат асимилацията и акомодацията към стимулите.

Детето се учи чрез активно изследване и взаимодействие. Martin Valcke: „Обучението не е спортно състезание, в което учениците са зрители. Те не трябва само да стоят в клас, да слушат учителя, да запомнят неговите думи и да отговарят на въпросите му. Те трябва да дискутират за това, което изучават;

да го свързват със своя личен опит, да го прилагат в ежедневието си. Правейки това, те изучават част от себе си."

Планирането на съответни действия за различни нива на възможности увеличава възможностите на детето да се учи.

Роберт Гласер (Glaser): методологията на интерактивното обучение е свързана с това да научим детето да мисли в пределите на контекста за предмета. Обучението трябва да е опитно и контекстуално релевантно. Тогава то може да увеличи възможностите на ученика да усвоява и съхранява информация в пределите на контекстната структура.

Хауърд Гарднър (Gardner) създава теория за интерактивното обучение на базата на своята теория за множествените интелигентности. Обучението трябва да изследват реални материали в контекст, богат с възможности за стимулиране на ученето.

Конструктивисткият подход дава по-висока степен на интернализация и разбиране, той е по-адекватен на практиката.

Цел на обучението е не само да се предаде информация, но също и да се преобразуват учениците от пасивни получатели на чужди знания в активни конструктори на тяхното собствено и чуждото знание.

Ученето е търсене на значения. То започва с проблем, около който учениците активно са опитват да строят значения. За тази цел е необходимо разбиране както на цялото, така и на частите, както и на отношението им и контекста. Стремехът е фактите да се обхванат в концепция. Целта е да се достигне до собствено разбиране, а не до запомняне на "правилните отговори".

Знанието се получава чрез индивидуално участие и контакт със съдържанието (информация), а не чрез имитации или повторения, както е в традиционните дидактически памет-ориентирани модели.

Курикулумът трябва да е организиран спираловидно, така че ученикът да надгражда новото над старото си знание.

Отхвърля се стандартизирането на учебния план и методите на преподаване. Вместо това се прилага гъвкав подход, адаптиране към ученика.

Учителят се съсредоточава върху връзката между фактите и създаването на ново разбиране.

Учителят не е само източник на знания, а ръководител, стимулатор и съ-изследовател. Той помага за формулирането на свои собствени идеи, мнения и изводи. Почти няма "правилни отговори" и единствени интерпретации.

Учебните дейности се характеризират с активно ангажиране, изследователска активност, решения на проблеми и сътрудничество с другите.

Учениците се поощряват да анализират, интерпретират и предсказват информацията. Задават се основно открити въпроси и се води диалог (беседа).

Отхвърля се количествената оценка и стандартизираното тестване. Вместо това, оценката става част от процеса на обучение, така че учениците да могат активно да се самооценяват.

Стремехът е да се подпомага както индивидуалната, така и колективна работа.

Търсят се гаранции, че всеки ученик ще е отговорен за собствените действия.

Съществуващите подходи могат да се модифицират.

**ЗАЩО ДИАЛОГЪТ (ИНТЕРКТИВНОСТТА) Е ТОЛКОВА ВАЖЕН?** Това е въпрос, който често се задава. Участието в процеса на обучение трябва да е активно, а не пасивно. Ефективното учене се основава на споделения опит на учениците.

Успешното обучение включва обратна връзка от фасилитатора и другите участници.

Максимални резултати се получават когато всеки ученик е способен да отразява учебната действителност, да прави заключения, да прилага знанията си в практиката (опитно учене).

Използва се всички знания и умения на участниците.

Възнаграждава се склонността към рисково поведение.

**АКТИВНОСТ И УЧЕНЕ.** Преподаването трябва да въвлича учениците в активно строителство на знанията. Предпоставка е постановката, че ученето изисква действие и действието изисква учене.

„Активацията” трябва да се съсредоточи върху 3 типа познавателни процеси: визуален, слухов, кинестетичен. Много учебни методи активират само един тип. „Активацията” изисква да се преосмисли концепцията за обучението и то да се основава на всички типични за него видове активност: общуване, изследване, познание, практическо приложение

Известни са изследвания, които доказват, че човек усвоява различно количество информация за едно и също време: при слушане - 10%; при гледане - 20%; при слушане и гледане - 40-50%; при активно участие - 80-90%

**АКТИВНОСТ И МЕТОДИ.** При изложение на учителя, степен на активност на учениците е 5%, при четене на текст - 10%, при аудио-визуални методи - 20%, при демонстрация - 30%, при дискуссионни методи - 50%, при практически работи - 75%, при обучение на другите - 90%.

**КРЕДО НА ИНТЕРАКТИВНОСТТА (ДИАЛОГА) В ОБУЧЕНИЕТО.** Синтезирано дава основните принципи на подхода:

- Това, което *слушам*, го забравям напълно.
- Това, което *слушам и наблюдавам*, го помня донякъде.
- Това, което *слушам, наблюдавам и относно което задавам въпроси* или го обсъждам с някой друг, аз започвам да го разбирам.
- Това, което *слушам, наблюдавам, дискутирам и правя*, ми позволява да придобивам знания и умения.
- Това, на което *уча другите*, ме прави майстор.

### **ПРИНЦИПИ ЗА ОРГАНИЗАЦИЯ НА ОБУЧЕНИЕТО В ИНТЕРАКТИВЕН РЕЖИМ.**

- Обучението трябва да се основава на опита и контекста, които правят ученика желаещ и способен да учи (готовност).
- Обучението трябва да бъде структурирано така, че да може да бъде лесно възприето от ученика (спирална организация).
- Обучението трябва да облекчава екстраполацията (приложение в съседни области, обобщение) и или да запълва празнини.
- Обучението трябва да бъде ученик – центрирано.
- Интерактивност (диалогов характер) – тя определя ефективността на процеса на обучение и е „фундаментален механизъм за придобиване на знания и развитие на познавателните и физически умения.
- Обучението е акт, процес, опит, а не цел.
- Обучението е активно усилие. Преподаването трябва да активизира. Резултатите от активното (диалогово) обучение са по-добри от тези при пасивното
- Учениците трябва да са активни в своето собствено учене и да вземат активно участие в ученето на съучениците си.
- Учениците трябва да са включени в множество изследователски действия.
- Различните хора се учат по различни начини.
- Да се поощрява креативността. Възможност за избор и разнообразие от образци на взаимодействия.
- Да се поощрява дивергентното (индиректно, “странично”, нетрадиционно, творческо, широко, открито, асоциативно) мислене при решаване на проблеми.
- Създаване на привлекателна обкръжаваща учебна среда за учениците.
- Баланс между лидерството на учителя и инициативата на ученика.
- Новото обучение трябва да се основава на съществуващата основа: знания (schema) и умения.
- Интерактивността изисква и интердисциплинарен подход.
- Възможност за осигуряване на съдържателна и релевантна обратна връзка.

### **ПОЛОЖИТЕЛНИ СТРАНИ**

- Въвлича и ангажира учениците. Повишена активност
- Прави учениците отговорни за резултатите от обучението.
- Повишена автономия. Позволява на ученика да прави грешки и да намира решения. Развитие на творческия потенциал.
- Помага на ученика да обедини новата информация с тази, която вече има.
- Помага на учениците с различни стилове на учене да учат по-пълноценно.
- Засилва настойчивостта на учениците в ученето, ентузиазма на учениците и доверието в учителя. Развитие на самоувереност.

- Стимулира когнитивното развитие. Повишава нивото на критичност на мисленето. Критично самопознание.
- Колективно измерение - явно или неявно споделени социални норми, история, ценности и убеждения. Развитие на умения за работа в екип. Съзнание за взаимозависимост. Социална компетентност.
- Развитие на по-силни положителни чувства към съучениците и учителя.
- По-добро разбиране на чуждите мнения, на разнообразието.
- Осигурява непрекъсната обратна връзка.
- Намалява умората на учениците.
- Изчезва ялната граница между ученик и експерт (учител), тъй като всички индивиди притежават някакво ниво на опитност.
- Увеличена компетентност. Житейска ценност. Подобрени жизнени умения.

### **ПРОБЛЕМИ**

- Нееднаква ученическа академична подготовка и жизнен опит.
- Различни стилове на учене и познание.
- Различия във възможностите на паметта на учениците.
- Неумение на учениците за трансфер (инерция).
- Нееднородност на получените резултати.

### **ОЧАКВАНИЯ**

- Всеки ученик да участва пълноценно.
- Да се поощряват творческите решения, иновативното мислене.
- Учителят да е фасилитатор (помощник), а не даскал.
- Учениците и учителите да се учат един от друг.
- Учениците и учителите да се забавляват в обучението.

### **ВАРИАНТИ НА ОБУЧЕНИЕТО В ИНТЕРАКТИВЕН РЕЖИМ.**

- **Обучението като изследване (research based education).** Съществува в два варианта: Проектно обучение (Project teaching) и Опитно обучение (Experiential learning).
- **Ситуативно обучение (situated learning).** Основно се прилага при обучението на възрастни и при професионалното обучение. Преподаването става в ситуации, които са сходни с тези от реалния живот. Предпоставка е постановката, че знанието е резултат от съчетанието на дейността, социалния контекст и културата. Използва се метафората за пътешественика и туриста: те може да посетят един и същ град, но имат различни цели. Туристът се забавлява и посещава забележителности, пътешественикът се стреми да усети ритъма и емоциите на града, да разбере езика и обичаите... В края на еднакво дългите посещения туристът, вероятно ще е видял

повече паметници, но пътешественикът е по-вероятно, да знае как да използва обществения транспорт.

- **Инцидентно обучение (incidental learning).** Непосредствено действие или транзакция, цел на които е изпълнението на задачи, но които по непредвиден начин (инцидентно) увеличават специфични знания, умения или разбиране (Ross-Gordon, Dowling, 1995). Неочаквано, неумишлено и изключително, безпрецедентно. Цел е да се изпълни задачата без да се учи (ученето е странична, съпътстваща дейност, част от действията на ученика. Наученото е резултат от отражението на опита. Варианти: учене от грешките, учене в информационна мрежа, учене чрез междуличностно експериментиране.
- **„Ученикът като учител” student teaching.** Ученикът е в ролята на учител на други ученици в регулирана обстановка. Учениците са под въздействието на културните и междуличностни аспекти на работата в изучаваната професия.
- **Базирано на работа учене (work-based learning).** Множество различни варианти, в зависимост от съчетанието на работа и формално обучение.
  - Договорно обучение (Contracted Instruction) – обучение в реални организации на базата на договор.
  - Кооперативно обучение (Cooperative Education) - програми, обединяващи обучение в клас и паралелно в предприятие.
  - Стажуване (School-to-Apprenticeship)
- **Проблемно обучение (problem based learning).** Форма на обучение при която се изучават реални проблеми. Преследваният резултат са знания и умения, а не решението на проблема. Процесът е изцяло диалогичен и дискусиите са основна част от груповите дейности.
- **Съвместно (кооперативно) обучение.** Учениците работят в екип с обща задача (обща цел), включеност на всички, положителни взаимозависимости (всички членове трябва да си сътрудничат, за да изпълнят задачата), индивидуална и групова отговорност (всеки член отговаря както за своето участие, така и за крайния резултат), лице-в-лице съдействащо взаимодействие, умения за работа в екип, организирани групови действия.
- **Базирано на игра обучение (game based education).** То е приложение на игрите в образованието. Има два варианта: инструктивистки модел: учениците се учат, играейки образователни игри, зададени и разработени от други (учител) и конструктивистки модел: учениците се учат, играейки образователни игри, зададени и разработени от тях самите.
 

Ученето в процеса на играта е силно емоционално обогатено – „за” или „против” и рядко неутрално. Игрите могат да бъдат вдъхновяващи, добри, лоши или дори отблъскващи. Те имат две области: емоционална област: лична (вътрешна) мотивация; съревнование; любопитство; увереност-неувереност и Когнитивна област: значим, релевантен контекст; активно участие в „диалогова история”; организация; различни ситуации; обратна връзка; подпомагане на учениците в организацията на знанието.

**МОДЕЛИ НА ОРГАНИЗАЦИЯ.** Известни са 5 такива модели:

- **„Допълнение”** - добавя нещо към текущата структура и-или се изменя съдържанието. Поддържане на основната структура. Изменение на съдържанието така, че да е по-достъпно в интерактивна форма. Изменение на взаимодействията така, че учениците да са по-често в контакт с учебното съдържание. Преструктуриране на времето така, че да се намали относителния дял на пасивното слушане за сметка на ученическата активност.
- **„Смесване”** – включване на интерактивни (диалогови) действия. Смесване на традиционни и интерактивни действия. Осигуряване на достатъчно материали за интерактивно обучение. Определяне кои точно елементи задължително трябва да се отработят традиционно и стремеж да се минимизира времето за това. Включване на интерактивни самооценки и непосредствена обратна връзка. Структура на урока: (1). Организация на класа (2). 10-12 минути устно изложение (3). 3-4 минути дискусия (4). 10-12 минути устно изложение (5). 3-4 минути дискусия (6). 10-12 минути устно изложение (7). 5-6 мин. Заключение (резюме)
- **„Извън класната стая”** – пренасяне на занятията извън класната стая в подходящо място. Провеждане на занятието в регулирана обстановка (лаборатория, кабинет). Провеждане на занятието извън училище в естествена обстановка и с участието на съответен персонал.
- **Напълно интерактивен** - изцяло интерактивни (диалогови) действия. Повечето или всички елементи на урока са в интерактивен режим.
- **„За всекиго по нещо”** – приспособяване на интерактивния подход към възможностите и предпочитанията на учениците. Диагностика и оценка на нивото на знания и умения и стила на учене и познание на всеки ученик. Осигуряване на множество висококачествени, интерактивни учебни материали. Разработване на индивидуализирани учебни планове. Разработване на технология за непрекъснато оценяване на достиженията, за да се осигури непрекъсната обратна връзка.

**ПЛАНИРАНЕ НА ЗАНЯТИЕТО.** При планирането на акта на обучение да не се отъждествяват дейност и учебно съдържание. Не винаги активното обучение е усложнено и трудно за планиране. Активните методи на обучение могат да бъдат прости и неструктурирани или комплексни и структурирани. Да се използват методи, които съответстват на учебните цели и стила на преподаване на учителя.

- *Съдържание:* разпределение по теми,
- *Цели и задачи* на курса и умения, които подлежат на развитие.
- *Ученици:* индивидуални различия (пол, предзнание, възраст, специални потребности), предпочитан стил на учене (визуален / вербален, последователен, глобален).
- *Технология:* средства за търсене, предаване и демонстрация на информация, за да се задоволят нуждите на учениците с различни стилове на учене.



- *Организация*: стратегия на преподаване – методи и стилове на преподаване; релевантност на учебното съдържание, на целите и задачите на обучението и на стиловете на учене на учениците.
- *Взаимодействие*: как учениците си взаимодействат един с друг и с учителя; как контактуват с компютъра (при електронен вариант); ниво на релевантност на взаимодействието стил на преподаване – стилове на учене и познание.

**ИНТЕРАКТИВНИ МЕТОДИ ЗА ОБУЧЕНИЕ.** Те са три вида: Ситуационни методи, Дискусионни методи, Опитни (емпирични) методи

**СИТУАЦИОННИ МЕТОДИ.** Най-обещаващата новост в дидактиката на ХХ век, конкурираща се само с приложението на компютъра и мултимедията в образованието. Използват се за имитация на професионалната или организаторска дейност за учебни цели. Създадени са в практиката на йезуитските училища през XVIII век. След Втората световна война се разпространиха по целия свят, възродени в Харвард и Йелс (Харвардски методи) при обучението на мениджъри.

Засемат важно място в учебния процес - за илюстрация, за получаване на обратна връзка, за формиране на умения и навици, за тренинг, за затвърдяване на знанията и уменията, за проверка и оценка.

**МЕТОД НА КОНКРЕТНИТЕ СИТУАЦИИ (КЕЙС-СТЪДИ).** Цел на обучението е развитие на определени качества на мисленето – любознателност, разсъдливост, мъдрост; лични качества – твърдост, отговорност... Принципи:

- Подбор на ситуацията – конкретни образи, сцени, събития в текста. Проблемна и проективна ситуация.
- Първичност на ситуационния анализ – «Как е?» (реалност), а не «Как може да бъде?» или «Как искам да бъде?».
- Ориентация в ситуацията (конкретен набор от параметри), а не общи приказки и разсъждения.
- Задължителна връзка на анализа с практиката. Предимство на действието пред знанието.
- Активно интелектуално и емоционално участие на учениците.
- Нетрадиционна роля на учителя – откритост, сътрудничество, подпомагане; насочване, а не управление.
- Единство на съдържателни и процесуални цели на обучението.

Етапи на работата:

1. Анализ (изучаване на проблема)
2. Изясняване на алтернативите (подбиране на необходимите факти)
3. Избор на алтернатива.
4. Разработване на решение.
5. Презентация пред другите, които са наблюдатели и коментатори.

**КАЗУС.** Възможно най-близко до действителността описание на реална ситуация на вземане на решение. Описани са възможно най-много факти, а не само тези, които са нужни на задачата за анализ и вземане на решение. Ученикът трябва да разграничава важна от неважна информация, да анализира ситуацията и да разработва предложения за решения, съответно в някои случаи даже първо да разбере в какво се състои проблемът. Няма едно правилно решение, а различни алтернативни възможности, които имат различни предимства и недостатъци.

Видове казуси:

- за вземане на решение (много информация и точно описание на обстановката);
- за преценка (информация плюс готово решение заедно с аргументацията); за намиране на проблема (много информация - и излишна);
- информационен казус (описание на проблема без информация);
- за проучване (наблюдава се направо в практиката).

Варианти на организация на работата са различни:

- самостоятелно проучване (напр. домашна работа);
- групов дискусия (консенсус или генериране на различни мнения);
- пленарно заседание (съпоставка на груповите мнения, оценка);
- синтез (втори тур — обсъждане на различните групови решения) и пр.

**СИМУЛАЦИЯ.** Участниците извършват определена дейност в условия възможно най-близки до условията на реалната ситуация. Методът е полезен, когато за изпълнението на някои задачи се изисква практика, а не е възможно да се упражнява съответната дейност. Методът позволява на участниците да приложат пряко усвоеното. Симулацията може да е само на част от дейността. Необходимо е симулацията да се доближава възможно най-много до действителните условия, така че да позволява на участника да пренесе пряко усвоеното в реалността.

**ИГРА.** Вид симулация, изискваща активно участие, като позволява приложение на усвоените знания. Имитация на реална дейност в една или друга изкуствено създадена ситуация. Участниците или изпълняват определени роли, или са активни зрители (жури). Предназначението ѝ е да формира умения и навици за реални действия.

Ефективността (време) е 4-5 пъти по-висока в сравнение с традиционните методи. Разнообразява често задавани упражнения. Не притеснява участниците и е забавна и привлекателна. Чрез забавните моменти много лесно се постига сплотеност в групата и се осигурява по-отворена атмосфера на взаимно внимание.

Спомага за ефективното насърчаване на комуникацията. Особено подходящ метод за по-свити ученици или за участници, които не се познават. Изисква се време за обясняване на процедурата и правилата, както и за снабдяването с необходимите материали. Увеличава интереса към обучението. Развива

самостоятелност у учениците. Запознава с ролевата структура на дейността. Служи за трансфер на знания. Формира базисни социални умения. Учителят най-често е арбитър.

Игровата дейност за учебни цели се основава на следните **принципи**: активност, динамичност, занимателност, изпълнение на роли, колективен характер (работа в екип), моделиране на дейността, обратна връзка, проблемност, съревнователност, резултативност, самостоятелност, системност.

При нарушаването на тези принципи се получават грешки, от които най-често срещаната е игра заради самата игра, когато се пренебрегне учебната цел.

**РОЛЕВА ИГРА.** Учениците са склонни да сливат в съзнанието си хипотетичното и реалното по отношение на някаква дейност или функция и в резултат играейки, я изучават. Участниците симулират определена ситуация за разиграване на това, което са усвоили или правят това с цел развиване на нови способности. Участникът може да се конфронтира с друг човек и ще трябва да отговаря на въпроси, да направлява проблема в различни посоки или да отговаря на критики.

Счита се, че развива у участниците редица социални умения: за комуникация (формулиране на становища, изслушване на мнения, вербално и невербално изразяване); за сътрудничество; за преговаряне и договаряне; за преодоляване на конфликти.

В основата на ролеви игри е разбирането за социалните роли. Те се разглеждат като форми на поведение, чрез които индивидът изучава и изгражда социалния си живот. Всеки се социализира, т.е. запознава се с формата на поведение, която се очаква от него.

Основните теории за ролята са две, от тях произтичат и две форми на ролева игра.

**Традиционната функционалистка теза** - свързаните с ролята действия ще са толкова по-функционални, колкото по-добре поведението на играещия ролята съвпада с предписанията за ролята (очакванията на обществото).

**Интеракционистката теза** - партньорите в дадена ситуация планират и реализират стратегиите си на поведение съобразно със ситуацията и така се настройват към особеностите на интеракционния си партньор. Те задоволят индивидуалните си потребности и реализират собствените си виждания в рамките на съответното зададено ролево пространство.

Модерните варианти на ролеви игри са от втория тип. Те нямат точен сценарий.

Вместо изискване за стриктно изпълнение на ролята, на участниците се дава свобода да се ориентират в групата и да определят сами действията си в рамките на едно кратко описание на съдържанието на ролите и изобилие от съпътстваща информация.

Обикновено само се фиксира идейната рамка и учениците имат свободата да действат или разсъждават в нея, но по свой собствен начин.

Представлението може да бъде ръководено или напълно свободно. Във всеки един от случаите е нужна значителна активност при планирането и обясненията от страна на ръководителя и организация на постановката от страна на участниците

Постановката не бива да продължава повече от 5-10 минути, а последващата я дискусия — около 10-15 минути.

### **ДИСКУСИОННИ МЕТОДИ.**

**АНКЕТА.** свързана е с определен проблем, който трябва да се реши; анкетата въвлича в колективно обсъждане, намаляване на разногласията, формулировка на компромисна теза.

**БЕСЕДА.** обсъждането е по-открито, целта е по-скоро междуличностно разбиране, отколкото отговор на специфичен въпрос или проблем. Счита се за идеалния случай на педагогически комуникативни отношения. Учителят задава въпрос, ученикът отговаря, учителят коригира отговора. Въпреки очакванията, че този модел ще е зависим от социокултурния контекст, се оказва, че не е така. Той е дотолкова преобладаващ в практиката и дотолкова вкоренен в опита на учителите, че те прибегват до него интуитивно. Обучаваща беседа - преподавателят “води” ученика към формулировката на даден отговор или към съгласие (Сократическа беседа).

**БРЕЙНСТОРМИНГ.** Брейнстормингът (мозъчна атака, колективно генериране на идеи) е създаден през 1953 г. от А.Осбърн и представлява форма на съвместно обсъждане на идеи.

Процес за генериране на нови идеи от колективната мъдрост и синергия на групата. Процедурата включва два етапа

“Генерация на идеи” - осигуряване на неограничен брой идеи без контрол от съзнанието. Всеки участник има право да даде колкото иска идеи в условията на ограничено време за формулирането им (1-3 мин.). Всички идеи се фиксират и никой няма право да ги оценява.

“Анализ на идеите” - самото обсъждане на всяка изказана идея, която е анонимна, става през втория етап.

Осигуряване: определя се регистратор и фасилитатор (може да бъде един и същ човек); изяснява се проблема или въпроса; най-напред се генерират индивидуални идеи и ги фиксират на хартия; групират се по приоритет.

Разновидности: обратна (търсене на недостатъци), индивидуална, по двойки, едно- и двустадийна, “играта на дилетанти”, в която вземат участие неспециалисти като генератори на идеи - те са не обременени от професионални и научни догми и щампи.

Брейнстормингът поощрява пълноценното участие на всеки участник. Служи за стимулиране на мисленето. Дава възможност на другите участници да се възползват от опита на по-напредналите. Позволява на учителя да оцени нивото на знания и способностите, усвоени от различните членове на групата. Най-ефективен метод е в крайните фази на обучението, когато участниците притежават известни знания по темата, за да могат да създадат свои идеи.

Учителят трябва да е в състояние да ръководи дискусията и да провокира интерес у участниците, в случай че те не се окажат достатъчно активни.

**ДИСКУСИЯ.** Процес на взаимодействие, контролирано от учителя, посредством което участниците усвояват информация и опит. Диалогична форма, използвана: за затвърдяване на знания; за представяне на участниците на различни подходи и интерпретации; за увеличаване на вече добитите знания, за изясняване на вече познатия материал или изменение на неговите перспективи; за развиване на способност да се разсъждава; за придобиване на опит в самостоятелно идентифициране и решаване на проблемите.

Тематика - по-обобщени, глобални теми, предполагащи възможност за различни мнения (противоречия).

Видове: импровизирана, регламентирана - ръководена от учителя или от ученик, свободен обмен на мнения, неформална, нерегламентирана дискусия, работа в обособени малки групи.

Групова дискусия: ограничена или разширена според размера на групата: ако тя е прекалено голяма ще е уместно да се раздели на подгрупи за да се приспособи към различни нива на взаимодействие и към разнообразието от теми необходими за реализирането на възпитателната цел.

Недостатъци: изисква много време; изисква запознатост на участниците с разглежданата тема; не трябва да се използва в началните фази на обучение, когато се преподава нов материал.

Дискусията изисква от учителя:

- да стимулира оригиналността на мисленето, изказването на мнения, алтернативи, нееднакви мнения;
- наличие на добре развити ръководни умения у учителя за да може да я поддържа съдържателно в необходимата посока, както и да позволи на всички участници да се изявят; да се познава отлично разглежданата тема;
- да се подготвят въпроси, които да провокират разговор и размишление, различни гледни точки;
- да се накарат стимулират участниците по отделно да изясняват, анализират и резюмират.

**ОБСЪЖДАНЕ.** Техника, много близка до дискусията. Общото е технологичната реализация. Различното — предметите на обсъждане са конкретни: книга, филм, статия, ученически творби (съчинения, рисунки). Много важен е оценъчният момент (аргументи).

**ДЕБАТИ.** Дебатите са обмен на идеи, излагане на позиции и аргументи в защитата им и против другите; алтернативните гледни точки не е необходимо да се унифицират.

Всяка от тези форми може да обслужва образователни цели; всяка форма може да има вредни и антиобразователни ефекти; успехът или изгодата не се включват при обсъждането на достойнствата им; възможни са и други (хибридни) форми, както и преход от една в друга в хода на диалога.

Специфичен вид дискусия - две групи разменят по утвърдени правила своите аргументи по повод на проблем или спорно схващане. Трета група (жури) оценява хода на дебата и сравнява противопоставените гледни точки на групите.

Подготвителна част: формулира се темата (или като съждение, или като алтернативи), формират се двете групи - “За” и “Против”, като насочването към позициите става чрез жребий, а не по пристрастие.

Може да бъдат подготвени предварително работни листи с примерни аргументи за и против.

Групата събира и обсъжда и други аргументи и доказателства, като аргументите се разпределят между членовете, така че всеки да се свърже поне с един от тях.

След това всяка група определя или избира по един представител.

От тези представители се образуват две групи (“За” и “Против”) с еднакъв брой (5-7), които дискутират.

Останалите участници образуват жури. Един от тях може да бъде определен за ръководител на дебата.

Журието се запознава с критериите за оценка на дискутиращите: дали аргументите са верни като съдържание, съответстват ли на защитаваните позиции, липсват ли важни аргументи, езикова култура на представянето, оригиналност и убедителност, атрактивност, отношение към противника.

Провеждане на дебата.

- Дебатът се води от ръководител.
- Говори се по ред. Всеки участник (без първия) е длъжен първо да вземе отношение по отговора на преждеговорившия от противниците и след това сам да изложи свой аргумент.
- Първият участник отговаря на последния аргумент на противниковата страна.
- Дискутира се до изчерпване на аргументите.
- Оценката става след края на дебата.
- Може да се попълва карта или да се гласува.
- Журието обосновава оценката си. Тя също се дискутира.

## ОПИТНИ (ЕМПИРИЧНИ) МЕТОДИ

**МЕТОД НА ПРОЕКТИТЕ (РАБОТА ПО ПРОЕКТ).** Изпълнението на изследователски проекти от учениците, им помагат да формират в себе си качества: интелектуална и морална автономност; как да търсят отговори на своите собствени въпроси; как да използват различни източници на информация, как да оценяват тяхната релевантност и качества; как да организират информацията и идеите за свои собствени цели.

*Стартова фаза* – намиране на тема. Избор на тема (или тя се задава от преподавателя), споразумяват се за подтеми и задачи, договарят се критериите за оценка на проекта.

*Същинска работна фаза* – провеждане на проекта. Планира се работата в групите, разработва се график на времето, разпределят се функциите, задачите вътре в групата, проучвания, събиране и обработка на информация, консултации, вземане на решения и изготвяне на проекта.

*Представяне на проекта* - участие на членовете на групата, групата като цяло, средства за онагледяване, яснота, оригиналност, точност, комуникация с аудиторията.

*Обсъждане на проекта* - ниво на усвоени знания и умения, комуникация вътре в групата, между групите, между преподавателя и групите, компетентност за комуникиране и решаване на конфликти, умения за критично отношение.

## ЕКСПЕРИМЕНТ, МОДЕЛИРАНЕ И ДРУГИ МЕТОДИ, ПРОВЕЖДАНИ В УСЛОВИЯТА НА ДИАЛОГ - СРАВНЕНИЕ

ПАРАМЕТРИ НА СРАВНЕНИЕ	ИЗЛОЖЕНИЕ НА УЧИТЕЛЯ	ДИСКУСИОННИ МЕТОДИ	СИТУАЦИОННИ МЕТОДИ	ОПИТНИ (ЕМПИРИЧНИ МЕТОДИ)
Време	Много малко време	Повече	Много време	Много време
Ниво на активност на учениците	Ниско	По-високо	Високо	Крайно високо
Ентусиазъм	Нисък	Променлив	Променлив	Висок
Контрол	От учителя	Разпределен	Разпределен	Повече от страна на учениците
Гъвкавост	Твърди рамки	По-голяма гъвкавост	Различно	Висока гъвкавост; дават се само общи указания
Отговорност	На учителя	Разпределена	Повече на учениците	Основно на учениците
Резултати	Получаване на информация	Разбиране на информацията	Формиране на аналитични умения	Трудно фокусиране на предмета. Нееднородност на индивидуалните резултати.

### ИЗВОДИ: КАК ДА НАПРАВИМ ОБУЧЕНИЕТО ПО-ДИАЛОГИЧНО (ИНТЕРКТИВНО)

Структура и организация.

- Ясни устни или писмени инструкции.
- Точно определяне на времевите лимити.

- Използване на нагледни материали – флипчарт, диапозитиви, листовки, слайдове.
- Креативно разделяне на участниците за изпълнение на работа в малки групи.
- Назначаване на изпълнители на определени роли: протоколист, хронометрист, докладчик, „писател“).
- Умерено по трудност ниво на учебно съдържание.
- Да се премине от „Трябва да знаеш“ към „добре е да знаеш“.
- Баланс на познавателните, емоционални и поведенчески области на обучението.
- Разясняване на съдържанието и целите на обучението.
- Яснота относно очакванията спрямо различните ученици.
- Високо ниво на участие.

Учебното съдържание трябва да бъде контекстуално релевантно. Да дава възможност за откриване и дефиниране на проблеми, планиране, търсене на решения, стимулиране на децата за даване на предложения за решения.

Активно ангажиране на учениците от самото начало чрез отражение, изпълнение, дискутиране, приложение. Да не се поставят учениците в пасивна роля.

Съучастие в ученето на съучениците. Подпомагане (фасилитиране) и управление на процеса на обучение.

Учебните цели трябва да се достигат чрез използването на множество и различни методи, които включват визуални, перцептивни, кинестетични и емоционални стратегии. Микролекции (10-15 мин.), за да се избегне скуката.

Съобразяване със **стиловете на учене на учениците** - характерни познавателни, емоционални и психологически форми на поведения, които служат като относително устойчиви индикатори на това, как учениците чувстват, взаимодействат със, и отговарят на дразненията на обкръжаващата учебна среда (Keefe, 1979): визуален, слухов, кинестетичен.

Изграждане на съзнателни **стратегии на учене** - начини на адаптация при сблъсък с различни учебни задачи, с цел да се използват ефективно възможностите на стиловете на познание и учене.

Диалогов (интерактивен) процес. Минимум лекция (монолог). Създаване на учебна среда, която осигурява повече възможности на децата да мислят конкретно, в диалог с другите. Създаване на „търсеща общност“, която споделя своите идеи, въпроси и решения.

Осигуряване на множество възможности за интеграция.

Учениците трябва да се стимулират да създават връзки между събития и обекти, да прилагат принципите на дивергентното мислене при решението на проблемите, да поемат интелектуален риск при решението на проблемите.

Да дава възможност детето непосредствено да наблюдават резултатите от техните собствени усилия и действия с материала. Свързване на обучението с жизнения опит на учениците.

Използване на дейности, които пряко влияят на развитието на знанията и уменията. Приложение в реални ситуации - решаване на по-често на реални, отколкото на хипотетични проблеми.



Планиране на индивидуални решения.

Средови фактори

- Създаване на положителна, безопасна, обкръжаваща учебна среда.
- Комфортна физическа среда.
- Положителни взаимодействия ученик - ученик
- Обсъждане на лични проблеми с другите ученици.
- Наставничество (тьюторство) между учениците.
- Социализиране на различните и особените ученици.
- Съобразяване с ученическите възможности и особености.
- Алтруизъм и социална активност.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Abdullah, Mardziah Hayati. Problem-Based Learning in Language Instruction: A Constructivist Model. ERIC Digest.1999.
2. Lankard, Bettina A. New Ways of Learning in the Workplace. ERIC Digest, 1995.
3. Naylor, Michele. Work-Based Learning. ERIC Digest, 1997.