

ИГРОВАТА МЕТОДИКА В УЧЕБНИЯ ПРОЦЕС ПРЕЗ ПОГЛЕДА НА ОБУЧАВАНИТЕ

Емилия Цанкова¹, Геновева Златева², Виолета Костадинова³

¹Софийски университет „Св. Кл. Охридски“, бул. „Цар Освободител“ 15, София 1504, България, e-mail: tsankovaem@abv.bg

²Медицински факултет, Софийски университет „Св. Кл. Охридски“, ул. „Козяк“ 1, София 1407, България

³Факултет по начална и предучилищна педагогика, Софийски университет „Св. Кл. Охридски“, ул. „Шипченски проход“ 69А, София 1574, България

GAME METHODS IN EDUCATION THROUGH THE EYES OF TRAINEES

Emiliya Tsankova¹, Genoveva Zlateva², Violeta Kostadinova³

¹Sofia University “St. Kliment Ohridski”, 15 Tsar Osvoboditel blv., Sofia 1504, Bulgaria, e-mail: tsankovaem@abv.bg

²Faculty of Medicine, Sofia University “St. Kliment Ohridski”, 1 Kozyak str, Sofia 1407, Bulgaria

³Faculty of Preschool and Primary School Education, Sofia University “St. Kliment Ohridski”, 69A Shipchenski prohod str, Sofia 1574, Bulgaria,

ABSTRACT

In frame of a pedagogical experiment in the application of game method in teaching biology in high school and biochemistry at the university, the influence of the inclusion of didactic games in training on the degree of possessing and permanence of knowledge. High school students and University students participating in the experiment were surveyed with the same partially standardized questionnaire, the questions which concern their views on the implementation of specific didactic games. The main findings of the survey show that most learners believe that gaming method facilitate easier and more attractive perception of complex theoretical material, creates conditions for the realization of real interdisciplinary connections, expand the cognitive horizons of students and leads to a deepening understanding and sustainable utilization of the knowledge that a real practical importance. Analyzing the opinion of trainees from different age groups can be done and concluded that gaming in teaching methodology is applicable not only for the younger students, but for students in high schools and students in higher education, if you create didactic games consistent with the age of the students.

Keywords: Education, didactic games, questionnaire

ВЪВЕДЕНИЕ

Предизвикателствата пред образованието, като цяло, налагат безспорно реформи и иновации, насочени към преосмисляне на досегашните стратегии на обучение, използване на нови концепции и педагогически технологии и техники. За преодоляване демотивацията за учене, академизма и високият стил на учебниците (Цанова Н., 2007), шаблонността и стереотипно повтаряща се организация на учебния процес, се налага въвеждане на алтернативна методика за ефективна педагогическа дейност в обучението, посредством която трудното учебно съдържание се превръща в привлекателна и забавна за учащите се дейност. Новите тенденции в образованието и модели на обучение целят реализация на всички обучаеми, овладяване на стратегии за самостоятелно учене (Близнакова Е., 2005).

Факт е, че дидактическите игри са широко прилаган метод, форма и средство в предучилищната и началната степен на обучение и неоснователно се избягва тяхното използване в учебния процес при по-големи ученици и студенти. Неслучайно Ю. Леман и К.

Шилке (1989) определят игрите като мощен инструмент, допълващ класическите методи в преподаването на всички нива – от средното училище до университета.

В рамките на педагогически експеримент, изследващ ефекта от прилагане на игрова методика в обучението по биология в средното училище и по биохимия във висшето училище и влиянието на включването на дидактическите игри в обучението върху степента на овладяване и трайността на знанията, е проведена анкета сред учениците и студентите, участващи в експеримента, с една и съща частично стандартизирана анкетна карта, въпросите в която касаят мнението им относно провеждането на конкретни дидактически игри.

МАТЕРИАЛ И МЕТОДИ

Избран е методът на анкетиране, тъй като анкетата се използва широко в педагогическите изследвания. Явявайки се по своята същност система от въпроси и отговори към тях във вид на въпросник (анкетна карта), организирани от единен изследователски замисъл, тя се дава на изследваните лица за отговор, за изразяване на позиция, мнение, отношение, оценка и е насочена „към разкриването на количествени и качествени характеристики на обекта и предмета на анализа” (Бижков Г., Краевски В., 2007; Иванов И., 2006). Анкетата дава възможност за по-обемно теоретично проучване, изказване на индивидуално мнение на участниците, включване на нови идеи, както и обективни критични бележки.

В Таблица 1 са представени броят и класа или курса на обучение на анкетиранияте участници в педагогическия експеримент.

Таблица 1. Параметри на педагогическия експеримент

Училище, клас/курс	Брой участници	Тема на играта
9-ти клас		
СОУ-137,148	70	<ul style="list-style-type: none"> • Нуклеинови киселини • Катаболитни процеси
	67	
11-ти клас		
СОУ- 137,148	70	<ul style="list-style-type: none"> • Метаболизъм на човека • Скрабъл от белтъци и аминокиселини
	68	
I-ви курс във ВУ - БФ на СУ		
СУ „Св. Кл. Охридски“	32	<ul style="list-style-type: none"> • Метаболитно домино • Метаболизъм на човека
	34	
II-ри курс във ВУ - МФ на СУ		
СУ „Св. Кл. Охридски“	22	<ul style="list-style-type: none"> • Скрабъл от белтъци и аминокиселини • Катаболитни процеси
	22	

РЕЗУЛТАТИ И ОБСЪЖДАНЕ

Резултатите от анкетното проучване са представени в Таблица 2.

Анализът на анкетата показва, че повечето обучавани смятат, че игровата методика способства за по-лесно и привлекателно възприемане на сложната теоретична материя, създава условия за реализиране на реално съществуващи интердисципли-нарни връзки, разширява познавателния кръгзор на учащите се и води до задълбочаване, осмисляне и трайно усвояване на онези знания, които имат реално приложно значение.

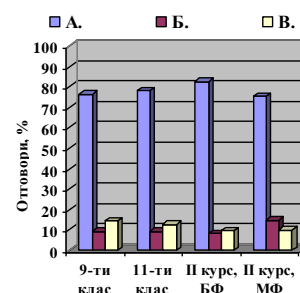
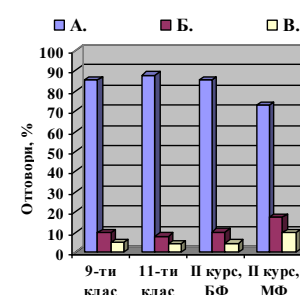
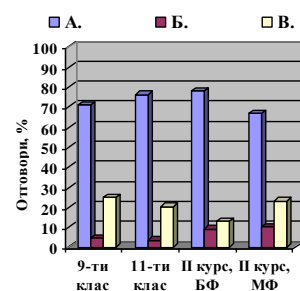
За преобладаващата част от обучаваните с игрови методи в средните училища, дидактическата игра разнообразява традиционната структура на урока; спомага за изграждане на умения за работа в екип; развива инициативност и комуникативност; активизира учащите се по време на дидактическата игра. Само около половината от анкетиранияте ученици смятат за особено важен потенциалът на игрите да засилват стремежа към себеизява и

себеутвърждаване, а развитието на въображението, предизвикано от прилагането на дидактическата игра, се оценява подобаващо едва от около една трета от всички участници в иновационното обучение и съответно в анкетата.

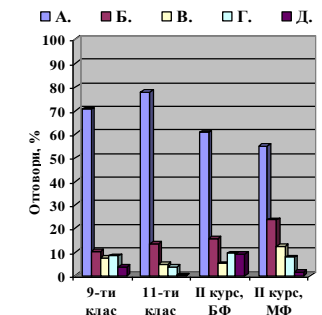
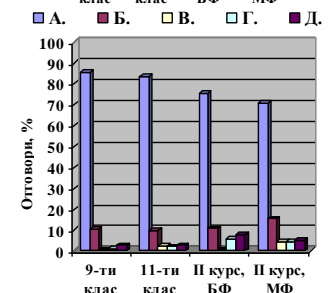
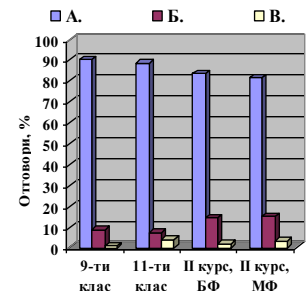
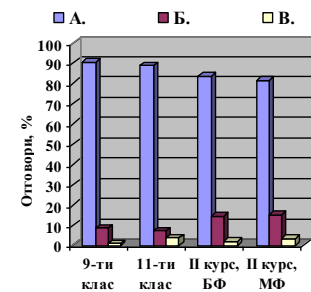
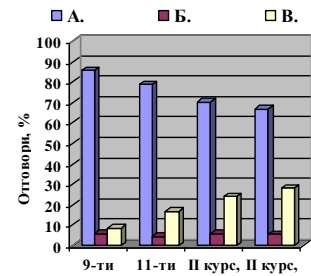
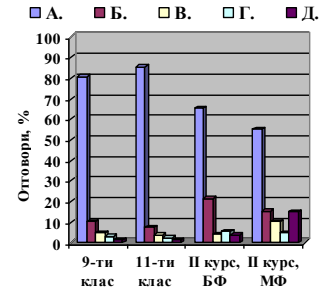
Най-важните положителни качества на използването на игровите методи в обучението за студентите са разнообразяването на традиционната структура на занятията и повишаването на познавателната активност.

Таблица 2. Резултати от анкетното проучване

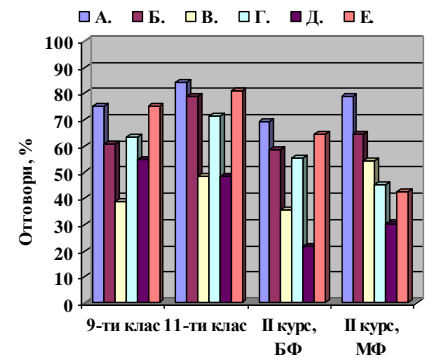
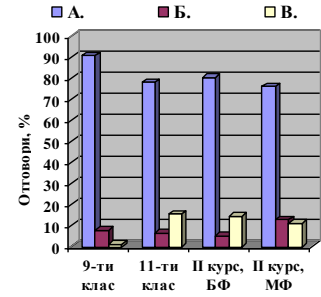
Въпроси от анкетната карта	Отговори, %			
	9-ти клас	11-ти клас	II курс, БФ	II курс, МФ
1. Изминалото време с приложената игра беше за Вас:				
<i>А. Интересно и увлекателно</i>	70,8	76,2	77,8	66,9
<i>Б. Скучно и безинтересно</i>	4,5	3,6	9,2	10,1
<i>В. Не мога да определя</i>	24,7	20,2	13	23
2. „Играйки” получих:				
<i>А. Много допълнителна информация</i>	85,3	87,7	85,3	73
<i>Б. Малко допълнителна информация</i>	9,7	8,1	10,2	17,4
<i>В. Не получих допълнителна информация</i>	5	4,2	4,5	9,6
3. По време на играта:				
<i>А. Чувствах се свободно</i>	76,4	78	82,4	75,3
<i>Б. Чувствах се сковано</i>	9,2	9,3	8,1	14,8
<i>В. Чувствах се както обикновено</i>	14,4	12,7	9,5	9,9



4. Допадна ли Ви този начин на обучение в часовете по биология/биохимия?				
А. Да	80,7	85,3	65,4	55
Б. По-скоро да	10,2	7,4	21,3	15,1
В. Не	4,8	3,5	4,1	10,2
Г. По-скоро не	3	2,4	5,4	4,7
Д. Не мога да преценя	1,3	1,4	3,8	15
5. „Играйки“:				
А. Бързо научих най-същественото от урока и нови термини	85,4	78,6	70,2	66,7
Б. Трудно научих същественото и се затрудних с терминологията	5,9	4,6	5,8	5,4
В. Не мога да определя дали играта повлия на начина на заучаване на материала	8,7	16,8	24	27,9
6. По време на играта:				
А. Участвах активно	90,3	88,7	83,6	81,5
Б. Разсейвах се	8,6	7,4	14,4	15,2
В. Няма разлика от обикновен час	1,1	3,9	2	3,3
7. Как предпочитате да работите?				
А. В група	60,3	62,3	52,3	50,4
Б. Индивидуално	28,7	24,9	29,8	31,3
В. Без значение	11	12,8	17,9	18,3
8. Бихте ли участвали и в други часове с включени игри?				
А. Да	85,6	83,4	75,4	70,8
Б. По-скоро да	10,4	9,7	10,7	15,4
В. Не	0,5	2,3	0,6	4,5
Г. По-скоро не	0,8	1,9	5,7	4,2
Д. Не мога да преценя	2,7	2,7	7,6	5,1
9. Според Вас, добре ли е в изучаваното учебно съдържание да бъдат включени казуси, игри и други алтернативни форми и методи на обучение или предпочитате класическите методи на обучение – лекция, разказ, беседа?				
А. Да	70,4	77,8	60,6	54,7
Б. По-скоро да	10,3	13,5	15,8	23,6
В. Не	7,5	4,9	5	12,3
Г. По-скоро не	8,3	3,6	9,4	7,8
Д. Не мога да преценя	3,5	0,2	9,2	1,6



10. Бихте ли се включили в изработването на сценарий за игра на друга тема?				
А. Да, с удоволствие	90,6	78	80,1	75,8
Б. Не, не одобрявам този тип обучение	8	6,5	5,4	13
В. Нямам мнение	1,4	15,5	14,5	11,2
11. Съгласни ли сте, че дидактическата игра е един от най-ефективните методи за оптимизация на учебния процес която (оградете отговорите, които смятате за верни):				
А. Разнообразява традиционната структура на урока;	75,4	84,3	69,3	78,9
Б. Активизира учащите се по време на дидактическата игра;	60,8	78,9	58,7	64,5
В. Провокира въображението;	38,9	48,6	35,4	54,3
Г. Развива инициативност и комуникативност;	63,6	71,4	55,4	45,4
Д. Засилва стремежа към себеизява и себеутвърждаване;	54,7	48,3	21,8	30
Е. Спомага за изграждане на умения за работа в екип.	75,1	81,2	64,5	42,4



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Основните изводи от анкетата показват, че повечето обучавани смятат, че използването на дидактически игри и игровата дейност в обучението, като нов тип дейност със свои мотиви, позволява усъвършенстване на учебната работа по привлекателен и непринуден начин. Игровата методика способства за по-лесно възприемане на сложната теоретична материя, създава условия за реализиране на реално съществуващи интердисциплинарни връзки, разширява познавателния кръгзор на учащите се и води до задълбочаване, осмисляне и трайно усвояване на онези знания, които имат реално приложно значение. С тази образователна технология се стимулира ученето чрез действие, при което водещи са емоциите, ярко се проявяват индивидуалните качества на личността – самостоятелно мислене, самоконтрол и др. Игрите допринасят за мобилизиране вниманието на учащите; формиране на интерес към учебната дейност; създаване на готовност за изпълнение на учебни задачи и снемане на напрежението при тяхното решаване; индивидуализиране на работата и предоставяне на възможност за развитие на всеки учещ се.

Резултатите от проведеното проучване гворят недвусмислено за ползата от разнообразяване на класическите методи за обучение с иновационни, активни методи, в частност игрови методи, но създаването и прилагането на дидактически игри изисква и съответна адаптация към възрастовите особености на учащите се.

ЛИТЕРАТУРА

1. Цанова, Н., 2007. Стандарти и учебни програми по биология – начин на употреба., Pensoft, София.
2. Близнакова, Е., 2005. Интерактивните методи в обобщително извънурочно занятие „Пътешествие в природните зони” – 5 клас, Сборник доклади от II Национална научнопрактическа конференция по биология, Бургас, 19-21 май 2005, 27-33.
3. Леман, Ю., К. Шильке, 1989. Игры и моделирование в преподавании биологии, В: Новые тенденции в преподавании биологии, М., Юнеско, Т. 5, 80-108.