

New Books
Книжнина

ОВЛАДЯВАНЕ НА КЛЮЧОВИ КОМПЕТЕНЦИИ ПРИ ОРИЕНТИРАНЕ В СВЕТА

Стоянова, М. (2019). *Овластяване на ключови компетенции при ориентирание в света*. София: Авангард принт, ISBN 978-954-337-398-7 374

Мирена Легурска

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

В монографията „Овластяване на ключови компетенции при ориентирание в света“ Магдалена Стоянова отговаря на актуални социално-педагогически потребности, като задава изследователски тенденции и апробирани вариативни технологии, адекватни на съвременния етап на образование и съобразени с конкретните нужди за придобиване на компетенции в единната социалнопедагогическа система „детска градина – начално училище“.

Като важна перспектива в образованието, интерактивните моделни технологии са необходими на учителите във всички сфери на институционалната мрежа. Затова в настоящия монографичен труд нормативните документи за предучилищното образование подчиняват целта на изследването на европейски ориентираните приоритети – търси се връзката между интерактивен технологичен модел и компетенции. След приемането на Закона за предучилищно и училищно образование (2016) и системата от стандарти за предучилищно образование се осъзнава, че са необходими редица нововъведения и усъвършенстване на документацията, които да превърнат детето в център на образователната политика чрез нови технологични интерактивни модели. Но не за разширяване и за затвърдяване на знания и изпреварваща подготовка за училище, а за усъвършенстването на ключови поведенчески компетенции.



Разработването и апробирането на интерактивен технологичен модел за усъвършенстването на ключовите компетенции е актуална цел, поставена не само в настоящия труд, но и в предписанията на различни европейски институции, стратегии и национални програми. Представените от автора изследвания доказват необходимостта от системно прилагане на интерактивните технологии като подходящи за утвърждаването на детската индивидуалност и за модернизирването на образователната институция. Разработеният *интерактивен технологичен модел*, основан на противоречия и противоположности, задава нов начин на систематизирането и на използването на „картината за света“. Той се осъществява в два успоредно реализирани етапа на апробация в масовата практика в две програмни действащи системи: „Ръка за ръка“, където авторът е част от екипа за ориентирането на социалния свят и разработва системата от противоречия и противоположности, като моделът се модифицира с БЕЛ и други направления чрез противоречиви ситуации; „АБВ игри“, в която Магдалена Стоянова е също част от авторския екип.

В своите предположения тя приема, че въз основа на противоречия и противоположности се постига *интерактивност в противоречива ситуация, когато представите са неясни, знанията не са налични в система, а уменията са в процес на трансформиране*. Именно тогава детето открива свой „оригинален“ и съответстващ на възможностите му начин за решаването на проблем въз основа на противоречието.

При извеждането на основните работни понятия се анализира връзката „**компетентност – компетенции**“, като се установи, че няма единство в интерпретацията на съдържанието на тези понятия в специализираната литература. Това се обясни с липсата на общи позиции в теоретико-експериментални, холистични и др. изследвания. Авторката приема, че компетентността е следствие от овладените от субекта конкретни и ситуативни компетенции в определен комплекс; компетентността е един от конструктите в науките за образованието, който се проявява в образователната действителност чрез компетенция, присъща на актове и действия в определена ситуация; компетенциите са интегрирани в конкретна ситуация и контекст знания, умения и отношения.

Така авторът използва *шестнадесет разновидности на такива ситуации* от първа до подготвителна група, получени чрез матрица на четири технологично представени ситуации в технологичния формиращ модел, а именно: *репродуктивно-възпроизвеждащи* (подражателни); *репродуктивно-познавателни*, *продуктивно-познавателни* (моделни), *познавателно-откривателски* (интерпретивни). Всяка една разновидност се разполага в четирите компонента на разгръщането на противоречивата ситуация: „Аз искам!“; „Аз ценя!“; „Аз знам!“; „Аз мога!“, зададени в програмните системи, апробирани и обозначени в глава трета в таблиците с първа, втора, трета и четвърта степен в модела.

Тъй като компетенциите са функция на опита, критериите и показателите, подчинени на хипотезите в монографията, са ориентирани към *основни компетен-*

ции, върху които се проучва влиянието на интерактивния модел – знания, умения и отношение, интегрирани в: *личностни компетентности – самостоятелност и отговорност* и конкретни компетенции за установяването им; *комуникативни и социални компетентности и конкретни компетенции* за усъвършенстването им (ЕКР/НКР, 2012), а именно:

- личностни компетенции, свързани със самоутвърждаването и „Аз-образа“ и характерните за него системи от представи, умения и отношения при ориентирането в природния и в социалния свят за прояви на самостоятелност и на отговорност;

- компетенции, свързани с любознателност и откривателство като предпоставки за учене чрез формулираните представи по водещите направления и центърът им върху *заобикалящия детето свят* (природен и социален), прояви на творчество и на толерантност, новата социална роля „ученик“;

- познавателни и практически умения – когнитивно-информативна функция на съдържанието по направления, т.е. *дидактометрия* на постиженията по направленията; динамиката на представите и уменията, основани на противоречия, се отчита във връзка с образователно съдържание по български език и литература, както и при проявите на игрова култура, дейност в основните и в допълнителните форми на организация на интеракцията; по математика и изобразително изкуство;

- социални и комуникативни компетенции, подбрани с оглед на хипотезите като водещи за фактологичните/теоретичните знания (видове представи) и умения, определени за ЕКР/НКР за предучилищното образование (2012): лично отношение към познавателната задача и съхраняване на изисквания за решаването им в игрово-познавателен и нагледно-практически план; прояви на социалноприемливи правила за игрова комуникация и общуване чрез невербално и вербално ориентиране в игрово-познавателни задачи.

Апробирането на интерактивния модел, поставен в центъра на в монографията, доказва, че:

- в експерименталните групи, включени във формиращия експеримент и в пилотното и в основното проучване, реализирането на интерактивния модел от противоречиви ситуации се свързва с висока степен на усъвършенстване на „Аз-образа“ и неговата структура във възрастов план;

- използването на интерактивния модел в седмично структурирани и бинарно организирани противоречиви ситуации по програмната система „АБВ игри“ *влияе положително върху „картината на света“ като система от представи – познавателна основа на другите образователни направления;*

- разработеният интерактивен модел, основан на противоречия, влияе положително върху динамиката на образователните постижения на децата и на *европейските ключови компетенции в предучилищното детство*, като факторният анализ доказва статистически предимства при наличието на бинарно ориенти-

рани ситуации на интеракция като основни форми чрез играта на усъвършенстването на опита.

Статистическата обработка на данните в пилотното и в основното проучване показва, че приложението на интерактивния модел, основан на противоречия и противоположности в програмната система „Ръка за ръка“ и в програмната система „АБВ игри“, *влияе положително върху степента на възприемането на противоречия и на противоположности, а и върху свързаните с тях европейски ключови компетенции, а именно:*

Приложението на интерактивния модел, основан на противоречия и противоположности, влияе позитивно върху критериите и показателите, свързани със самосъзнанието и с възможностите за самовъзприемане – „Аз-образа“: *диференцираност, функционалност и емоционално отношение*. В експерименталните групи тези различия са *статистически потвърдени* във втора възрастова група – **значими** ($0,75 < p(t) < 0,90$), а в трета и в четвърта – *много значими* ($0,90 < p(t) < 0,99$).

Емоционалният отклик към „Аз-образа“ се изгражда сравнително по-трудно във възрастов план в резултат на интерактивния модел, основан на противоречия: във втора и в трета възрастова група разликата в сравняваните групи е с гаранционна вероятност ($P < 0,01$), а в *подготвителна група* – $P < 0,001$, в *полза на тези, включени в модела*. Интерактивният модел в основното проучване също е обвързан с усъвършенстване на уменията за самооценка, а емоционалното отношение и функционирането са в близки стойности. Самооценката, определена чрез критерии и показатели, показва най-високи стойности в сравнение с останалите – представи за „А-за“ (когнитивен елемент), прояви на емоционален отклик и на функциониране.

Динамиката на постиженията по отношение на *европейските ключови компетенции за предучилищно образование* при факторен анализ на променливи след приложението му показва тенденции на хетерогенност-нехетерогенност на показателите по критериите функциониране, емоционален отклик и самооценка: за „Ръка за ръка“ тенденцията е от *хетерогенно към нехетерогенно обвързване* на постиженията за самосъзнанието във възрастов план; за „АБВ игри“ – обратно – от *нехетерогенно към хетерогенно обвързване*. Интегрирането на интерактивния модел с игрови форми допринася за положителни емоции при самоописанието, което се установи като резултат от използването на програмната система „АБВ игри“. Сигурността на „Аз-образа“ невинаги е обвързана с приятелския кръг, доминира обратното, но са налице и такива случаи и в двете програмни системи.

Потвърждава се, че високите стойности на постиженията на децата, от една страна, по образователните направления, а от друга – по отношение на стойностите в сериите за диагностика на противоречивите ситуации, са взаимосвързани. Те показват, че *интерактивният модел има положително влияние върху „картината на света“ като познавателна основа на други образователните*

направления. Установява се как креативността, надхвърляща реалността чрез играта, се съхранява чрез илюзията на противоположностите. Характеристиката на технологичния модел в глава четвърта отчита спецификата на седмичното тематично структуриране, бинарното реализиране на организационните форми и игровата интеракция по всички направления, присъща на съвременната игровизация на субективния опит.

Доказва се предимството на модела за усъвършенстването на ключовите компетентности, когато технологичният модел се прилага в тематично седмично реализиране на противоречивите ситуации, осигуряващи доминирането на последната степен – уменията. Това проличава от факторния анализ, осъществен в глава втора по отношение на водещите стойности в проявите на децата, включени в интеракция.

Обособените степени на противоречиви ситуации се разгръщат в психолого-педагогически план съобразно четири типа моделни технологии, чиято динамика се изменя от репродуктивно-подражателни към репродуктивно-познавателни, към продуктивни-познавателни и към откривателско-интерпретативни. Така моделът има предимство в тематично седмично структурирани концепти, в бинарно ориентирани противоречиви ситуации, когато доминира детското откривателство и изграждането на умения да се формулират предположения и въпроси.

Проучването на нагласите на учителите и на студентите – бъдещи педагози, доказва, че те трябва да съдействат за стимулиране на афинитета за взаимодействие. В това отношение те оценяват положително осигуряването на комуникативно и на съвременно интерактивно игрово-образователно пространство.

Изключително полезна книга в помощ на детските учители, директорите, психолозите, ресурсните учители и всички други педагогически специалисти, работещи по тази тематика.

KEY COMPETENCES ACQUISITION IN WORLD ORIENTATION

Stoyanova, M. (2019). *Key Competences Acquisition in World Orientation*.
Sofia: Avangard print, ISBN 978-954-337-398-7 374

✉ **Dr. Mirena Legurska, Assoc. Prof.**

Web of Science Researcher ID: AAW-3683-2020

Department for Information and In-Service Teacher Training

Sofia University

Sofia, Bulgaria

E-mail: legurska_mirena@abv.bg