

МОТИВАЦИЯ НА УЧЕБНИЯ ПРОЦЕС ЧРЕЗ ИНТЕРАКТИВНИ МЕТОДИ НА ОБУЧЕНИЕ ПО ХИМИЯ

Дафинка Калинова

Медицински университет – Пловдив

MOTIVATION OF EDUCATION PROCESS THROUGH INTERACTIVE METHODS OF EDUCATION IN CHEMISTRY

Dafinka Kalinova

Резюме: Предлагане на различни възможности чрез конкретни интерактивни методи в продължаващото обучение на чуждестранните студенти по химия за тяхното мотивиране. Основните функции за изразяване на интерактивните отношения в учебния процес са познавателна, образователна и възпитателна. В процеса на обучението се създават възможности за активизиране на творческото мислене на обучаваните.

Ключови думи: мотивация, продължаващо обучение, визуализация, познание, обучение, вземане на решения.

Abstract: Interactive educational environment as an alternative to traditional education requires a new organization of individual and/ or student group work. Visual learning system offers immediate participation of learners in the process of learning by a wide range of elements.

Different stages and methods the content students of interactive training in the preparation of foreign students would allow better understanding of teaching content.

Key words: motivation, continuing education, visualization, education, decision making

В процеса на продължаващо обучение на студентите от голямо значение е любопитството, личния стремеж на всеки един студент към знания, творческото мислене, оптимистичния поглед към живота. Този дълъг процес включва учебни дейности, предприети с цел повишаване на знанията, уменията и компетентността на отделната личност.

Повишаването на мотивацията за учене всъщност е една нелека задача, чието успешно изпълнение не зависи само от външните фактори.

Мотивацията/ motivation/ е движеща сила за постигане на определени цели. Тя е временно и динамично състояние, което стимулира индивида за постигане на желаните от него цели. Причините за мотивацията могат да са различни при изпълнението на дадена задача. За едни тя е вътрешна потребност, заради удоволствието, предоставящо изпълнението на задачата, а за други тя може да е възнаграждение или избягване на външно наказание.

Изключително важно за качеството и ефективността на учебния процес в съвременните мотивационни изследвания се посочва релевантната, своевременна и адекватна обратна връзка. Чрез нея се преценява кога и до каква степен студентите са



постигнали предварително формулираните цели и са отбелязали успех и развитие. Обратната връзка подчертава и стимулира индивидуалната самоувереност на студентите, насърчава аналитичното и критично мислене, подобрява изпълнението на поставените задачи и води до постигане на по-високи резултати в процеса на обучение.

За различните категории студенти е особено уместно използването на различни интерактивни методи на обучение, които стимулират комуникационния процес между участниците в занятието и разширяват въздействието върху присъстващите в него, като се изключват пасивните наблюдатели.

Терминът „**интеракция**“ е научен и означава вид взаимодействие или – „взаимовлияние“ между хора в процеса на общуването им [5]. Тя предполага умение да се обсъди друго виждане, да се изслуша, възприеме друго мнение или отношение различно от собственото. Интеракцията спомага за изясняване на вижданията и толерантност в общуването. Понятието интерактивност се разглежда като съставено от две думи – „интер“ (заедно, между) и „активност“ действие, инициативност), и се отнася до взаимодействието между обучаван и обучаващ, както и между самите учещи.

В този контекст усъвършенстването и задълбочаването на интерактивната връзка „преподавател – студент“ в учебния процес може да се реализира посредством различни методи за решаване на конкретни задачи, традиционни ситуации, ролеви игри и др. Тези методи са важен фактор в проверката на знанията и уменията на студентите, в същото време са и стимул за тяхната творческа изява.

В съвременното обучение за повишаване активността и мотивацията на обучаемите е важно да се избягва клиширането и стереотипите. Разкриват се възможности за участие на всички студенти при обучението, генерират се нови идеи и се активира творческото им мислене. Правилното и целесъобразно организиране на процеса на учене благоприятства развитието на познавателни интереси, оказва възпитателна функция и повишава качеството на учебната дейност. Освен това мотивацията може да се разглежда едновременно и като генерална черта на личността и като състояние, обусловено от ситуацията. Тя може да е породена от осъзнати вътрешни подбуди за усвояване на знания, формиране на умения и постоянно личностно усъвършенстване.

Мотивацията за учене стимулира качеството и интензивността на когнитивната дейност по посока на постигане на предварително формулираните цели. Тя води до усвояване на нови знания и умения и е адекватна стратегия за постигане на високи академични резултати в процеса на обучение.

Интерактивната образователна среда като алтернатива на традиционното обучение изисква нова организация за целите на индивидуална и групова работа, създава възможност за излагане на творчество, за отразяване на позиции и мнения и обобщения от колективни действия. Тази среда създава възможности за по-добра мотивация на учебния процес и постигане на по-добри резултати при обучението на студентите.

Интерактивното обучение е метод за изграждане на образователен диалог между преподавателите и студентите. Доказано е, че човек усвоява различно количество информация за едно и също време: при слушане – 10 %, при гледане – 20 %, при слушане и гледане – 40 -50 %, при активно участие – 80-90%. Последното може да се осъществи като се използват различен набор от елементи – използване на мултимедия, въвеждане на готови таблици, схеми, модели; задачи за самостоятелна подготовка, семинарни упражнения и др. Различните интерактивни методи, които всеки преподавател може да приложи към дадена група или към всички студенти спомага за по-добро разбиране на материала, за стимулиране на изявата на обучаваните студенти, за проверка на знанията и повишаване качеството на учебния процес.

Създаването на траен интерес към обучението по химия, преодоляването на инертността на студентите и убеждаването им, че получаваните от тях знания са с

практическа стойност, стават достижими, ако дидактическият процес се активизира и прагматизира и в него се внесе разнообразие. Това може да се постигне, като в синхрон с традиционните се въвеждат и иновационни методи, похвати, техники... Към новаторския инструментариум се отнасят и интерактивните игри (ролеви игри). Съдържанието им се отразява в мъдростта, синтезирана в мисълта на Конфуций: „Чувам и забравям, виждам и запомням и правя и разбирам.“ Френския педагог реформатор Селестен Френе превръща в педагогическа максима думите: „За да се научи нещо, то трябва да се преживее.“

Включването на обучаемият в съответно действие и своеобразното преживяване на извършеното се осъществява много резултатно в игровата дейност. Санскритският смисъл на думата игра е радост. На играта са посветени много научни изследвания – философски, психологически, педагогически, методически, антропологически, социални... Проблемът „хомо луденс“ („играещият човек“) съвсем не е нов. Детайлното характеризирание на типовете човешко поведение в различни ситуации и търсенето на играта в тях е съдържание на излязлата преди 30 години книга на Йохан Хьойзинха „Homo ludens“⁽¹⁾ (С. 1982).

Много съвременни педагози – В. Гюрова, Гр. Дерменджиева, В. Божилова, С. Върбанова, В. Вълканова, обособяват интерактивни ролеви игри и ги диференцират в три групи: симулационни, ситуационни, игри драматизации (Гюрова и др. 2006: с. 195; Гюрова и др. 2006: с. 63). Явно е, че според тях терминът ролеви игри назовава родово понятие, с което са в субординативни връзки понятията, означени с цитираните игри. Това становище се разминава с мнението на Л. Кирова. В статията ѝ „Ролевата и симулативната игра. Примери на съвместно приложение в езиковото обучение на български потребители на интернет“ (Кирова 2002) терминът ролева игра се представя като равнореден на термина, но се посочват отликите в семантиката на тези словосъчетания. Руският педагог С. С. Кашлев причислява игрите към интегративните интерактивни методи (Кашлев 2004: с.106), защото интегрират в себе си всички останали интерактивни методи, представени в цялостната класификация, която той прави:

- за благоприятна обстановка;
- за мисловна дейност;
- за творчество;
- за рефлексивна дейност;
- за игра на роли.

Интерактивната игра се разкрива в желаната съвременна образователна перспектива – ориентиран към личността образователен процес, защото при използването ѝ е:

- съдържателен център в когнитивна дейност при усвояването на знанията са самостоятелните действия на студентите и тези знания придобиват за тях личностен смисъл;
- комуникативните цели се превръщат в прагматичен стимулатор за речева дейност като личностна изява – акцентът се поставя върху диалогичността, като се овладяват похвати за речево общуване в различни социокултурни области;
- се утвърждават съвременни ценностни ориентации и нагласи и се възпитава култура;

- се налагат субект-субектните отношения между участниците в интеракцията

Независимо от разнообразието на идеи при провеждане на такъв вид учебен процес, при който активността на студентите се оценява като решаващ фактор за успех, практиката показва, че изпълнението на задачата в най-голяма степен зависи от педагогическите умения на преподавателя. Желателно е от самото начало на занятието обучаемите да се ангажират с отговорно отношение към изпълнението на задачата и да не се допуска подценяване на учебната значимост на връзката между теорията и практиката.



Проблемно-ситуационните методи наричани още „активни“, са специфичен род дидактически, интерактивни методи на обучение. Те са необходим момент в организацията и структурата на учебните занятия, защото задълбочават формирането на интелектуални и комуникативни умения и навици. Освен това активират самостоятелното мислене, стимулират самообразованието, спомагат за развитие на познавателни умения, формират правилни критерии за оценка. Важно е да се отбележи, че проблемно-ситуационните задачи съдържат и елементи на активиране на емоционално-волеви качества на участващите като чрез провеждането им се проверяват придобитите в по-ранен етап теоретични знания, проверява се и услужливостта им на паметта при необходимост от бързи и точни отговори. Поради динамиката на общуването в занятиято проявите на разсеяност, пасивност и неангажираност отпадат. Прилагането им е полезно само тагава, когато се разчупва шаблона на педагогическото общуване чрез използване на класически проблемни методи – казус, „мозъчна атака“, условна ситуация, дискусия и др.

Един от съвременните методи в интерактивното обучение и мотивация на студентите е методът на проектната задача. Включването му в учебната практика има за цел да разгърне самостоятелните, творчески способности на всеки отделен студент. Прилагането му е възможно само ако стремежът за усъвършенстване на знания и умения е мотивиран от индивидуалното решение на обучаваните да ги постигнат. За да може студентите да се включат активно в такъв вид проект е необходимо периодично да им се поставят задачи за презентирание в определена част от изучаваната материя и да се използват възможностите им за самостоятелна изява по определени форуми/ научни конференции/. Съвременните виждания, включващи работа по проект, в изследванията на редица автори се третира и като **научно-изследователска работа** на студентите.

Всеки от посочените методи има своя специфика и идва да подпомогне по-задълбоченото усвояване на теоретичните знания, да формира умения и практическа насоченост при боравенето с тези знания.

Заклучение

Интерактивното обучение, което обвързва реалното и виртуално мислене се приема добре от студентите и води до осъзнаване на редица взаимовръзки в сложната материя. Интерактивните методи изискват партньорски взаимоотношения и диалогов вид комуникация между студентите в малка група и между всички участници в дейността.

Едно от най-ценните преимущества на тези методи е не само мотивацията на всеки един студент. Те дават възможност да се формират лични качества за убеждение на другите и създават предпоставки за възприемане на обективни критерии за оценка на становището на „другия“. Използването им спомага за преодоляване на бариерите на общуването, стимулира мисленето, генерирането и обменянето на идеи.

Всеки участник се изявява със собствен принос в образователния процес и в развитието на учебната среда. Итеракцията спомага за изясняване на вижданията и толерантност в общуването. Тя предполага умение да се изслушва, възприеме, обсъди друго виждане, мнение или отношение, различно от собственото.

Литература

1. Гюрова В., и колектив. Интерактивността в учебния процес. С., 2006.
2. Гарушева П., Използване на интерактивни игри в обучението по български език. С. 2012.
3. Нанкова М., Итерактивни методи на обучение на студентите. С. 2013.
4. Калинова Д., Интерактивният подход в преподаването на химия при чуждестранните студенти. СУБ Пловдив 2010.
5. www.zzyh.ucsc.edu/~acher/