

ВИДОВЕ ИНТЕРАКТИВНИ МЕТОДИ

Цветелина Господинова
(Нов български университет)

The subject of the article is the types of interactive teaching methods: Situational, Discussion and Experimental methods. The application of the methods is illustrated by example presentation of English class work.

0. В статията ще бъдат представени три вида интерактивни методи: ситуационни, дискуссионни и опитни (емпирични) методи. Те ще бъдат разгледани с оглед на възможностите им за използване в обучението по чужд език.

1. Ситуационни методи

Ситуационните методи са най-обещаващата новост в дидактиката на ХХ век, конкурираща се само с приложението на компютъра и мултимедията в образованието. Те се използват за имитиране на професионална или организаторска дейност за учебни цели. Създадени са в практиката на йезуитските училища през XVIII. век. След Втората световна война се разпространяват по целия свят, възродени са в Харвард и Йелс (Харвардски методи) при обучението на мениджъри.

Ситуационните методи заемат 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.

1.1. Метод на конкретните ситуации (кейс-стъди)

При този метод цел на обучението е развитието на определени качества на мисленето - любознателност, разсъдливост, мъдрост; личностни качества - твърдост, отговорност. Основни принципи на метода са: 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.

Препоръчват се следните етапи на работата:

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

(Иванов 1993, с.103)

1.2. Казус

Казусът е възможно най-близко до действителността описание на реална ситуация за вземане на решение. Описват се 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 не важна 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. Познати са следните 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).

Вариантите на организация на работата са различни:

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

1.3. Симулация

При симулацията 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.

1.3. *Игра*

Играта е вид симулация, изискваща активно участие, което позволява приложение на усвоените знания. Имитира се 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. Играта разнообразява често задавани упражнения. Тя 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. Тя спомага за ефективното насърчаване на комуникацията, поради това е 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. Играта увеличава интереса към обучението, развива самостоятелност у учениците, запознава ги с ролевата структура на дейността. Тя служи за трансфер на знания и 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. При *ролевата 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 ролевата игра 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 ролевите 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 е, че свързаните с ролята действия са толкова по-функционални, колкото по-добре поведението на играещия ролята съвпада с предписанията за ролята (очакванията на обществото).

Интеракционистката теза предполага партньорите в дадена ситуация да планират и реализират стратегиите си на поведение съобразно със ситуацията и така да 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.

2. *Дискусионни методи*

Ще бъдат разгледани дискусионните методи анкета, беседа, брейнсторминг, дискусия, обсъждане, дебати.

2.1. *Анкета*

Анкета е свързана с определен проблем, който трябва да се реши, тя въвлеча в колективно обсъждане, намаляване на разногласията, формулира се компромисна теза.

2.2. *Беседа*

При беседата 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. При обучаващата беседа преподавателят “води” ученика към формулировката на даден отговор или към съгласие (Сократова беседа).

2.3. Брейнсторминг

Брейнсторминг (мозъчна атака, колективно генериране на идеи) е създаден през 1953 г. от Алекс Осбърн (Osborn, 1953, с. 231) и представлява форма на съвместно обсъждане на идеи. Той е 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 (13 мин.). Всички идеи се фиксират и никой няма право да ги оценява. “Анализ на идеите” е самото обсъждане на всяка изказана идея, която е анонимна, и става през втория етап. За прилагането на метода са необходими: регистратор и фасилитатор (може да бъде един и същ човек), изясняване на проблема или въпроса като най-напред се генерират индивидуални идеи и се фиксират на хартия и се групират по приоритет. Разновидности на метода: обратна (търсене на недостатъци), индивидуална, по двойки, едно- и двустадийна, “играта на дилетанти”, в която вземат участие не специалисти като генератори на идеи, които не са обременени от професионални и научни догми и шампи. 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.

2.4. Дискусия

Дискусията е процес на взаимодействие, контролирано от учителя, посредством което участниците усвояват информация и опит. Диалогичната форма се използва 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 изменяне на неговите перспективи; за развиване на способност да се разсъждава; за придобиване на опит в самостоятелно идентифициране и решаване на проблемите. Препоръчва се тематиката да обхваща по-обобщени, глобални теми, предполагащи възможност за различни мнения (противоречия). Дискусиите могат да бъдат: импровизирана, регламентирана (ръководена от учителя или от ученик), представлява свободен обмен на мнения, не формална, не регламентирана дискусия, работа в обособени малки групи. Групова дискусия може да бъде 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 на дискусията като метод е, че изисква много време; запознатост на участниците с разглежданата тема, поради това 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 подготвя въпроси, които да провокират разговор и размишление, различни гледни точки;
- да накара, стимулира участниците по отделно да изясняват, анализират и резюмират.

2.5. *Обсъждане*

Обсъждането е техника много близка до дискусията. Общото е технологичната реализация, а различното – предметите на обсъждане, които са конкретни: книга, филм, статия, ученически творби (съчинения, рисунки). Много важен е оценъчният момент (аргументи).

2.6. *Дебат*

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.

Всеки един от разгледаните методи обслужва определени образователни цели и може да има вредни и антиобразователни ефекти, успехът или изгодата не се включват при обсъждането на достойнствата им. Специфичен вид дискусия е когато 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. В подготвителната част се формулира 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 участници (5-7), които дискутират. Останалите участници образуват жури. Един от тях може да бъде определен за ръководител на дебата. Журито 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 протича по следния начин:.

- 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.
- Журито обосновава оценката си. Тя също се дискутира.
- Изготвеният проект се представя, участват членовете на групата е групата

като цяло, използват се средства за онагледяване, представянето трябва да бъде ясно, оригинално, точно, да има комуникация с аудиторията.

■ Обсъждането на проекта обхваща усвоените знания и умения, комуникация вътре в групата, между групите, между преподавателя и групите, компетентността за комуникиране и решаване на конфликти, уменията за критично отношение.

3. *Опитни методи*

Ще бъде разгледан методът на проектите, тъй като той е най-широко използваният в последно време в практиката. Изпълнението на изследователски проекти помага на учениците да формират в себе си интелектуална и формална автономност.

Осъществяването на проекта преминава през следните фази:

- *Стартова фаза* - намиране на тема. Избор на тема, договарят се критериите за оценка на проекта.

- *Същинска работна фаза* - провеждане на проекта. Планира се работата в групите.

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

- *Обсъждане на проекта* - ниво на усвоени знания и умения, комуникация вътре в групата, между групите, между преподавателя и групите.

Функциите на метода на проектите според Галина Шамонина са (Шамонина, 2008):

- *Познавателна* – конструиране на съдържанието на учебната дейност и процеса на реализацията и осъзнаване на тенденциите за развитие на образователната степен – “надникване в бъдещето.”

- *Управляваща* – ориентиране към поставена цел, планиране контрол върху процеса на постигане на целта.

- *Развиваща* – прогнозиране на процесите –формиране на социално важни качества на личността и подкрепа на индивидуалността, качествена промяна на субектите и обектите, възникване на нови форми, иновации и нововъведения, преобразуване на вътрешните и външните им връзки.

- *Културоизграждаща* – планиране на начините за възпроизвеждане и развитие на културата, подбор на културообразно съдържание и “пресъздаване” на културни образци и норми, насочени към възпитанието на младия човек.

- *Мотивираща* – развитие на вътрешната и външната мотивация за активно участие в учебния процес на базата на важна и интересна информация за културата, традициите и историята на страната на изучавания език.

- *Информативно-обучаваща* – реализиране на такива методи на обучение като демонстрация, обяснение, изследване на факти, събития и процеси, оформени и представени със средствата на чуждия език.

- *Евристична* – ориентиране към самостоятелно откриване на новото на базата на предварителния опит на обучаваните и насочването им към активна познавателна дейност.

- *Контролна* – осъществяване на текущо и поетапно наблюдение.

- *Рефлексно-оценъчна* – определяне на степента на усвояване на знанията, навиците и уменията в процеса на изпълнение на проекта в съответствие с изискванията на програмата.

- *Комуникативна* – проектът цели развитие на комуникативната компетентност на студентите. Комуникативната компетентност се изразява в способността за съвместна работа с други хора, познаване на психологията и етиката, способността за точно възприемане на другия човек.

Методът на проектите е “такъв подход към обучението, който обогатява традиционните методи и който може да бъде използван практически на всички нива, възрасти и способности на обучаваните “ (Haines, 1989, с.1).

Използването на Метода на проектите в процеса на преподаване на чужд език се характеризира с ориентация към развитие на личността със средствата на учебния предмет. В него се фиксира промяна на схемата на общуване, която следва да бъде субектно-субектна – студентът става активен, творчески субект на учебната дейност.

4. Приложение на интерактивни методи в ранното обучение по съвременни езици

За илюстриране на приложението на интерактивни методи в ранното чуждоезиково обучение се прилага примерна разработка на занятие по английски език в предучилищна възраст.

Примерна разработка на занятие по английски език в предучилищна възраст

Тема: Плодове

Цели:

- нови лексикални знания: децата трябва да усвоят 6 нови думи: ягода (a strawberry), круша (a pear), слива (a plum), череша (a cherry), банан (a banana), ябълка (an apple)

- фонетични знания - усвояване на правилно произношение на новите думи

- граматични знания - усвояване на правилния неопределителен член на названието на дадения плод

- умения: развитие на уменията за слушане и говорене

- поведение: развитие на уменията за правилно изразяване

Материали : картинки на плодовете

Дейности по време на занятиято

1. Поздрав : Часът започва с поздрав на английски език. Децата седят по местата си.

Good afternoon! How are you?

Добър ден! Как сте?

Децата отговарят по вече усвоен модел:

Good afternoon! Fine, thanks!

Добър ден! Благодаря, добре!

2. Мотивационна част:

За да бъдат мотивирани децата преди да се пристъпи към новите знания се извършват двигателни упражнения, например игра. Тя се извършва под команда и показване от учителката на английски език. Командите са познати, но трябва да се напомнят съответните движения, в случай че някое от децата е забравило командата.

- Пипнете пода!-Touch the floor!

- Пипнете нослетата си! Touch the nose!

- Вдигнете ръце! Hands up!

Децата повтарят няколко пъти тези команди. Тази двигателна игра повдига настроението на децата.

3. Нови знания

Усвояват се наименованията на 6 плода:

- Учителката показва картинка на съответния плод и произнася наименованието му на английски език.

- Всички деца произнасят думата заедно

- Всяко дете произнася самостоятелно новата дума

- Преминава се към следващата дума

4. Игра:

Всяко дете си тегли картонче с нарисован върху него плод. При посочване от учителката детето казва на английски език названието на съответния плод. Излиза едно от децата, тегли картонче и задава въпрос на останалите деца: Кой е този плод? What is this?

5. Часът завършва с поздрав.

Довиждане! Лек ден!

Goodbye! Have a nice day!

Формата е фронтална. Работи се с всички деца едновременно. Децата “слушат” и “говорят”.

Заключение:

Системното прилагане на интерактивните методи на обучение трябва да започне с децата още в предучилищна възраст, за да се осъществи пълноценна подготовка на подрастващите за справяне с предизвикателствата на бъдещето. Учителят трябва да подбира такива методи, които не изискват умения за четене и писане. Интерактивните методи са свързани с използване на богат набор от интерактивни техники.

БИБЛИОГРАФИЯ

Иванов, И. (1993): *Педагогическо изследване, методология, методи*, София: Фондация “Отворено общество”

Иванов, И.: www.ivanpivanov.com/.../55_Interaktivni-metodi-za-obuchenie.pdf

Шамонина, Г., Маринова, Т. (2008). *Здравствуй, Россия!* Варна: Изд. ВСУ “Ч. Храбър”

Osborn, A. (1953). *Applied imagination principles and procedures of creative thinking* New York: Scribner

Haines, S. (1989). *Projects for the EFL Classroom: Resource Materials for Teachers*. Walton on-Thames, UK: Nelson

