

Някои активни методи за обучение, социализация и възпитание

Рангелова, Вярка Георгиева

студентка II курс, Шуменски университет „Епископ Константин Преславски“, Педагогически факултет, специалност „Предучилищна и начална училищна педагогика“, магистърски курс „Иновации в предучилищното образование“, ОКС Магистър

Абстракт

Статията разглежда връзката между функционалната грамотност, обучението в детската градина и активното учене; методът на Монтесори и подходът на High/Score програмата – примери за учене чрез действие; авторската игра „Рожден ден“ – средство за активно усвояване на пространствени представи.

1. Функционална грамотност в детската градина

Между ниското ниво на функционална грамотност на учениците и начина на обучение още в детската градина (и след това в училище) има пряка връзка. „Способността на човека да идентифицира, да разбира, да интерпретира, да създава, да обменя, да общува, да изчислява“ [1] определена информация може и трябва да се стимулира и развива още от ранна детска възраст. Това е периодът от развитието на детето, в който то проявява естествена потребност да разбере, да анализира и подреди света, който го заобикаля. Вместо да се опитваме да „подредим човека“ като го вкараме в рамките на академичното опознаване на реалността, по-добре да се доверим

на детското търсене, да оставим детското аналитично мислене в комбинация с въображение (подтиквано от конкретни действия и ситуации), да бъде инструмент за опознаване на света.

Педагозите трябва да разчитат все повече на методи, подходи и програми, които създават условия за активно учене в детската градина. Детето трябва да е активен участник в процеса на усвояване и затвърдяване на новите знания и умения. Те трябва да са резултат от неговите действия, от експериментиране и задаване на въпроси. Детето трябва да бъде поощрявано свободно да изучава и изследва всичко, което го заобикаля.

2. Примери за активно учене

Пример за подобен начин на обучение могат да бъдат много съществуващи методи и програми. Интерес представлява методът на Мария Монтесори, при който децата усвояват знания чрез действия. Децата сами избират кога с какво действие да се занимават. Те използват специално създадени за целта материали за практическа работа, проектирани така, че да са интересни и привлекателни, но да имат като основна обучаващата функция. Така чрез многократно повторение на конкретна работа с материалите детето усвоява знания, без възрастният да го напътства, назидава или поправя грешките му. Материалите за работа са така проектирани, че да направят детската грешка напълно изключена. Всеки път детето достига до вярното решение на задачата, с която само се е заело. То изгражда увереност, че ще намери решението и това му дава нужната смелост да се заема с нови задачи за решаване.

Подходът на High/Score програмата е по-добър спрямо Монтесори с това, че при него на детето се предоставя възможност да се учи от своите грешки. Детето използва своите действия, преживявания и работа с различни материали, за да прави свои собствени заключения, които могат да са

погрешни от гледна точка на възрастния. Те трябва обаче да бъдат приети от възрастния и детето да има своя възможност да изгражда работни хипотези, да анализира, да стига до заключения, да отхвърля старите си хипотези и да изгражда нови, въз основа на новите знания, получени в процеса на работа с материалите. Детето само избира как да използва тези материали и изгражда свой план за работа. При този подход на обучение в детската градина децата са активни откриватели и творци. Те са шумни и често споделят помежду си какво планират, какво извършват, какво преживяват. Комуникацията между възрастните и децата е като между равни партньори и е важна част от обучението. Рефлексията след експериментирането е важна част от процеса на обучението. Споделянето с другите на това, което детето преживява по време на цялостната дейност, извършвана от него, е важна съставка на ученето и възможност за по-добра социализация на детето. То свиква да общува както с възрастните, така и със своите връстници. Споделянето на идеи и наблюдения става естествена част от ежедневието на децата. Те стават самоуверени и смели. Придобиват умение сами да поставят определен проблем и да намерят свое решение на него чрез експерименти – учейки се от своите грешки.

Особен интерес представлява ученето чрез игра. То е един от методите за активно учене и е много подходящо за прилагане в детската градина.

3. Играта „Рожден ден“

Търсенето на активност у децата при усвояването на знания и съобразяването с техните възрастови особености, доведе до създаването на играта „Рожден ден“. Подробно описание и правила могат да се намерят в дипломната ми работа [3].

Тази игра дава на децата възможност да бъдат активни участници в процеса на учене; развива мисленето и усъвършенства пространствените представи; дава възможност за осъществяване на изследователски подход в

процеса на педагогическо взаимодействие; стимулира възможността за формиране на хипотези и стратегии.

Играта беше изпробвана в четвърта подготвителна група (шестгодишни деца) в детска градина „Знаме на мира“ град Балчик и се установи се, че тя предизвиква много голям интерес у тях, децата обичат да обсъждат своите решения и взаимно да си помагат да намерят най-доброто решение за конкретната ситуация.





Направен е изводът, че играта „Рожден ден“ е средство за активно учене като едновременно с това влияе положително върху социализацията и възпитанието на децата.

Използвана литература:

1. Национална стратегия за насърчаване и повишаване на грамотността (2014 - 2020)
2. Иванов, Иван П., *Интерактивни методи на обучение*.
3. Рангелова, В., *Активното учене по направление математика чрез игра*, Дипломна работа, Шумен, 2017
4. <http://imontessori.bg/>
5. http://trinitypreschoolsc.org/wp-content/uploads/Active_Learning_The_Way_Children_Construct_Knowledge-1.pdf
6. <https://highscope.org/>