

## ИНТЕРАКТИВНО ОБУЧЕНИЕ В ДЕТСКАТА ГРАДИНА ЧРЕЗ ПРИЛАГАНЕ НА СУГЕСТОПЕДИЧНИЯ МЕТОД

**МИГЛЕНА ЛАЗАРОВА**

УЧИТЕЛ В ДГ №9 „АЛЕН МАК“-СЪС СПЕЦИАЛНИ ГРУПИ  
ГР.ВАРНА

### **Анотация:**

Интерактивното обучение е вид обучение, което предлага повече възможности на взаимодействие между дете-дете, учител-дете. При интерактивните методи има наличие на активност от страна и на учител, и на деца. При тези методи няма пасивно възприемане. Чрез интерактивните методи децата се поставят в творческа ситуация. Учителят организира средата по такъв начин, че той е медиатор, един от участниците в целия педагогически процес. Целта на интерактивното обучение е да се създаде подходяща педагогическа среда, която ще повиши успешното усвояване на знания и умения и прилагането им в практиката. Сугестопедията осигурява тази динамична среда, в която децата се чувстват свободни да изразяват себе си, да се обучават чрез преживяване.

При малките деца се прилагат различни интерактивни методи като се съобразяваме с възрастовите особености. Важна особеност е, че прилагането на интерактивните методи в сугестопедичния процес трябва да бъде добре обмислено, не механично, т.е. съобразено със законите на сугестопедията. Всеки един от методите трябва да е съобразен със сюжетната линия на литературния текст.

Интерактивно обучение за деца в предучилищна възраст- това е специфична форма на организация на образователни дейности, чиято цел е да осигури комфортни условия за взаимодействие, в които всяко дете усеща собствения си успех.

**Сугестопедията осигурява тези условия.**

**Ключови думи:** интеракция, интерактивен метод, интерактивно обучение, сугестопедия

### **Abstract:**

Interactive learning is a type of learning that offers more opportunities for interaction between child-child and teacher-child. In the interactive methods, there is an activity expected from the teacher's as well as the children's side. There is no passive perception in the interactive methods. In these methods, children are placed in a creative situation. The teacher organizes the environment in such a way that he/she is a mediator and one of the participants in the whole pedagogical process. The aim of interactive learning is to create an appropriate pedagogical environment that will increase the successful obtaining of knowledge and skills and their application in practice. Suggestopedia provides this dynamic environment where children feel free to express themselves and to learn through experience.

In young children's teaching, various interactive methods are applied, considering the age characteristics. An important point is that the application of interactive methods in the suggestopedia process should be well considered and not mechanical i.e., in accordance with the laws of suggestopedia. Each of the methods must be consistent with the plot line of the literary text.

Interactive learning for preschool children is a specific form of organizing educational activities, which aim to provide comfortable conditions for interaction in which each child feels his/her own success.

**Suggestopedia provides these conditions.**

**Key words:** interaction, an interactive method, interactive teaching and learning, suggestopedia

Интерактивното обучение е вид обучение, което предлага повече възможности на взаимодействие между дете-дете, учител-дете. Едни и същи методи могат да бъдат използвани като активни или като интерактивни методи.

Често учителите смятат, че въвеждането на интерактивно обучение в образователен процес изисква наличие на компютър, проектор в кабинета. В педагогиката има многобройни класификации на учебните методи. От ефективността на методите, зависи и ефективността на обучението.

Понятието „активни методи“ принадлежи на Джон Дюи. То се свързва с така нареченото Активно учене, което стимулира децата да правят нещо повече от пасивно слушане, възприемане на определена информация, да я запомнят или възпроизведат.

При интерактивните методи има наличие на активност от страна и на учител, и на деца. При тези методи няма пасивно възприемане. Учителят и децата са във взаимодействие, в непрекъсната активност. Чрез интерактивните методи децата се поставят в творческа ситуация. Учителят организира средата по такъв начин, че той е медиатор, един от участниците в целия педагогически процес. Така организираната педагогическа среда превръща детето от Обект в Субект в образователния процес.

Целта на интерактивното обучение е да се създаде подходяща педагогическа среда, която ще повиши успешното усвояване на знания и умения и прилагането им в практиката. Моят опит показва, че приложението на законите на сугестопедията в тяхната цялост и единство, осигурява най-подходяща педагогическа среда за прилагане на интерактивните методи. В какво

се изразява тяхното своеобразие в сугестопедичния процес?

Първо трябва да си отговорим на въпроса: Що е интерактивен метод?

Понятието в тесен смисъл се разглежда като състоящо се от две думи „inter“, което означава взаимност и „akt“, което означава –действие. Интерактивните методи, не са конкретни техники и алгоритми, а цялостен процес на взаимодействие, в който образованието от статично се превръща в процес, във взаимодействие, в постоянно разчупване на формите.

Тази свобода, тази разчупеност на формите на взаимодействие е характерна и за сугестопедичния метод. Той дава възможност за свободна изява на обучаваните.

Интерактивните методи са личностно ориентирани. Защото чрез прилагането им ние се стремим да стимулираме активността, да разкрием потенциала на всяко дете според собствените му възможности. А това е целта на Сугестопедията – създаване на условия за изява на скритите резерви на всяко дете.

В сугестопедичните занимания по своеобразен начин се комбинират различните интерактивни и традиционни методи. Във всеки етап от сугестопедичното занимание може да се използват методи, както традиционни, така и интерактивни. Комбинирането им по различен начин води до ефективност в обучителния процес.

Интерактивните методи могат да се използват във всеки един от етапите на сугестопедичния процес. Важно е да се запомни, че те винагисе прилагат като се следва сюжетната линия на

литературния текст, който е въведен в концертния сеанс. Постепенно в разработките разделяме цялото (текста) на части. Въвеждаме децата в отделните моменти на приказката, чрез различни мисловни карти. Стимулираме децата да дискутират по различни казуси, в които ги въвличат героите. В края на сугестопедичния цикъл (в етапа на Представянето) децата стигат до свои собствени изводи след като всяко едно е преживяло по свой начин случващото се в приказния сюжет.

В първи етап - "Въведение" - се използва методът разказ, беседа. Нашите герои (обикновено са кукли) превеждат децата през цялото приказно пътешествие. Те разказват част от някоя история, или в диалог решаване на определен казус. Децата са в ситуация на размисъл, или желание да чуят продължението на тази интересна за тях история.

Във втори етап - „Концертният сеанс“ - няма възможност за прилагане на много интерактивни методи, поради спецификата на този етап. По време на т.нар. активен сеанс, децата са слушатели на литературния текст, който се чете от учителя. Но след активния сеанс, приказните герои отново влизат в диалог с децата, за да провокират детската наблюдателност преди изчитането на втория, т.нар. пасивен сеанс. Ако текстът е с по-сложна композиция, с повече герои, освен кратката беседа, която се провежда с децата по текста, сякаш между другото, учителят може да провокира дискусия по определен момент от приказката. Но тук нямаме за цел да задълбочаваме дискусията, а по-скоро да насочим вниманието на децата към определен момент, който ще бъде разискван в следващ ден (в някои от разработките)

В трети етап от сугестопедичния процес са

разработките. В разработките учителят прилага и комбинира по различен начин интерактивните методи.

Най-често използваните интерактивни методи са:

- Групов метод
- Мозъчна атака
- Метод на Конкретната ситуация
- Метод на малките проекти
- Педагогическа анимация
- Асоциативен облак
- Дискусия

Естествено тези методи се използват като се имат предвид възрастовите особености на децата, при които се прилагат. И най-важното е да не се губи приказността, при която учителят балансирано редува дейностите. Всеки един от методите се прилага самостоятелно, или в комбинация с други методи за да се реализира целта на Сугестопедията.

*„Многобройни експерименти доказаха по безспорен начин, че най-подходящите условия за осъществяване целта на сугестопедията – разкриване на резервен комплекс на личността при условия на концентративна психорелаксация - създава класическото изкуство.“ (Лозанов. Г., „Сугестопедично-практическо ръководство за преподаватели по чужди езици“. 1981г., стр.111)*

Ще разгледам интерактивните методи с тяхната специфика в детската градина и прилагането им в сугестопедични занимания.

### **Мозъчна атака**

Това е един от методите, който допринася за развитието на креативността както у детето, така и у възрастния. Този метод е полезен при

обсъждане на „сложни“ проблеми, или въпроси, които развиват продуктивното, а не репродуктивното мислене. В детската градина се използва този метод за колективно генериране на идеи. Търсят се отговори на различни въпроси. На децата се обяснява, че когато се зададе въпрос те мога да дават неограничен брой отговори. Методът на мисловните карти е вариант на мозъчната атака, защото това е начин да се стимулира мисленето, чрез визуализацията. Приемат се всички отговори - те се записват, независимо че децата все още не могат да четат. Така децата приемат, че отговорите им са важни. Отговорите могат да са с една дума, с едно изречение. Този метод е подходящ в разработките, тогава когато се поставя въпрос, над който децата трябва разсъждават, да изкажат своето мнение на основа на личен опит и усвоени вече знания. Тук отново действа вторият закон на сугестопедията, закона за Свободата, която дава възможност да детето да се вслуша във вътрешния си глас и да изразява спонтанно мнението си.

Например: „Защо падат листата на дърветата?“

- Защото пожълтяват.
- Защото искат да танцуват
- Защото идва есента
- За да направят място на новите зелени листа

Методът може да се използва както фронтално (имаме силно изразена интеракция между учител-деца), така и групово (осъществява се интеракция между деца-деца).

### **Метод на конкретната ситуация**

Това е метод, който е близо до мозъчната атака. Представлява решаване на достъпен казус. На децата се дава информация за проблемна ситуация, която може да е въображаема или реална. Може да се работи фронтално, или

групово. Децата трябва да предлагат решения според своите знания, личен, социален опит.

### **Метод на малките проекти**

Този метод се използва, когато децата са поставени в позиция на изследователи. Децата решават практически проблеми в игрово-познавателна ситуация. Характерна особеност е, че една част от интеркцията може да е в семейството, а друга в детската градина. Излиза се от учебното съдържание, за да могат да се задълбочат знанията по дадена тема. Този метод много често се използва при по-големите деца (5-7 годишните). Те вече имат достатъчно натрупани знания, умения, на базата на които могат да правят своите наблюдения, експерименти и умозаклучения. В сугестопедичния процес в детската градина това е може би най-характерната особеност. Децата се поставят в условия близки до житейските ситуации. Децата се учат, обучават като преживяват реално ситуацииите. В същото време те са в позиция да играят.

Прилагането на този метод позволява вплитане на другите интерактивни методи (*мозъчна атака, мисловните карти, дискусии*)

Изключително важно е при прилагане на тези методи, да се спазва шестия закон на сугестопедията, закона за Златната пропорция. Хармонията трябва да се търси в избора и структуриране на учебното съдържание в едно занимание. Този баланс преподавателят трябва да осигури и при използването на методи, редуване на дейности.

При работа с малки деца, поднасянето на информацията по този ненаатрапчив, деликатен начин е от изключително голямо

значение. Знаем, че концентрацията на вниманието при децата е за кратко време, а създаването на състояние на концентративна психорелаксация създава условия за учене без напрежение, за възприемане на многократно увеличен материал без да се усеща умора в по-продължителен период.

### **Педагогическа анимация**

Като интерактивен метод в ДГ се използва предимно в последния етап (четвъртия етап) на сугестопедичния процес – „Представяне”. Педагогическата анимация има забавен, атрактивен характер. Децата учат чрез форми на забавление, които са спонтанни или предварително организирани. Но в тази форма на организация много лесно се осъществява затвърдяване на учения материал в предходните разработки по определената тема.

### **Асоциативният облак**

В детската градина е вид мисловна карта. Тази интеракция се осъществява между Учител и Деца. С този метод имаме затвърдяване на усвоени знания, обогатяване на знанията и надграждане на основа на използване на асоциации. Този метод подпомага систематизиране на знанията. Тогава децата успешно могат да открият връзката между предметите като прилагаме петият закон на сугестопедията, закона за Цяло –Част, Част-Цяло, Частта чрез Цялото.

### **1 вариант**

Самата организация може да бъде изцяло във вербален план. На децата се задава въпрос без нагледна опора, а децата изцяло се опират на своите изградени вече конкретни представи.

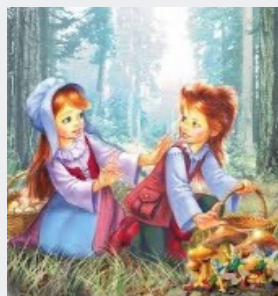
Предлага се играта „Аз казвам, ти се сещаш”. Обяснява се на децата, че ще чуят дума, а те

трябва да назоват друга дума, която по някакъв начин напомня за казаната от учителя дума. Не е задължително да се изисква обяснение. Но ако учителят прецени, може да се попита детето за допълнително обяснение.

Учителят казва думата „Слънце“ отговорите могат да бъдат най-разнообразни (Светлина, топлина, усмивка, кръг, жълто, лято, плаж)

### **2 вариант**

На табло пред децата се поставя картинка която символизира определена дума. Децата подбират и поставят картинки, които свързват с този символ. Обясняват (разказват) в какво се състои според тях връзката между думите.



### **Дискусия**

Дискусията е метод на мозъчната атака. Пред децата се поставя труден въпрос, който изисква

тяхното мислене, анализ, за да се достигне до определен отговор. Всички деца се включват активно, защото могат свободно да изразяват своето мнение. В края на дискусиата се формулира колективно решение на проблема, или препоръка. Децата изразяват своето мнение с „Аз мисля...“ „Съгласен съм , но...“ „Не съм съгласен, защото.....“ Ефективността на обучението зависи от много фактори, един от които е правилното комбиниране на различните методи, така че да се стимулира инициативността на децата, да се разкрият техните скрити резерви и в същото време да се усвояват ключовите компетентности.

Прилагането на интерактивните методи намират най-естествената си среда в сугестопедичните занимания, защото в тях се осигурява на децата възможност за изява, за стимулиране на творческия потенциал, за възприемане на многократно увеличен материал по най-елегантния и релаксиращ начин и точно затова методът на проф. Д-р Георги Лозанов е предпочитан от много учители от различни степени на образователната система по целия свят.

В таблицата ще предложи сравнителен анализ между сугестопедичния метод и традиционните методи в обучението. Тук ясно се вижда предимството на сугестопедичният метод като интерактивен метод на обучение пред пасивните традиционни методи.

Характеристики на традиционните методи	Характеристики на Сугестопедичния метод
Обучението е като продукт. Усвояване на информация, необходима за успешно представяне на изпита Обучението е линейно	Обучението като процес. Осъзната необходимост от информация. Обучението е многопластово.
Сравнително твърда структура. Предварително установена учебна програма. Решаване на проблеми в структурирана и статична обкръжаваща среда	Сравнително гъвкава структура. Предполага различни начини на преподаване. Решаване на проблеми в неопределена и динамична обкръжаваща среда.
Прилагане на знания и умения към специфични случаи и ситуации.	Превръщане на информацията в годеи за приложение ресурс.
Акцентира на съдържанието, придобиването на количество „правилни“ информация веднъж завинаги.	Акцентира върху това да се учи без учене. Учи се чрез преживяване като се следва сюжетна линия.
Учителят преподава знанието еднопосочно. Има редуване на дейностите на учител и ученик.	Учителят е ръководител и участник в процеса. Има наличие на интеракция.
Приоритет има възприемане, запаметяване и възпроизвеждане на информация	Детето е генератор на идеи. Създават се условия за трансформация на усвоените вече знания, умения с цел на усвояване нови.
Разчита се предимно на теоретичното абстрактното „книжно познание“	Теоретичното и абстрактно познание сериозно се допълва от експерименти и личен опит.

Детето се учи чрез активни дейности и взаимодействие. Планирането на съответни действия и възможности за взаимодействие, увеличава възможностите на детето да се учи.

В съвременния образователен процес целта е не само да се предаде информация, но също и да се преобразуват децата от пасивни получатели на чужди знания в активни конструктори на тяхното собствено знание.

Интерактивно обучение за деца в предучилищна възраст- това е специфична форма на организация на образователни дейности, чиято цел е да осигури комфортни условия за взаимодействие, в които всяко дете усеща

собствения си успех и изпълнявайки определена интелектуална работа, постига висока производителност.

В заключение мога да кажа, че интерактивното обучение е необходимо в съвременния образователен процес, не само защото се осигуряват условия за така желаната детска активност и креативност, но и защото се създават условия за пълноценно общуване между Учителя и децата.

Или, както пише професор Гатева, цитирана в книгата „Пътят на пролетта” .

*„Учителят трябва да избере такъв метод и методики за обучение и възпитание, които също са насочени към развиване и стимулиране едновременно на вътрешната свобода на учителя и учениците.”* ( Бодурова В, „Пътят на пролетта” 2019 г. стр.44)

**Контакт:**

megilazarova1931@gmail.com