

## ИГРОВО БАЗИРАНО ОБУЧЕНИЕ В ЧАСОВЕТЕ ПО ЛИТЕРАТУРА. ПЕРСПЕКТИВИ

Мария Н. Янакиева

Френска езикова гимназия „Антоан дьо Сент-Екзюпери“, гр. Пловдив

**Резюме:** Статията е посветена на ролята на игрово базираното обучение в образователния процес. В нея се представят основни концепции, изследвания по темата, проследени са тенденции, свързани с употребата на игрови образователни ресурси в образователния процес. Очертани са предимствата, които игрово базираното обучение предлага в процеса на образование. Представен е пример от преподавателската практика по литература в гимназиален етап за игрово базирано обучение.

**Ключови думи:** игра, игрово обучение, интерактивен метод, ефективност, образователни ресурси, педагогическа практика

## GAME-BASED LEARNING IN LITERATURE CLASSES. PERSPECTIVES

Maria N. Yanakieva

**Abstract:** The article is dedicated to the role of game-based learning in the educational process. It presents fundamental concepts, research on the topic, and trends related to the use of educational gaming resources. The advantages that game-based learning offers in the education process are outlined. An example from literature teaching at the high school level for game-based learning is also presented.

**Keywords:** game, game-based learning, interactive method, effectiveness, educational resources, pedagogical practice

### УВОД

Битува схващането, че образователната система днес не е напълно адаптирана спрямо потребности на новото поколение ученици. Това е причината една от основните мисии на съвременните подходи в образованието да отговорят на търсенето на новите ученици, да се приложат техники и добри практики, които да събудят интереса у учащите, да ги мотивират и да формират ценности у тях. Това е и повод да се търсят необходимите условия и методи за по-добро образование.

Един от начините да се постигне интерес, който да се трансформира в желание за учене, се корени в генеалогията на детството и по-специално в един от най-устойчивите моменти – играта. От ранна детска възраст чрез играта човек опознава света. Невръстното дете се забавлява и удовлетворява интереса си, докато играе. Самата игра,

независимо от вида си, винаги буди асоциация с нещо развлекателно, любопитно, динамично и приятно. Разбира се, игри се практикуват винаги и от всички възрасти. Чрез метода на играта човек би могъл да се забавлява и да постига различни нива на познание, в зависимост от целите, които са поставени.

Игрово базираното обучение е една от успешните форми за приобщаване на учениците към образователния процес и за превръщането на учебния час в привлекателна среда, в която се предлагат нови предизвикателства. Така интересът на учениците е предизвикан и задържан в класната стая. В този смисъл можем да отбележим, че игрово базираното обучение е средство, чрез което ученикът е спечелен за партньор и въввлечен в обучителния процес.

Този вид обучение превръща образователната среда в активна, динамична и атрактивна, като спомага на учениците да получават своевременна обратна връзка за нивото на своите знания и придобити умения, да обсъждат, да задават въпроси, да разграничават факти от твърдения, да си поставят цели, да събират и групират информация.

Учебните програми по литература поставят очаквания, към които се ориентира цялото учебно съдържание, а педагогът, от своя страна, има възможност да избере и приложи различни методи, форми и средства на преподаване за преодоляване на трудностите, за стимулиране на интереса за учене и за постигане на високи образователни резултати, защото играта дава възможност за усвояване на нови знания, за надграждане на наученото, за разширяване на миогледа, което допринася за придобиване на нови умения и за затвърждаване на съществуващите.

Обучението по литература е активен познавателен процес, в който важна роля има практиката. Практиката, сведена до четене и тълкуване на основните проблеми и идеи, заложиени в литературните произведения, изисква непрекъснато стимулиране на интереса на ученика и провокиране на неговия естествен стремеж към знание. Това е причината погледът да се насочи към игрово базираното обучение за целите на образованието, защото чрез него учениците се стимулират да търсят, да пробват, да експериментират, да правят грешки, да се вълнуват и да се чувстват свободни.

## **ИЗЛОЖЕНИЕ НА ПРОБЛЕМА**

При игрово базираното обучение играта е осмислена като средство, което допринася за ефективно обучение и подпомага активното придобиване на информация и прилагането ѝ в реални условия. Така на игрово базираното обучение се гледа като на възможност знанията да бъдат приложени, а учениците да работят съвместно, като си сътрудничат, за да търсят и намират решения на възникнали въпроси, което насочва към становището, че „игрово базираното обучение е средство за придобиване на знания и умения чрез игра, където игровите дейности изискват от играча да решава проблеми и предизвикателства, предоставени за постигане на постижения (Kirriemuir, McFarlane 2004, по Георгиева 2023, стр.13 ).

Игрово базираното обучение е застъпено в различни публикации по темата, като прави впечатление, че повечето учени обръщат внимание на използването на компютърни образователни игри и насочват вниманието предимно в прилагано на игрови ресурси в предучилищното и начално училищното образование, но е важно да отбележим, че концепцията за базирано на игри обучение набира популярност във всички степени на образованието и се възприема като ефективен метод за ангажиране на вниманието на учениците.

Според Р. Георгиева (2023) „прилагането на игрово базираното обучение в училищното образование е свързано с много предимства и някои недостатъци както за

учениците, така и за учителите“ (Георгиева 2023, стр. 13). Георгиева онаглеждава и систематизира ползите и предизвикателствата от игрово базираното обучение. Като ползи авторката извежда: мотивация и ангажираност за учене, по-добри резултати, развитие на алгоритмично мислене, работа в екип, персонализация, индивидуално темпо на обучение, незабавна обратна връзка, ученикът може лесно да прехвърли обучението в реална среда, лесно и удобно за използване от учители и използване в много учебни дисциплини. Към предизвикателствата от игрово базираното обучение в училищното образование Георгиева включва: използване на неефективни игри, необходимост от устройства и софтуер и ресурси и време за разработване на игри (Георгиева 2023, стр. 14).

В статията „Място на игрово-базираното обучение в училище“ Спинова (2018) обръща внимание на реализацията на някои от основните дидактически принципи чрез игрово базираното обучение, сред които откроява индивидуализацията на обучението, принципа на системност в обучението, принципа на активността на ученика в обучението и принципа за съзнателност и трайност на знанията и уменията. Очертани са и затрудненията и са маркирани преимуществата на този тип обучение. Така Спинова достига до извода, че „добре структурираната обучителна 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“ (Спинова 2018, стр. 44).

Игрово базираното обучение влияе на качеството на литературното образование, като спомага учениците да разбират основни нравствени ценности и да ги съотнасят към поведението на героите; да проблематизират откритите в изучаваните творби идеи и да ги съотнасят с проблемите на социокултурната ситуация, породила произведението.

Възприемано като интерактивно, игрово базираното обучение се стреми да подготви учениците, за да се справят в динамична и променяща се среда, в която те могат да експериментират, да правят грешки, да се учат активно, да се упражняват и да работят в различни ситуации.

Според Иванов игровата дейност за учебни цели се основава на следните принципи: активност, динамичност, занимателност, изпълнение на роли, работа в екип, моделиране на дейността, обратна връзка, проблемност, съревнователност, самостоятелност и системност (Иванов 2005, стр.11). В нея учениците си взаимодействат и работят в екип, в който си поставят оценка, като обсъждат постиженията си и акцентират на грешките и пропуските. Това позволява да се обърне внимание на определени дефицити, за да се усъвършенстват знанията, а според Р. Георгиева „игрово базираното обучение предоставя възможност на учителите да включат активно обучение в учебните часове, да насърчават интереса и ангажираността на учениците и да предоставят незабавна обратна връзка за индивидуалното и общо представяне“ (Георгиева 2023, стр.13).

Навременната обратна връзка, от своя страна, спомага за преодоляване на трудностите в образователния процес, защото, когато дефицитите са идентифицирани, те могат да бъдат своевременно отстранени. Така на преден план в базираното на игри обучение е развитието на ученика, а не само обогатяването му с информация.

При базираното на игри обучение вниманието е насочено към ученика и неговото активно участие в учебния процес. Учащите решават проблеми докато са поставени в емоционална и динамична среда. При този вид обучение се осъзнава потребността от информация. Така познанието, което всеки ученик притежава, се превръща в ценен ресурс, защото е използваемо и приложимо.

Игрово базираното обучение спомага за формирането на редица умения, защото игрите в час по литература се стимулират различни умения за логическо мислене и

планиране, като се възпроизвеждат определени модели на социално поведение и се пресъздават важни аспекти на обществените взаимоотношения.

Чрез базираното на игри обучение в час по литература учениците се учат да създават, да творят и развиват въображението си, да се фокусират, да удовлетворяват състезателния си дух, да се чувстват спокойни, удовлетворени и сигурни, „обогатява се начинът на мислене, придобива се личностен опит и оценъчно отношение, изгражда се благочестивост в поведението. Тези психически предпоставки са изключително необходими за проява на активно, творческо и желано участие и отношение към учебната дейност, придобити и проявени чрез играта“ (Дачев 2008, стр. 13) .

Според В. Костадинова използването на игра в час е една от възможностите за излизане от ограничаващите рамки на авторитарните и репродуктивни методи на обучение и обръщане към групово ориентирано, интерактивно, обмислено и обосновано съчетание от методи, форми и средства на обучение (Костадинова 2020, стр. 2). Чрез игрите се стимулират различни умения за логическо мислене и планиране, като се възпроизвеждат определени модели на социално поведение и се пресъздават важни аспекти на обществените взаимоотношения. Игрите спомагат за стимулиране изявата на личностния потенциал на всеки ученик, съобразно индивидуалните му заложби, способности и интереси.

„Игрово базираното обучение е един от подходите, които се прилагат все по-ефективно в учебния процес във всички форми и степени на българското училище... Играта е необходимост, присъща на всички хора и особено на децата, които по този начин придобиват знания, умения и компетенции за света около тях“ (Глушкова, Петров, 2018, стр. 119). Играта в училище е наситена с познавателни моменти и социално нравствена мотивация. Тя ускорява социализацията на учениците и съдейства за естетическото им възпитание и подпомага развитието на техните способности.

Повечето игри изискват много време. Те не може лесно да се вместят в задължителните организационни форми. В много случаи могат да се използват готови игри, описани и разработени в специализираните издания. Може и да се адаптира позната игра за целите на конкретния час по литература.

Успешен вариант на реализиран и проверен във времето игрови инструмент е играта „Кой герой съм аз“. Целта на играта е да упражни и затвърди знанията на учениците, свързани с изучаваните персонажи, с оглед на различните функции, изпълнявани от героите в структурата на художествените текстове, които са част от учебната програма. Дидактичните ресурси, които са необходими, за да се реализира играта, са кутийка и предварително изрязани и попълнени малки цветни самозалепящи се листчета, които са прибрани в кутийката.

Игровата практика е интересна и забавна и може да се приложи при уроци за обобщение или упражнение. Тя е подходяща, когато трябва да се обърне внимание на група герои от творчеството на даден автор, когато трябва да се акцентира върху всички герои от изучени до момента произведения или да се постави акцент върху някои значими персонажи, за да се запомнят по-лесно. Играта може да се реализира както в прогимназиална, така и в гимназиална степен, но е важно учителят да се ръководи от спецификата на групата - нивото на подготовка, микроклимата в класната стая, активността и желанието за изява на учениците. Този тип игрова дейност е приложима дори при подготовката за НВО и ДЗИ, когато се предполага, че учениците трябва да познават богат списък от персонажи, трябва да се ориентират от кой художествен текст е героят, да разпознават поведението и всички белези, свързани с неговото по-лесно разпознаване (външни характеристики, реч, поведение, прояви в текста и т.н.) .

Игровата задача може да се приложи в началото на годината, когато се прави начален преговор на всичко изучено през изминалата учебна година, така може да послужи и за обобщение във финалния урок в края на учебната година.

Играта е адаптирана от популярната сред учениците развлекателна игра „Кой съм аз“. За целите на педагогическата ситуация играта се представя пред класа като: „Кой герой съм аз?“. Пред класа излиза желаещ и изтегля от купа, в която се намират имената на всички герои, едно листче, залепя го на челото си, без да вижда какво е написано, и застава пред класа. Всички останали виждат кой герой е изписан на челото му, а целта на ученика е да се разпознае кой герой е, като има право да задава само затворени въпроси, изискващи отговор да или не; ученикът трябва да разбере мъж или жена е, от коя творба е, да предусети някоя от основните характеристики на своя герой, да разпознае неговото поведение и с какви прояви той е известен в творбата. Така всички заедно участват в едно общо обсъждане за героите и отново се открояват основни техни характеристики.

Ако игровата практика цели не само упражнение върху учебния материал, а оценяване и излъчване на победител, което всъщност е една от основните цели на всяка игра, то могат да се добавят допълнителни изисквания за време и брой въпроси. Например: класът се разделя на три отбора с еднакъв брой участници, които могат да се групират на различен принцип. Всяка група излъчва по един представител, който ще излезе пред класа и ще тегли листчета, на които са написани герои. Останалите ученици от групата са в ролята на помощници. Излизайки отпред, избраният ученик задава въпроси само към останалите ученици от групата, към която принадлежи. Ако те са несигурни или го подведат, това ще се отрази на цялостния резултат на групата.

Тази игра има състезателен характер. Победител в нея ще бъде този отбор, който е успял да натрупа най-много точки. Всеки излъчен представител на група разполага с пет минути, в които трябва да разпознае, колкото може повече герои. При верен отговор, на отбора се присъжда точка, ако не познае, не получава точка. Хронометър, следящ времето, е достъпен както за играча, разпознаващ героя, така и за групата, която му помага. След приключване на времето на първия отбор, излиза вторият, а после и третият. Важна стратегия на играчите в тази надпревара е да внимават как формулират въпросите си, за да могат максимално бързо да достигнат до верния отговор. Групата, която дава отговора на своя съотборник, трябва бързо да обсъди, преди да отсъди отговора, защото рискува да заблуди съотборника си. Това предполага, че даващите потвърждаващ или отхвърлящ отговор трябва да познават в много висока степен съдържанието на изучаваните творби.

Играта може да бъде приложена и по друг начин, като се разменят ролите. Ученикът, който е изтеглил листчето всъщност се запознава с героя, а тези, за които той остава непознат, са съотборниците му. Тогава те му задават въпроси, а той трябва да им отговаря, за да се разкрие кой е героят. Ако играта се разиграва върху обемен учебен материал от цял срок или година, може да се разиграе в два кръга, като в първи – въпросите задава групата, а във втори – индивидуалният участник, излъчен от групата. В този вариант ролите се разменят, играта става по-динамична и оспорвана.

Друг ресурс, който може да се използва, за да се модифицира игровата технология „Кой герой съм аз“, е приложението „Charades“. То дава възможност играта да се проведе от телефон, на който е свалено и достъпно приложението „Charades“. Героите от литературните творби предварително се въвеждат в приложението преди всяка нова тематична игра и остават съхранени в него, в случай, че играта периодично се припомня. И така, вместо кутийка с листчета на герои, героите се генерират самостоятелно при старта на играта. Името на героя излиза на екрана, а играещият ученик поставя телефона с лице към групата, така че тя да вижда изписаното име, а ученикът, който държи

телефона, не. Приложението е разработено, за да приема различни команди в зависимост от преместването на екрана. Това дава възможност след определено преместване на устройството (напред или назад) да се появи следващият герой на екрана, без да е необходимо да се излиза от приложението и отново да се стартира играта. Отново с предварително определен тип преместване на телефона приложението регистрира както верните, така и сгрешените герои. Може да се играе за време, след което на екрана да се отчетат получените точки.

Предимството на този ресурс е, че той позволява да се работи тематично, като се направят отделни игри за всяка творба или след всяка тема. Така, в часовете за упражнение, може да се избере дали да се пристъпи към раздел, или към конкретна тематична единица. Дигиталният игрови инструмент се възприема много бързо от учениците, а практиката показва, че често след като играта е демонстрирана в час, учениците са свалили на собствените си телефони приложението, въвели са герои и се упражняват сами.

Описаната образователна игра „Кой герой съм аз“ е реализирана и в практическа среда в часовете за начален преговор в 12. клас. Познавателното съдържание, което обхваща играта, е централните образи/герои от някои от изучени през 11. клас тематични области: от темата *родното и чуждото* са включени творбите „Железният светилник“ (Д. Талев), „Бай Ганьо журналист“ (Ал. Константинов) и „Балкански синдром“ (Ст. Стратиев). Изведени са следните герои, които участват в играта: от „Железният светилник“ - Стоян Глаушев, Султана, Лазар Глаушев, Климент Бенков и Рафе Клинче; от „Бай Ганьо журналист“ - Бай Ганьо, Данко Хаирсъзина, Гуньо Адвокатина, Гочоолу и Дочоолу; от „Балкански синдром“ - директорът на театъра, бай Цончо, сватанакът и кумът.

От темата *миналото и паметта* са включени творбите „Паисий“ (И. Вазов), „История“ (Н. Вапцаров) и „Ноев ковчег“ (Й. Радичков). Изведени са следните герои, които участват в играта: от „Паисий“ - Светогорският монах Паисий Хилендарски; от „История“ - анонимните хора от социалните низини; от „Ноев ковчег“ - исторически фигури от миналото (Мао Дзедун, Левски, Ем. Станев) и библейските и митичните образи (Господ, дяволът, Каин, Авел).

От темата *обществото и властта* са включени творбите „Борба“ (Христо Ботев), „Андрешко“ (Елин Пелин) и „Приказка за стълбата“ (Христо Смирненски). Изведени са следните герои, които участват в играта: от „Борба“ - богатите (чорбаджиите), учителското съсловие, журналистите и народът, потискан и заблуждаван; от „Андрешко“ – Андрешко, съдия-изпълнителят и Станоя; от „Приказка за стълбата“ – момъкът и дяволът.

От темата *животът и смъртта* са включени творбите „До моето първо либе“ (Христо Ботев), „Новото гробище над Сливница“ (Иван Вазов) и „Крадецът на праскови“ (Емилиян Станев). Изведени са следните герои, които участват в играта: „До моето първо либе“ – либето; от „Новото гробище над Сливница“ - колективния образ на падналите воители, България и лирическият говорител; от „Крадецът на праскови“ – Елисавета, полковникът (Михаил), пленникът Иво Обретенович; учителят Петров, Марьола и ординарецът.

Предвид обемния учебен материал игровата практика се проведе в рамките на два учебни часа. Учениците приеха с радост да участват и да премерят знанията си. Те се забавляваха, проявяваха хъс за победа, логическа мисъл и въображение; прилагаха и затвърждаваха знания и споделяха своите разсъждения по въпрос, свързан с герои.

Много ценен момент в тази игра, наблюдаван при реализирането на тази практика сред учениците, е груповото обсъждане. Дори някой в групата да е пропуснал ценно

знание, може да го придобие, слушайки разсъжденията и обсъжданията на своите съученици. А наученото е истински ценно, когато е усвоено чрез игра.

След края на играта, когато обикновено учениците са много емоционални и ентузиазирани, е важно да се премине към обсъждане на случилото се в дейността. Да се обърне внимание на героите, които са били най-бързо разпознати, кое е спомогнало това да се случи и кое е затруднило идентифицирането на останалите.

Обикновено такива часове преминават разпалено. Учениците са емоционални и вдъхновени. След играта се предлага обсъждане, в което ръководна роля заема учителят. То е важно, за да се обърне внимание на ценните моменти в играта, да се направят изводи и да се изведат обобщения. В обсъждането се обръща внимание както на самото протичане на играта, така и в детайли на самия учебен материал, включен в нея. За да се обобщи всичко, коментирано в часа, учителят организира дискусия. Използвайки метода на мозъчната атака, преподавателят задава въпроси, свързани с учебния материал. На дъската се записват всички предложения.

За да онагледят и обобщат играта, учителят е подготвил предварително обобщаваща таблица, която предоставя на учениците. В нея е включил данни за героя, автора и творбата. Така, играейки, учениците усвояват и прилагат наученото по забавен и интересен начин.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Игрово базираното обучение в часовете по литература може да има различни форми, могат да се прилагат игри, които се основават на литературни текстове или теми и имат за цел да развият читателската компетентност, творческото изразяване, критичното мислене и емпатията на учениците. Този тип обучение може да подпомогне традиционното преподаване, защото с помощта на този тип игри учениците безпроблемно свързват автор, творба и герои. Учениците разпознават основните теми, проблеми и мотиви в изучаваните художествени творби, както и типове персонажи в тях.

Чрез игрово базираното обучение се стимулира активността на учениците и се формират умения за сътрудничество и работа в екип. Така се подпомага индивидуалното себеутвърждаване, както и уменията за усъвършенстване на самоконтрола, самооценка и се развиват компетентности, свързани с емоционалната интелигентност. С помощта на игрите в час се създава благоприятна педагогическа среда и взаимодействие, в които учениците разкриват в максимална степен възможностите си. Този начин на обучение оказва голямо влияние върху мотивацията на учениците, защото чрез играта те се чувстват значими, ангажирани, удовлетворени, а това прави техните постижения възможни. В тази връзка може да се заключи, че игрово базираното обучение в часовете по литература дава сериозна заявка за ефективност на учебния процес.

## **Библиография:**

Георгиева, Р. (2023) Игрово-базирано обучение за развитие на алгоритмично мислене в училищното образование. Автореферат на дисертационен труд за присъждане на образователната и научна степен „доктор“. Благоевград: Югозападен университет „Неофит Рилски“ Природоматематически факултет катедра „Информатика“.

Глушкова, Т., Петров, А. (2018) Анализ и резултати от приложение на обучителна игрово-базирана система за ученици във виртуални светове, Пампорово: Научна конференция „Иновационни ИКТ в научните изследвания и обучението: математика, информатика и информационни технологии“, 29-30 ноември, стр. 119 – 128.

Дачев, З. (2008) Взаимовръзката учене-игра в началния етап на обучение според възгледите на блажения Августин. Русе: Научни трудове на Русенския университет - том

47, серия 5.2, стр. 11 – 15. [онлайн] <https://conf.uni-ruse.bg/bg/docs/cp/5.2/5.2-1.pdf> [посетен на 22.02.2023]

Иванов, Ив. (2005). Интерактивни методи на обучение. Варна. В: Юбилейна научна конференция с международно участие 50 години ДИПКУ- Варна на тема: „Образование и квалификация на педагогическите кадри - развитие и проекции през XXI век”.

Костадинова, В. (2020) Игрово-интерактивно базирана технология на обучение по ИТ в 6. клас В: Електронното списание i-Продължавашо образование [онлайн] <https://diuu.bg/emag/12778/2/> [посетен на 18.02.2023]

Спирова, М. (2018). Място на игрово-базираното обучение в училище. XI Национална конференция „Образованието и изследванията в информационното общество”, стр. 41-46. Пловдив.