

*Ценностни аспекти на педагогическото ежедневие
Value aspects of the Pedagogical Daily Round*

ХУМАНИСТИЧНИ АСПЕКТИ НА ИНТЕРАКТИВНОТО ОБУЧЕНИЕ В НАЧАЛНОТО УЧИЛИЩЕ

Пенка Марчева

*Великотърновски университет „Св. св. Кирил и Методий“ –
Педагогически колеж, Плевен*

Резюме. В публикацията са разкрити някои от хуманистичните аспекти на интерактивното обучение в началното училище. В теоретичен план те са проследени в три основни линии – по отношение на интерактивното взаимодействие, по посока на изграждане на интерактивна среда и по отношение на интерактивното взаимодействие обучаем – обучаван. В практически аспект тяхната приложимост е разгледана чрез дейността, която ги обединява – играта. Нейното активно присъствие в живота на малкия ученик е основен мотив при избора на практическата основа, на която се поставя разглежданата проблематика.

Keywords: humanistic aspect, education, interactivity, interactive methods and techniques, interactive games

Увод

Хуманизмът е едно от ключовите понятия в съвременната педагогическа наука. Създадено върху идеите на древногръцките философи Питагор, Сократ, Платон, ренесансовия възглед за можещата и образована личност от плът от кръв на Рабле и Дьо Монтен, то се превръща в образователна платформа в продължение на векове. В средата на XX век възгледите в основата на хуманистичната психология за „себеактуализацията“ (Е. Маслоу, Е. Фром и др.) се определят като отправна точка при обособяване на понятието хуманистично образование. Неговите проекции в един или друг образователен аспект са винаги актуални за всеки учител.

Целта на настоящата публикация е да се разкрият хуманистичните аспекти на интерактивното обучение в началното училище.

Задачите, които се поставят по отношение на формулираната цел, са:

1. Да се очертае съдържателното поле на хуманистичното образование.
2. Да се открият възможностите за практическа реализация на хуманистичните ценности чрез интерактивно обучение.

Теоретични аспекти на проучваната проблематика

В увода на публикацията бе подчертано, че едно от основните понятия на хуманистичното образование е „себеактуализация“. На основата на психотерапевтичната концепция на Rogers, наричана клиент-центрирана терапия, С. Цветанска подчертава, че „човешкото съществуване и изява се детерминират от вътрешни тенденции на самоактуализация, които могат да бъдат възпрепятствани от фактори на социалната среда, но могат да се стимулират чрез положителни взаимоотношения и емпатично разбиране“.

Съдържателното поле на хуманистичното образование се очертава в няколко аспекта:

- високо ценене на човека... като най-висше, най-значимо творение от бисоциален характер...;

- зачитане на личното му достойнство...;

- осъществяване на... творческия потенциал на всеки човек...;

- признаване на човешкото в човека... (Димитров, 2005: 21 – 22).

С основание може да се каже, че всеки от цитираните аспекти на хуманистичното образование има проекция в интерактивното обучение. Тези проекции ще проследя в няколко обобщени линии.

1. По отношение на интерактивното взаимодействие.

Зачитането на личното достойнство на детето е основен принцип при изграждане на интерактивно взаимодействие между обучаващ и обучаем.

2. По посока на изграждане на интерактивна среда.

Осъществяването на личностния творчески потенциал – ключов аспект в хуманистично образование, на практика се реализира чрез изграждане на интерактивна среда. Една от основните ѝ черти е придобиване на знания и изграждане на умения на емоционална основа, т.е. в позитивна емоционално заредена обучаваща среда.

3. По отношение на интерактивното взаимодействие обучаем – обучаван.

В условията на интерактивно обучение педагогическата дейност е осмислена през призмата на личностноориентирания подход. Негови основни маркери са хуманната педагогическа позиция, ценностно отношение към детето и неговото творчество, поставяне на цели, свързани с развитието на детската индивидуалност.

Вследствие на казаното може да се направи следният извод:

Интерактивното обучение предоставя достатъчно възможности за практическа реализация на хуманистично-ценностно ориентирано педагогическо взаимодействие с малкия ученик.

От тук следва логическият въпрос: Как?

Отговорът, който статията предлага, е **чрез използване на интерактивни методи**. Ясно е, че в настоящата публикация не може да се разгледат всички групи такива.

В педагогическата литература съществуват различни класификации на интерактивните методи. В настоящата публикация е използвана класификацията на С. Кашлев, който класифицира интерактивните методи в следните групи:

– методи за създаване на благоприятна атмосфера, организиране на комуникация;

– методи за смяна на дейности;

– методи за мисловна дейност;

– методи за смислотворчество;

– методи за рефлексивна дейност;

– интегративни методи (интерактивни игри) (Кашлев, 2011: 37).

Мотивация

Възрастовите особености на малкия ученик и спецификата на педагогическа интеракция с него са основните фактори за избора ми на разглеждане на последната група методи от тази класификация – интерактивните игри. Игровата дейност е една от основните дейности, присъстващи в ежедневието на малкия ученик.

Интересни са разсъжденията на В. Вълканова, че игрите „...са чудесен начин учениците да изразят в малка група собственото си отношение към определен проблем с учебна цел. Ролевата игра изисква от някого да бъде „някой друг“ в една въображаема ситуация. Предимствата на метода са в това, че помага на учениците: да изразят скритите си чувства и да дискутират „чувствителни“ проблеми; да разберат какво чувстват и как реагират другите в различни ситуации; ...да са ангажирани изцяло или въввлечени в един проблем или идея; да получават незабавна и разнообразна обратна информация за собственото си представяне; „да затворят пропастта“ между теорията и практиката и да развиват полезни умения (Вълканова, 2000: 48 – 51).

На основата на цитираните мисли може да се подчертае, че в условията на игра, на базата на социално общуване, детето открива света и получава алгоритъм за действие в определена ситуация. Всеки един от участниците в играта обогатява познавателния процес, който носи тя, чрез своя личен принос – размисли, реакции, преживявания, опит. Децата използват постигнатото до момента от членовете на групата и го надграждат със свои собствени постижения. По този начин, чрез интерактивната същност на игрите, се осмислят както като действията на другите, така и като свои собствени.

Практико-приложни аспекти на проблематиката

Според формираните детски компетентности Кашлев разделя интерактивните игри на няколко групи:

1. Социални игри, формиращи у детето важни жизнени навици, необходими за успешната социализация на детето в колектив, общество, адаптация в училище.

2. Информационно-комуникативни игри, развиващи способността на детето да работи в информационно пространство за овладяване на езика и стиму-

лиране на комуникативни способности.

3. Познавателно-интелектуални игри, свързани с представи за обкръжаващия свят.

4. Художествено-творчески игри, стимулиращи развитието на творческите способности, формиращи естетически, етични и нравствени съждения (Кашлев, 2011: 41).

Видове игри

1. Социални игри, формиращи у детето важни жизнени навици, необходими за успешната социализация на детето в колектив, общество, адаптация в училище

Игрова технология, включваща няколко игри:

1.1. „Искам да бъда предприемчив“

Цел: Да се научат децата да мислят нестандартно – да бъдат предприемчиви, инициативни, организирани.

Материали: Илюстрации от приказки, предметни картини, илюстрации на професии, цветни моливи, листа за рисуване.

Алгоритъм на действие: Децата се запознават с правилата на предприемчивия човек: (допълнително доизясняване на същността им чрез крилати мисли, по преценка на учителя).

1. Познавам добре себе си. (Трябва да се стараем да се видим такива, каквито ни виждат другите, Махатма Ганди.)

2. Умея да управлявам себе си. (Силен е този, който управлява себе си. Сенека.)

3. Да правим добри дела. (Ако не е направил едно добро дело през деня, древноримският император Тит казвал, че е загубил този ден.)

4. Да развивам волята си. (Много имат желание да направят нещо, но малко имат воля за това. Английска пословица.)

5. Умея да отстъпвам. (Всеки може да греши, но да упорства в грешките си може само глупавият. Цицерон.)

6. Не се боя да пристъпвам към нови дела. (Да бъдеш предприемчив, значи да се решиш да правиш нещо ново. В. Даль, руски писател и лексикограф.)

7. Бъди смел. (Щастието помага на смелите.)

8. Не се бой да сбъркаш. (Никой не се препъва, ако лежи в постелите. Японска пословица.)

9. Прави всичко с мярка. (Мъдрият търси мярката и в достойните дела. Ювенал.)

10. Действай постоянно. (Действието невинаги носи щастие, но без него няма щастие. Б. Дизраели.)

11. Мисли за бъдещето. (Онзи, който гледа към бъдещето, не съжалява за миналото. А. Блок.)

1.2. Игра „Учим се да правим избор“

Материали: Илюстрации на професии, цветни моливи.

Цел: Да се стимулират уменията на децата за избор на професия, да се създават възможности за аргументиране на избор.

Инструкция: Избери две от предложените илюстрации и нарисуй себе си в тези професии.

Беседа: Защо харесваш тази професия?

1.3. Игра „Дневник на моите и чуждите грешки“

Цел: Да се научат децата да мислят критично и обективно по отношение на своето поведение. Да се изграждат умения за саморегулация.

Алгоритъм: Децата разглеждат ситуациите с приказни герои от картинките.

Беседа: Какви са грешките, които са допуснали приказните герои от илюстрациите? Как е трябвало да постъпят? Каква беше последната грешка, която допусна? Каква поука си извади?

1.4. Игра „Учим се да общуваме“

Цел: Да се стимулират уменията на децата за свободно и ефективно общуване.

Беседа: Какъв въпрос ще зададеш:

- на клоуна в цирка;
- на изобретателя на компютъра (Джон Атанасов);
- на режисьора на твоето любимо анимационно филмче;
- на директорката на училището.

1.5. Игра „И на шега, и на сериозно“

Цел: Да се развиват предприемчивостта и инициативността на малките ученици.

Беседа: Каква е най-странната фирма, която искаш да откриеш, и защо?

- ще продавам сапунени балони;
- ще сменям грозните имена в красиви;
- ще обзавеждам кучешки колибки;
- ще обучавам велосипедисти.

2. Информационно-комуникативни игри, развиващи способността на детето да работи в информационно пространство, за овладяване на езика и стимулиране на комуникативните способности

2.1. Игра „Третият е излишен“

Цел: Да се развива мисловният процес на малкия ученик по отношение на операциите анализ, класификация и обобщение. *Материали:* Илюстрации на:

- лъв, пантера, делфин;
- сапун, хавлия, река;
- кафе, чай, торта.

Инструкция: Открийте излишния предмет или явление.

3. Познавателно-интелектуални игри, свързани с представи за обкръжаващия свят

3.1. Игра „Клопка“

Цел: Да се развива наблюдателността и логическото мислене на децата.

Материали: Картончета с буква „К“ за всяко дете и пръчици за смятане.

Съдържание: При нас са дошли два клоуна. Единият е добър, а другият – лош. Той иска да стане шампион по ловкост на ума. Пригответе за нас неизпълними знания. Ако вие разберете, че са такива, че не можете да ги изпълните, покажете буква „К“ първата буква на думата „клопка“.

Задачи:

- вземете една пръчица;
- добавете още пръчица и направете буква (Т, Х, Л);
- добавете още една пръчица и направете триъгълник;
- от тези пръчици направете квадрат („К“);
- добавете още една пръчица и направете колело („К“);
- от четирите пръчици направете буква „Ш“ като шапка;
- добавете още една пръчица и направете петица (цифра 5);
- от шест пръчици направете къща;
- за да се качите на покрива на тази къща, ви е нужна стълба с шест стъпала, постройте я.

(Един няма да е възможно, на двама ще можете. Победете лошия клоун с помощта на най-добрия си приятел, защото „Приятел в нужда се познава“.)

4. Художествено-творчески игри, стимулиращи развитието на творческите способности, формиращи естетически, етични и нравствени съждения

4.1. „В магазина за играчки“

Цел: Да се развиват уменията на децата самостоятелно да избират начини за оригинални действия за предаване на игрови образ, за самоизразяване и развитие на въображението.

Съдържание: Децата са в магазин за играчки. Всеки може да си купи играчка, ако успее да я познае. Водещ (учителят) избира няколко деца и ги „превръща“ в играчки – кола, кукла, каляска, топка и т.н. Той прошепва на всяко дете в каква играчка да превърне. Децата изобразяват различните играчки с движения – този, който отгатне, може да купи играчката за себе си.

4.2. Музикален вариант „Музиката рисува“

Съдържание: Децата слушат инструментални творби с програмен характер – например „Слон“ от „Карнавал на животните“ на Сен-Санс, „Пчелата“ на Шуберт, „Баба Меца на разходка“ на Ал. Райчев и др. Учителят избира дете, пошепва му заглавието, то пресъздава с движения музикалния герой, а останалите деца трябва да отгатнат кой е той.

Заклучение

Предложените техники и игри не изчерпват възможностите на интерактивното обучение за реализиране на практика на хуманистичното ценностноориенти-

рано педагогическо взаимодействие с малкия ученик. По същество те не са достатъчни за неговото осъществяване. Необходими са също търпение, разбиране и педагогическо майсторство, чрез които учителят да се докосне до неговия свят.

За „да бъдеш учител е нужно нещо повече от професионални знания и умения. Нужни са още своеобразна сетивност, с помощта на която да забелязваш, усещаш и разпознаваш детайлите в проявите на детската природа“, и разбира се, „...любов – твоето най-велико оръжие срещу насилието, невежеството и безхаберieto“ (Василева, 2012: 13).

ЛИТЕРАТУРА

- Василева, Е. (2012). Ценностни аспекти на педагогическото ежедневие или... учителят – посланик на бъдещето. В: *Ценностни аспекти на педагогическото ежедневие*. София: Университетско издателство „Св. Климент Охридски“.
- Вълканова, В., Дерменджиева, Г. (2000). Интернет или къде се крие мишката? – В: *Образованието и предизвикателствата на новото хилядолетие*. Пловдив: Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“.
- Гюрова, В. и др. (2006). *Интерактивността в учебния процес или за рибаря, рибките и риболова*. София.
- Димитров, Л. (2005). Образование – прагматично, но приоритетно възпитателно-хуманистично, Сборник с доклади и съобщения „Свободното време на учениците – проблеми и възможни решения“. Варна.
- Кашлев, С. (2011). *Интерактивные методы обучения*. OZON.
- Цветанска, С. (2006). *Предизвикателство в педагогическото общуване*. София: Просвета.

HUMANISTIC ASPECTS OF INTERACTIVE EDUCATION AT PRIMARY SCHOOL

Abstract. In the present publication are revealed some humanistic ideas of interactive education at primary school. In the theoretical aspect, they are followed at two basic lines- regarding the interaction, on the direction of building interactive environment. In a practical aspect, their relevancy is discussed through the activity that unites them – the game. Its active presence in the little student is a basic motive for the choice of the practical base on which is put the studied problematic

Assoc. Prof. Penka Marcheva, PhD

✉ University of Veliko Turnovo
„St. Cyril and St. Methodius“
College of Pedagogy – Pleven
E-mail: penka_mar4eva@abv.bg