

## ИЗСЛЕДВАНЕ НА НЕТРАДИЦИОННИ ПОДХОДИ ЗА ПОДОБРЯВАНЕ НА КОМУНИКАЦИЯТА СЪС СТУДЕНТИТЕ ОТ ДИГИТАЛНОТО ПОКОЛЕНИЕ

Доц. д-р Анелия Иванова

Русенски университет „Ангел Кънчев“

**Резюме.** Хуморът в класната стая е обект на анализ и изследвания десетилетия наред и едва ли има педагог, който би отрекъл, че добре поднесените и тематично свързани с учебния материал шеговити елементи създават позитивна и интригуваща атмосфера и допринасят за намаляване на напрежението у обучаваните и повишаване на тяхната инициативност и участие в учебния процес. Но също е добре известно, че успешният хумор е този, който кореспондира с интересите и нагласата на аудиторията. Какъв трябва да бъде хуморът, който да бъде разбран и добре приет от поколение, непознаващо свят без мийм култура в разнообразните ѝ проявления? Когато R. Dawkins, въвежда термина „*меме*“ през 1976 г. едва ли предполага, че дава име на явление, което ще се разрасне до такава степен, че почти половин век по-късно директорът на Центъра за дигитална култура в Kings College London ще каже, че „*миймовеите са едно от най-ярките доказателства, че съществува нещо, наречено дигитална култура*“. Има ли място за мийм културата в учебния процес в условия на масова дигитализация на образованието и има ли тя потенциала да подобри комуникацията между преподавател и обучавани, са въпросите, на които ще бъде търсен отговор в този материал.

*Ключови думи:* мотивация и ангажираност; комуникация; хумор в клас; мийм култура; възприятия и нагласи на студентите

### 1. Въведение

Трудно може да се посочи педагог, който да не познава фундаменталната вече мисъл на Михаил Казиник „*Чувството за хумор е необходимо качество на педагога*“ (Kazinik 2010) и също толкова емблематичната „*От особено значение е хуморът, смехът в класната стая*“ на проф. Георги Лозанов (Lozanov 2005). Но тъй като хуморът е една твърде субективна материя, успешното му прилагане е силно зависимо от контекста начинание. Хуморът в класната стая е обект на анализ и изследвания десетилетия наред (Sanchez&Magro 2018; Kaur 2021;) и вече е установено, че добре поднесените и тематично свързани с учебния ма-

териал шеговити елементи създават позитивна и интригуваща атмосфера и допринасят за намаляване на напрежението у обучаваните и повишаване на тяхната инициативност и участие в учебния процес (Derakhshan 2016; Mihova 2019; Jalilova&Rajabov 2020; Şahin 2021). Нещо повече – някои изследвания (Erdoğdu&Çakiroğlu 2021) доказват повишаване освен на общата ангажираност към курса, но и на мотивацията за повишаване на знанията дори и в изцяло онлайн обучаваща среда. Но също е добре известно, че успешният хумор е този, който кореспондира с интересите и нагласата на аудиторията (Dauhiala & Zhukava 2021). Какъв трябва да бъде хуморът, който да бъде разбран и добре приет от поколение, непознаващо свят без мийм култура в разнообразните ѝ проявления? Когато R. Dawkins въвежда термина „*meme*“ през 1976 г. едва ли предполага, че дава име на явление, което ще се разрасне до такава степен, че почти половин век по-късно директорът на Центъра за дигитална култура в Kings College London ще каже, че „*миймовете са едно от най-ярките доказателства, че съществува нещо, наречено дигитална култура*“. Културата на миймовете – една пъстра плетеница от остроумие, размисли и коментари върху злободневни теми, наистина олицетворява многостранния характер на дигиталната комуникация в нашето съвремие. Освен че са едно нагледно доказателство за споделен човешки опит, отразяващ ежедневието в дигитална среда, миймовете имат и сериозна страна, според изследванията, които разглеждат съвременните форми на комуникация. Има ли място за мийм културата в учебния процес в условия на масова дигитализация на образованието, при чиято качествена оценка се отчита и степента на ангажираност на обучаваните (Beloev et al. 2023) и има ли тя потенциала да подобри комуникацията между преподавател и обучавани, са въпросите, на които ще бъде търсен отговор в този материал.

## **2. Мястото на хумора и мийм културата в университетския учебен процес**

Миймът може да се разглежда като своеобразен език, надхвърлящ културните различия и формиращ колективни идентичности и представляващ олицетворение на многостранния характер на дигиталната комуникация в нашето съвремие. Миймовете са мощен инструмент за себеизразяване, свързване, социално влияние, маркетинг и дори политическа пропаганда, изключително ефективни при разпространението на идеи и вярвания. И след като те са неразделна част от светоусещането на студентите от дигиталното поколение, е съвсем естествено да се потърси мястото на мийм културата в университетската аудитория.

В (Xie et al. 2020) се дискутират някои ползи от миймовете в учебния процес – като добре познат и фамилиарен за обучаваните формат и средство за привличане на вниманието, като инструмент в помощ на чуждоезиковото обучение, като катализатор на креативността на студентите при обясняване на

сложни концепции и като начин последните да изразят своята реакция спрямо организацията на образователния процес.

В допълнение могат да се посочат още някои предимства от използването на миймове: реакцията на студентите към миймовете е добър индикатор за степента им на ангажираност към курса и учебното съдържание, както и за нивото на неговото разбиране. Обявяването на конкурси за миймове, свързани с учебния материал и организацията на учебния процес, има потенциала да повиши ангажираността, активността и мотивацията на студентите, да изгражда градивна конкуренция и да съдейства за поддържане на общността на ниво група и поток. А ако за шаблон на миймовете се използват известни произведения на изкуството или снимки на известни исторически личности или забележителности, то вторичният ефект от тези миймове ще бъде повишаване общата култура на студентите.

Анализът на разнообразието и спецификата на разпространение на миймовете в социалните мрежи позволява да се направят следните обобщаващи класификации: **по критерий сарказъм** (*pre-ironic, ironic, meta-ironic* и *post-ironic* миймове или по-популярната класификация със слоеве 0, 1 и 2), **по критерий послание** (*забавни, злободневни, себеизразяване, мотивиращи, демотивиращи, с кауза, маркетингови, изобличаващи, политически*), **по критерий съдържание** (на практика всяка предметна област), **по критерий структура** (популярни наложили се шаблони на разполагане на изображенията и текста, масово познати и разпознаваеми).

Въз основа на този анализ могат да бъдат идентифицирани следните контексти на приложение на миймовете в учебния процес (за всеки контекст са специфицирани и потенциалните автори на миймове).

Социален контекст – *изграждане на общност и комуникация в рамките на курса (преподавател, студенти)*:

- представяне и запознаване;
- общо въвеждане в курса;
- поздравления (официални празници, лични поводи);
- конкурси за най-атрактивен мийм.

Организационен контекст (*преподавател*):

– въвеждане на регламенти за провеждане на занятия, контролни работи и изпити;

- задаване на критерии за оценяване;
- задаване на изисквания към подготовка на проекти и други задания;
- поставяне на правила и ограничения в лабораторията или учебната зала.

Образователен контекст (*преподавател*):

- въвеждане в темата на занятието;
- въвеждане на концепции, термини и понятия;
- припомняне на концепции, термини и понятия;

- заключително обобщаване на темата на занятието;
- тематично обобщаване на фрагмент от учебното съдържание.

Обратна връзка (студенти):

- реакция към учебното съдържание (позитивна/негативна);
- реакция към организацията на учебния процес (позитивна/негативна);
- предложения към учебното съдържание;
- предложения към организацията на учебния процес.

Обратна връзка (преподавател):

- обявяване на резултати от текущ контрол;
- похвали за отлични постижения;
- мотивационни и насърчаващи послания;
- критични послания.

Забавен контекст – за разчупване на дистанцията (преподавател, студенти):

– забавни миймове с фокус към по-широка предметна област, кореспондираща с насочеността на курса (напр. ИТ, медицина, бизнес, спорт, политика и др.);

- забавни миймове с глобална личностна и житейска проблематика;
- забавни миймове по злободневни теми от ежедневието – попкултура, политика.

Къде и кога могат да се използват миймове в учебния процес:

- в учебните зали по време на занятия – лекции, упражнения (презентации);
- в учебните зали като постери, плакати, стикери и др.;
- в затворени *Facebook* групи за социално учене;
- в системите за електронно обучение;
- в социалните мрежи – *Instagram* и *Tik-Tok* канали, *Twitter*, *Pinterest*, *Reddit*, *YouTube* и др.

Как преподавателят може да създава миймове? Най-леснодостъпният начин е чрез някой от многобройните налични онлайн генератори, които предлагат готови шаблони и библиотека от популярни и разпознаваеми изображения. Много от тези платформи вече поддържат и подпомогнато с ИИ генериране на миймове по зададена от потребителя тематика. Ако преподавателят избере да разгърне своята креативност, могат да бъдат използвани платформи като *Canva* и *Visme*, които предоставят онлайн ресурси за графичен дизайн. И в двете системи има вградени генератори на изображения с ИИ, но могат да се използват и специализирани такива системи, като *DALL-E* и *Midjourney*. Във втория случай трябва добре да се познава структурата на популярните шаблони и спецификата на мийм културата, за да бъде създаден продукт, разпознаваем като мийм от студентите. Разбира се, могат да се използват и безплатни системи за онлайн рисуване и чертане като *Excalidraw*, с чиято помощ преподавателят сам да нарисова желаните миймове.

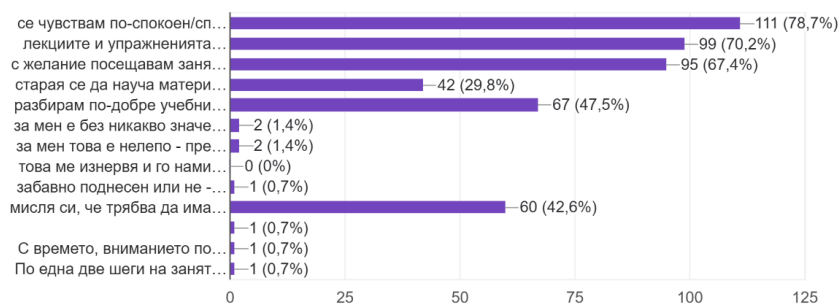
### 3. Изследване на нагласата на студентите към хумора в учебния процес

Проведено е изследване на нагласата на обучаваните към прилагане на дискутирания по-горе подход, в което участват 141 студенти от различни университети и професионални направления. Анкетата е реализирана с помощта на анонимно допитване в *Google Forms*. Целта на изследването е да се получат отговори на следните въпроси: Какво е отношението на студентите към чувството за хумор на преподавателя и в каква посока то повлиява нагласата им към учебния процес? Кои са предпочитаните от тях форми за вмъкване на хумористични елементи в едно занятие? Кое според тях ще гарантира успеха на подобно начинание? Как биха възприели микропорция учебно съдържание, вложена в мийм в сравнение с други формати за представяне?

От отговорите на първия въпрос става ясно, че **72,3%** от анкетираният твърдо подкрепят, а **24,8%** по-скоро подкрепят идеята, че чувството за хумор е необходимо качество на педагога и хуморът е от особено значение в класната стая. Когато преподавателят е усмихнат и вмъква хумористични елементи в презентациите си, прави кратки почивки със забавни коментари и опитва да представи учебния материал по забавен начин, **78,7%** от студентите се чувстват по-спокойни да задават въпроси, за **70,2%** лекциите и упражненията минават неусетно, **67,4%** посещават с желание занятията, **47,5%** разбират по-добре учебния материал, а според **42,6%** трябва да има повече такива преподаватели (фиг. 1). Изброените резултати навеждат на още едно заключение – че този подход има потенциала да намали чувството за тревожност у студентите, което, от своя страна, понижава мотивацията за учене и повишава риска от отпадане (Beloeva & Antonova 2023).

Когато преподавателят е усмихнат и вмъква хумористични елементи в презентациите си, прави кратки почивки със забавни коментари и опитва да представи учебния материал по забавен начин

141 отговора



Фигура 1. Нагласа на студентите към чувството за хумор на преподавателя

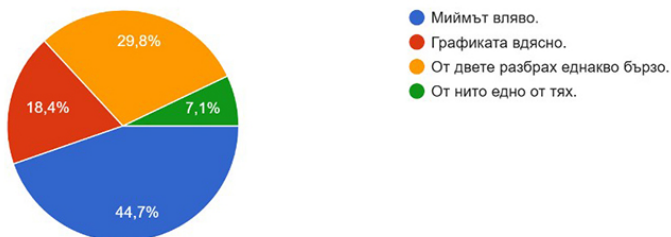
Когато на анкетираните е предоставен избор да посочат от кой от два визуални елемента (мийм и диаграма) възприемат по-бързо порцията знание, **44,7%** посочват мийма, **29,8%** не правят разлика, а **18,4%** предпочитат диаграмата (фиг. 2). Разликата в предпочитанията става по-изразителна, когато трябва да изберат между текст и мийм – **66%** предпочитат мийм, **16,3%** – текст, и за **17,7%** форматът е без значение (фиг. 3).

След това на анкетираните са показани два слайда от презентация с едно и също съдържание – заглавен слайд на нова тема. В първия слайд са вмъкнати забавни персонажи и е направена шеговита закачка с темата. Вторият слайд е със сходно оформление, но без добавените хумористични елементи. Въпросът към студентите е за кой от двата слайда биха си спомнили след лекцията. **67,4%** от анкетираните посочват слайда с хумористичните елементи (фиг. 4).

Когато трябва да посочат най-подходящата форма за разведряване на атмосферата в класната стая, най-голям брой от обучаваните (**68,8%**) предпочитат това да бъде забавна случка от личния опит на преподавателя по дискутираната тема. Това предпочитание позволява да се направи изводът, че студентите оценяват личната ангажираност на лектора към преподаваната материя, и подкрепя твърдението, че хуморът има потенциала да скъси дистанцията между обучаващ и обучавани, а оттам и да подобри комуникацията между тях. Скъсяването на дистанцията е още един фактор за намаляване тревожността на студентите, тъй като един от генераторите на стрес е дисхармонията във взаимоотношенията в академичната среда (Beloeva & Antonova 2023). На второ място се класира разказването на виц, свързан с темата на занятието (**54,6%**), третата предпочитана стратегия е вмъкването на забавни персонажи в презентацията, които играят някаква роля в изложението (**52,5%**), а на четвърто и пето място се нареждат предпочитанието към показване на тематично свързана карикатура (**41,1%**) и използването на мийм за въвеждане на нови концепции или припомняне на такива (**40,4%**).

Посочете изображението, от което веднага разбрахте коя памет в компютъра е най-бърза.

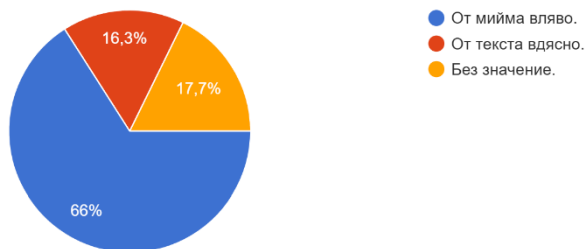
141 отговора



Фигура 2. Нагласа на анкетираните при избор между изображение и мийм

От кой ресурс ще възприемете и запомните по-добре представената порция знание?

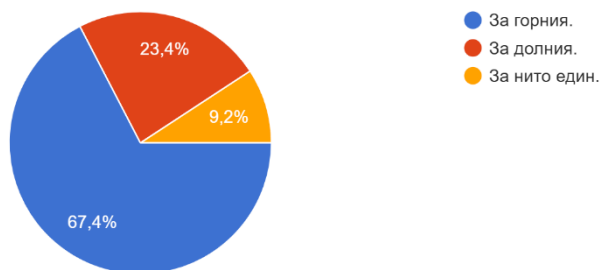
141 отговора



**Фигура 3.** Нагласа на анкетираните при избор между мийм и текст

За кой от двата слайда ще си спомняте след лекцията?

141 отговора



**Фигура 4.** Нагласа на анкетираните относно оформлението на презентациите

73% от анкетираните са убедени, че за да бъде успешен хуморът в класната стая, преподавателят трябва да се опита да разбере какво студентите намират за забавно, а 44,7% смятат, че опитите на преподавателя да разбере мийм културата и да я прилага като изразно средство, ще доведат до скъсяване на дистанцията и постигане на по-добра комуникация със студентите. 33,3% от анкетираните смятат, че тяхното поколение би оценило по-високо един добре направен мийм или забавно видео от един добре разказан виц. Последният резултат е изненадващ, тъй като очакванията са повече от студентите да се асоциират с това твърдение.

#### **4. Заключение**

В условията на повсеместна дигитализация, когато човечеството е принудено да догонва бързоразвиващите се технологии, в университетския учебен процес проблемите, свързани с междуличностната комуникация в образователен контекст, мотивацията и ангажираността на обучаваните към преподаваната материя стават все по-задълбочени. Студентите постъпват все по-неподготвени за спецификата на университетското образование и напрежението и дистанцията в аудиторията стават все по-осезаеми. Постигането на гравиден и позитивен диалог с обучаваните е не помаловажна задача от дигитализацията на учебния процес, защото от него зависи успешното прилагане на иновативните образователни подходи. В този смисъл, всяка стратегия за постигане на непринудена и спокойна атмосфера респективно комуникация в класната стая ще изиграе ключова роля в глобалните промени в университетското преподаване. Проведеното изследване насочва към заключението, че отношението на студентите към аудиторните занятия в значителна степен се повлиява от чувството за хумор на преподавателя и от прилагането на различни нетрадиционни, но фамилиарни за обучаваните подходи за разведряване на обстановката и скъсяване на дистанцията в лекционната или учебната зала. Студентите подчертано се асоциират с твърдението, че за да бъде успешен хуморът в класната стая, е необходимо преподавателят да се опита да установи каквото намират за забавно, и че разбирането на мийм културата ще допринесе не само за преодоляване на бариерите между преподавател и обучавани, но и за по-лесно разбиране на мисловния модел и светогледа на дигиталните студенти.

#### ***Благодарности и финансиране***

Това проучване е финансирано от Европейския съюз – NextGenerationEU, чрез Националния план за възстановяване и устойчивост на Република България, проект № BG-RRP-2.013-0001-C01.

#### ***Acknowledgments & Funding***

This study is financed by the European Union – NextGenerationEU, through the National Recovery and Resilience Plan of the Republic of Bulgaria, project № BG-RRP-2.013-0001-C01.

#### **REFERENCES**

- ASTAPCHUK, S.; BARUN, A.; VAYAVODZINA, S.; DAUHIALA, N.; DAUHIALA, D. & ZHUKAVA, T. 2021. Humour as a Professionally Significant Competence of a Teacher. *SHS Web of Conferences*. vol. 97, p. 01019. DOI: 10.1051/shsconf/20219701019.

- BELOEV, H.; SMRIKAROV, A.; VOINOHOVSKA, V. & IVANOVA, G., 2023. Determining the degree of digitalization of a higher education institution. *Strategies for Policy in Science & Education-Strategii na Obrazovatelnata i Nauchnata Politika*, vol. 31, no. 4s, pp. 9 – 21. <https://doi.org/10.53656/str2023-4s-1-det>.
- BELOEVA, S.; ANTONOVA, D., 2023. Controlled anxiety in the academic environment as an stimulus for students' creativity and innovation. *Strategies for Policy in Science & Education-Strategii na Obrazovatelnata i Nauchnata Politika*, vol. 31, no. 6, pp. 622 – 638. doi:10.53656/str2023-6-4-con.
- DERAKHSHAN, K. 2016. Revitalizing Language Classes through Humor. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, vol. 232, pp. 18 – 23. DOI:10.1016/j.sbspro.2016.10.005.
- ERDOĞDU, F.; ÇAKIROĞLU, Ü. 2021. The educational power of humor on student engagement in online learning environments. *RPTEL* vol.16, no. 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-021-00158-8>.
- JALILOVA, L. & RAJABOV, A. U. 2020. A sense of humor as an essential component of pedagogical optimism. *International Journal on Integrated Education*. vol. 3, no. 3, pp. 29 – 34. DOI: 10.17605/ijie.v3i3.82.
- KAUR, M. 2021. Using Humor for Effective Teaching-Learning Process. *Kala Sarovar*, vol. 24, no.4.
- KAZINIK, M. 2010. *Secrets of Geniuses*. 4th edition. Moskow: Legein, 304p. ISBN 978-5-91491-025-6.
- LOZANOV, G. 2005. *Suggestopedia – desuggestive training*. University Press St. Kliment Ohridski, ISBN 9540721377.
- MIHOVA, M. 2019. Humor in the training process through the perspective of the teachers. *International Scientific Conference “Pedagogy education – traditions and contemporaneity”*. Veliko Tarnovo: I&B, ISSN 2534-9317, COBISS – 1288420836.
- ŞAHIN, A. 2021. Humor Use in School Settings: The Perceptions of Teachers. *Sage Open*, vol. 11, no. 2. DOI:10.1177/21582440211022691.
- SANCHEZ, A. C. & MAGRO, L. J. C. 2018. Humour in the teaching of English and German equivocal words. *Cypriot Journal of Educational Science*, vol. 13, no. 4, pp. 645 – 653.
- XIE, D.; DE SERIO, L.; MALAKHOV, A. & MATYS, O. 2020. Memes and education: opportunities, approaches and perspectives. *Geopolitical, Social Security and Freedom Journal*, vol.3, pp.14 – 25. DOI: 10.2478/gssfj-2020-0009.

## EXPLORING NON-TRADITIONAL APPROACHES TO IMPROVING COMMUNICATION WITH STUDENTS OF THE DIGITAL GENERATION

**Abstract.** Humor in the classroom has been the subject of analysis and research for decades, and there is hardly an educator who would deny that well-presented and thematically related humorous elements create a positive and intriguing atmosphere in the class and contribute to reducing the students' tension and increasing their initiative in the learning process. It is also well known that good humor is the one which relates to the interests and attitudes of the audience. What type of humor will be understood and well accepted by a generation that does not know a world without meme culture in its various manifestations? When R. Dawkins introduced the term "meme" in 1976, he hardly imagined that he was giving a name to a phenomenon that would grow to such an extent that, almost half a century later, the director of the Center for Digital Culture at Kings College London would say: "memes are one of the clearest manifestations of the fact there is such a thing as digital culture." Is there a place for meme culture in the digitized learning process and does it have the potential to improve the communication between the lecturer and the students? The presented below material will look for the answers to these questions.

*Keywords:* motivation and engagement; improved communication; humor in the classroom; meme culture; students' perceptions and attitude

✉ **Dr. Aneliya Ivanova, Assoc. Prof.**  
University of Ruse "Angel Kanchev"  
8, Studentska St.  
7000 Ruse, Bulgaria  
E-mail: aivanova@uni-ruse.bg