

МЯСТОТО НА ИГРОВО-БАЗИРАНОТО ОБУЧЕНИЕ В УЧИЛИЩЕ

Маргарита Спирова

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“, ФМИ, докторант
Средно училище с изучаване на чужди езици „Свети Климент Охридски“ –
Благоевград, e-mail: margo.teoharova@gmail.com

Резюме: Статията представя проблеми, породени от несъответствието между традиционните начини на обучение и потребностите на учениците, като част от новото високотехнологично общество. Направена е съпоставка между специфични особености на традиционното и интерактивното обучение. Представени са някои основни дидактически принципи, пречупени през призмата на игрово-базираното обучение.

Ключови думи: традиционно обучение, интерактивно обучение, игрово-базирано обучение

1. Въведение

"Каж ми и ще забравя.

Покажи ми и може би ще запомня.

Направи ме съпричастен и ще разбера."

(китайска поговорка)

Бързо развиващото се информационно общество поставя редица предизвикателства пред образователната система. От една страна дава възможност за осъвременяване на учебния процес и използване на алтернативни и нестандартни начини за решаване на рутинни проблеми и задачи. От друга - компютърните игри, социалните мрежи, онлайн комуникацията отнемат много време и ангажират сериозно вниманието на подрастващите. „Съществуващата образователната система, с нейните традиционни методи и средства, трудно успява да отговори на непрекъснато растящите потребности от широко достъпно, адаптирано към индивидуалните потребности, продължаващо през целия живот, ефективно обучение.“ [2] Затова усилията са насочени към създаване на условия и навици за използване на технологиите с образователна цел. В тази връзка така нареченото игрово-базирано обучение („game-based learning“) дава сериозна заявка за успех в областта на образованието.

2. Същност на проблема

Хората са способни да разделят вниманието си между няколко неща едновременно. Съвременните ученици не познават свят без смартфони, интернет и компютърни игри. Споделят, че често по време на час в училище вниманието им се раздвоява между това, което говори учителя от една страна, и смартфона от друга - за да пишат съобщения или да играят. Учителят се оказва в по-неизгодна позиция от всякога. „Борбата“ за вниманието на ученика е трудна и непрекъсната. По-лошо - не винаги е успешна. Това е сериозен проблем на съвременното образование. От друга страна, за едно поколение, израснало с компютърните игри, традиционните методи на обучение се оказват вече недостатъчни, за да възбудят и задържат интереса му. И тук идва мястото на игрово-базираното обучение. Използвана за целите на обучението, добре структурираната игра не само може да задържи вниманието, но ще увлече емоционално участника и ще го накара да повтаря едно и също ниво до постигане на успешен резултат. Нещо повече – дава възможност за учене по всяко време и на всяко място.

3. Традиционно срещу интерактивно обучение

Традиционното образование е насочено към усвояване на знания за успешно представяне на изпита. Интерактивният образователен модел се стреми обучаемият да осъзнае необходимостта от придобиване на знанието.

Мотивацията е от изключително значение в образователния процес. Съвременното дигитално поколение е отегчено от традиционните, базирани на лекционен подход начини на обучение, но се чувства комфортно в зоната на видеоигрите и обучението чрез тях. Когато ученето е скучно, обучаемият не се чувства увлечен и мотивиран и не учи истински. Ученето не означава механично запаметяване – то означава усвояване на умения и мисловни процеси, необходими за подобаваща реакция под напрежение в различни ситуации. [5] Добрата компютърна игра е забавна с вградения си процес на обучение. За да напредва в една игра, съзнанието на участника преживява удоволствието от схващането на идеята (разбирането) на цяла една нова система. Това е вярно, независимо дали играта е за забавление или сериозна. Ако бъдат впрегнати възможностите на игра с подходящ дизайн за постигане на определени учебни цели, резултатът е работна сила от високо мотивирани обучаеми, които са сериозно заинтересовани и упражняват прилагането на умения за решаване на конкретни проблеми.

При традиционния образователен модел идентифицирането и решаването на проблеми се осъществява в структурирана и относително статична образователна среда, тоест очаква се прилагане на знания и умения в специфични случаи и ситуации. Иновативният образователен модел се стреми

към подготвяне на обучаемите за справяне в динамична и променяща се обкръжаваща среда.

В подходящо разработена игрова среда обучаемият работи за постигане на цел, избирайки самостоятелно определени действия и понасяйки последствията от тези действия. Прави грешки в безопасна среда и докато експериментира, активно учи и упражнява най-правилните начини за работа в различни ситуации. Точно обратното, традиционното пасивно учене тренира запомнянето на конкретна последователност от действия и оценява в каква степен това е постигнато. Дори когато оценката е отлична, поведението на обучаемия в реална ситуация остава неизпробвано.

Традиционният образователен модел залага основно на отношенията „учител - ученик“, интерактивният метод се основава на взаимодействията „ученик - ученик“ и работа в екип.

Оценката на знанията при традиционния модел се прави изключително от учителя, който оповестява резултатите от изпитването и обяснява допуснатите грешки, като сам преценява какви мерки да предприеме за компенсиране на пропуските. Интерактивният модел акцентира върху съвместната оценка и самооценката, като както учителят, така и учениците участват в обсъждането на грешките и пропуските. Традиционните методи на обучение не дават възможност за индивидуални многократни повторения на определени действия (в най-оптимална последователност) в реалистична среда, докато те бъдат усъвършенствани и доведат до желания резултат. Освен това при игрово базираното обучение всеки опит бива оценяван и ученикът веднага вижда резултата от своите действия, което го мотивира да опитва отново и отново, докато постигне възможно най-висок резултат, като се самокоригира. В процеса на самооценка могат да възникнат и въпроси, които после групово да бъдат обсъдени. Игрово-базираното обучение дава възможност и за работа в екип, като участниците могат да имат специфични роли в играта. Това дава възможност на обучаемите от една страна да видят собствените си грешки, а от друга - да идентифицират грешките на останалите. В следствие това съвсем естествено подтиква към дискусии за подобряване работата на екипа, а когато в играта се общува на чужд език, допълнително се развиват езикови умения.

4. Реализация на основни дидактически принципи чрез игрово-базираното обучение

4.1. Индивидуализация на обучението

„В различните актове на обучение не е еднакво ефективна учебната дейност, извършвана едновременно от целия клас, и учебната дейност, извършвана от учениците самостоятелно или когато са обособени на малки

групи от по няколко ученика.“ [1] Въпросът за индивидуализация и диференциация на обучението е разглеждан широко, но вграждането му в образователната система все още не е пълноценно поради големия брой ученици в клас, учебниците, които не са съобразени с нуждите на индивидуализацията, класно-урочната система. Ученето е процес, който се случва на „малки порции“ и всеки обучае работи с различно темпо. Пасивните учебителни програми очакват целия клас ученици да овладява учебния материал с еднакво темпо, което означава, че често има ученици, които изостават и такива, които скучаят понеже напредват бързо и се налага да „изчакват“ останалите. Фокусът е в теоретичното овладяване на материала и възможностите за практическо приложение на наученото са ограничени. Обратно, добре структурираната учебителна игра дава възможност всеки ученик да овладява компетентности със собствено темпо и да може да премине към следващия етап, само ако е преминал успешно предишното ниво.

4.2. Принцип за системност в обучението

„Под системност се разбира усвояването на знанията, уменията и навиците в определена логическа връзка, в която водещо значение имат съществените признаци на предметите и явленията, и тяхната съвкупност представлява цялостно образувание или система.“ [1] Особено значение за системността имат „...връзките на приемственост, чрез които новият материал се свързва и се опира на по-рано изучения.“ [1] Предварително натрупаните знания могат да подпомогнат или да възпрепятстват обучението. Например, учениците, които имат правилно усвоени знания и умения по разглеждания въпрос имат предимство, но ако ученикът има грешки в усвоените по-рано знания, това може да доведе до трудности в систематизирането на знанията. Игровото обучение тук може да послужи за бързо коригиране на специфичните грешки в изучения материал на отделния ученик и преминаване по-нататък в обучението без това да се отразява на общия темп на работа на класа.

4.3. Принцип за активност на ученика в обучението

Ефективността на обучението зависи от много фактори, като един от най-съществените е мобилизирането на собствените усилия на учениците в процеса на усвояване на знания. „Съвременната дидактика осъзнава факта, че най-трайни и функционални са онези познания, които ученикът усвоява чрез собствени усилия.“ [1] За активизиране на познавателната дейност на ученика имат значение интересът към учебния материал и положителната мотивация, положителните емоционални преживявания, връзката между обучението и практиката, изправянето пред конкретни проблеми в близка до действителността среда. Добре конструираната образователна игра може да предизвика участника към критично мислене, анализ на ситуацията, реакция в

близка до реалността безопасна виртуална среда, емоционална ангажираност и желание за постигане на най-добър резултат. Тук учителят подпомага, а не ръководи еднолично процеса, като това допълнително спомага за активност в извършваните действия.

„Базирано на игра обучение (game based education). То е приложение на игрите в образованието. Има два варианта: инструктивистки модел: учениците се учат, играейки образователни игри, зададени и разработени от други (учител) и конструктивистки модел: учениците се учат, играейки образователни игри, зададени и разработени от тях самите“. [4] Обучението по информационни технологии позволява учениците да се включат в разработването на отделни модули от образователни игри, които касаят конкретни уроци от учебния материал. По този начин те развиват знанията си не само по отношение на него, но и компетентности, свързани с практическото приложение на информатиката и информационните технологии.

4.4. Принципи за съзнателност и за трайност на знанията и уменията

От изключителна важност в процеса на обучение е придобитите знания, умения и навици да се отличават със задълбоченост и трайност, така че когато е необходимо учениците да могат да възпроизведат същественото в конкретни ситуации. „Повторението има важно значение за трайното овладяване на знанията, уменията и навигите.“ [3] Статичното еднотипно повторение, водещо до заучаване на определени фрази влиза в противоречие с принципа за съзнателност: „Други автори твърдят, че съзнателността се изразява в това ученикът да разбира всичко, което изучава, владее езика, използван от учителя, свързва новите знания със старите.“ [3] Образователните игри дават възможност на ученика да повтори многократно последователност от действия до достигане на положителен краен резултат. В същото време, в зависимост от динамично променящите се условия в играта, той е принуден да използва знанията си, като отчита допуснатите грешки, за да избере най-оптималния вариант за действие, което ще го доведе до успешно финализиране на съответния модул. Този процес играе значима роля за издигане на съзнателността в процеса на обучение и спомага за трайното овладяване на учебния материал.

Заключение

Игрово-базираното обучение не трябва да се разглежда като контрапункт на традиционното обучение, а като негово необходимо развитие и обогатяване. Би могло да се твърди също, че в настоящия момент образованието надхвърля границите на учебното заведение и класната стая. Необходими са ефективни

интерактивни преживявания, които да мотивират и активно да въвличат учениците в процеса на обучение. Чрез използването на образователни игри принципите на обучение могат да бъдат реализирани успешно и да доведат до по-висока мотивация и по-добри резултати.

Литература

1. Андреев, М.: „Процесът на обучението. Дидактика“, Университетско издателство „Св. Климент Охридски“, София, 1996.
2. Васева, Д.: „Същност и особености на сериозните игри“, Сборник доклади на петата национална конференция по електронно обучение във висшите училища, Русе, 2014.
3. Дурева-Тупарова, Д.: „Проблеми от методиката на обучение по информатика и информационни технологии“, Университетско издателство Югозападен университет „Неофит Рилски“, Благоевград, 2003
4. Иванов, И.: „Интерактивни методи на обучение“, <www.ivanpivanov.com/uploads/sources/55_Interaktivni-metodi-za-obuchenie.pdf>, (29.04.2018 г.)
5. Trybus, J.: „Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going“, 2009, <<http://www.simcoachgames.com/pdfs/WP-Trybus-Game-based-learning.pdf>>, (29.04.2018 г.)

THE ROLE OF GAME-BASED LEARNING IN THE SCHOOL

Margarita Spirova

Abstract: *The paper presents problems, caused by the incompatibility between the traditional teaching methods and the needs of the students who are part of the new high-technology society. A comparison between special features of traditional and interactive learning is made. Also some core didactical principles are presented in the light of game-based learning.*