

Съвременност-предизвикателства за обучение

Румяна Стефанова^x

Съвременните млади хора се нуждаят от съвременни средства за обучение, за да участват активно и пълноценно в образователния процес. Интернет и модерните технологии имат безгранични възможности и позволяват многообхватно разнообразяване на средствата за обучение. Един пример за това е включване на игрови модели в обучението. Изключително актуално е въвеждане на таблети в училищата, заместващи книжните учебници.

Ключови думи: образование, обучение, интернет технологии, таблети, геокешинг- geocaching.

В днешния забързан свят, наситен с многообразна и разностранна информация, е изключително трудно за младите хора да се ориентират в това къде е истинското знание и от къде да черпят познание. Най-често училището изисква и натоварва учениците с разнообразни и сложни задачи и казуси, но все още представянето на знание се поднася посредством исторически остарели методи и похвати и не е привлекателно за младия човек. За младите е далеч по-забавно “да сърфират” в компютъра си или да “се разровят” в смарт телефона, отколкото да четат скучно и безинтересно поднесената информация с точни и конкретни знания в учебниците.

Получено по този начин, знанието е повърхностно, накъсано, непоследователно, а често – и противоположно по смисъл и значение. Като цяло този процес създава недостатъчно ограмотени, но технически грамотни млади хора, които за сметка на уменията си, са с високо самочувствие и самоувереност за познанието, което имат.

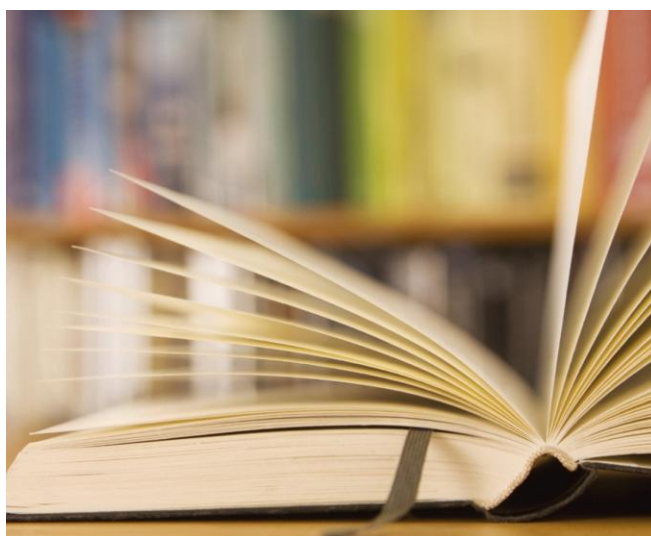
Въпросът е как да се преобрази и подобри целият процес на обучение и да се преодолее така наречената криза в образованието. Естествено, първата хрумваща ми идея е за това е да се съчетаят по най-удобен и приятен начин традиционните средства за поднасяне на информация с възможностите на все по-усъвършенстващите се технологии днес. А те са огромни!

Ще разгледам накратко какви са съвременните средства за обучение, както и какви са положителните и отрицателните им страни.

Средства за обучение:

- Традиционни;
- Мултимедийни;
- Дигитални;
- Електронни.

Кои са традиционните средства, използвани за обучение:



фигура 1. Учебник.

- Учебници и помагала;
- Статични екранни средства – шрайбпроектор, епидиаскоп, диаскоп и др.;
- Звукови технически средства – магнитофон, устройства за прослушване на компактни дискове (CD-плейър и др.).

Положителни страни:

- Получават се достоверни, качествени и задълбочени знания.

Отрицателни страни:

- По-трудна достъпност – често се налага дълго търсене в библиотеки (дори и електронни), обикаляне на книжарници (дори и в чужбина) и т.н.;
- Поради еднотипния вид на получавана информация и еднообразието, учещият се изпитва бърза умора, както и скука, често прерастващо в

досада. Значително по-добър вариант е ползването на електронни учебни помагала, но някой трябва да ги е създал!

МУЛТИМЕДИЙНИ СРЕДСТВА за обучение:

- Това са мултимедийните приложения под формата на мултимедийни дискове, предназначени конкретно за някаква област на знание, както и създадени мултимедийни презентации, за които най-характерната особеност е интерактивността.

А какво е мултимедията. Най-близкото определение за това е: Интегрирана компютърна среда, в която се създават и използват приложни програми, обработващи текст, графика, анимация, звук и видеоизображение в режим на диалог с потребителя.

Положителни страни:

- Може да бъде добавяна нова информация бързо и лесно;
- Всеки може да използва разработените учебни материали за самообучение (да се самоконтролира и самооценява в знанията);
- Преподавателят (а и обучаваните) може да оценява качеството на усвояване на учебния материал и до известна степен да го управлява.

Отрицателни страни:

- Създаването на ефективни мултимедийни приложения изисква използването на професионални авторски среди, за което се изискват професионалисти;
- Мултимедийните приложения остаряват бързо с времето.

ДИГИТАЛНИ СРЕДСТВА за обучение:



фигура 2. Софтуер за езикова лаборатория.

- **Дигитални езикови лаборатории**, съчетаващи използването на мултимедия и Интернет с пакет от основни средства за управление на класната стая (SANAKO Lab 100, SANAKO Study 500, Mobile SANAKO Lab 100, SANAKO Study 1200 и т.н.)
- **Дигитални библиотеки** с ресурси за обучение, съобразени с нуждите на потребителите;
- **Интерактивни бели дъски** (Clasus Interactive board), като се използват и редица различни устройства за дигитализиране на бели дъски, тримерни обекти, страници от книга, прозрачно фолио, микроскопски материал и пр.

Положителни страни:

- Обучението е дистанционно, присъствено или смесено;
- Преподавателите могат да подготвят, управляват и предлагат обучение по мотивиращ начин винаги и навсякъде.

Отрицателни страни:

- Необходимост от обучени преподаватели за тези системи;
- Понякога – висока цена.

ЕЛЕКТРОННИ СРЕДСТВА за обучение:

Електронните учебни материали и тестове могат да бъдат подготвени и предоставяни по два основни начина:

- Чрез мултимедийно приложение;

- Чрез платформа за електронно обучение – Claroline, Ilias, Atutor, eFront, Moodle.



фигура 3. Обучение с MOODLE в Нов български университет.

Положителни страни:

- Обучението е дистанционно, присъствено или смесено;
- Лесен начин за генериране и преглеждане на съдържанието;
- Възможност за многообразни и различни форми за обучение (лекции, презентации, видеоуроци, линкове към Интернет и библиотеки, и др.);
- Възможност за провеждане на многообразни и различни дейности за оценяване (домашни работи, курсови задачи, тестове, контролни и др.);
- Многообразни средства за оценка на придобитите знания;
- Лесна комуникация с преподавателя и другите обучаеми.

Отрицателни страни:

- Липса на достатъчно ентузиазъм у преподавателите за разработване на качествени обучителни материали;
- Опитът показва, че и студентите не проявяват достатъчно активност в този процес, поради всеобхватна натовареност с информация и стрес!

Посочените обучителни средства не са така рязко разграничени при използване в практиката. Най-често се използват смесени форми в обучението, което най-често е свързано с компетенциите и уменията на съответния преподавател или учител.

Анализирайки всичко изложено до тук, стигам до заключението, че добре би било за разнообразяване на обучението или отчасти, за да се преодолее кризата в образованието, да се направи следното:

За училищата:

- Да се започне поетапно въвеждане за използване на таблети вместо учебници в училищата, особено за малките ученици – от 1-и до 4-и клас. Това ще разтовари тежките им чанти, а и ще е много по-увлекателно, с възможности за интерактивни дейности за учениците и учителите.

За училищата и университетите:

- Включване в обучението на игрови елементи.

Защото дори и поднесено интерактивно, не винаги усвояването на знания е интересно и завладяващо. Хубаво би било да помислим как да превърнем обучението в игра!

Един привлекателен начин за това е да използваме **игра за ориентиране, наречена Geocaching**.



фигура 4. Характерна кутия, използвана за тайник с обозначителен знак.

Задачата в нея се състои да бъдат търсени и намирани тайници - замаскирани кутии с различна големина и съдържание, разпръснати из земното кълбо, които могат да бъдат скрити под камък, дънер, дупка, като често са и достатъчно малки, почти незабележими метални контейнерчета, за намиране с компас.



фигура 5. Различни формати на действащи тайници и място за маркиране от посетителя.

Названието *гео-кешинг* идва от **гео** земя и **каше**, френската дума за покривам, скривам. Трудността на тайниците се изчислява от 1 до 5 в две категории, като 5 е най-трудното. Двете категории са: трудност на терена и трудност на камуфлажа. Най-лесно човек си избира кеш за търсене чрез картата. Когато си го избере, внимателно прочита описанието му. Там е записано всичко нужно за успешното намиране на целта.



фигура 6. Начини за поставяне на тайници.



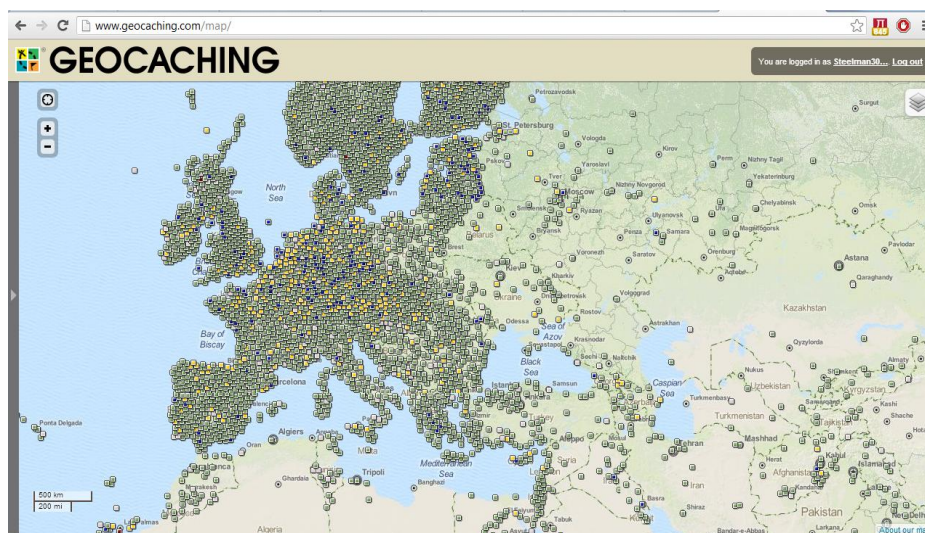
фигура 7. Официален знак на играта.

Geocaching е игра за получаване на знания, защото обикновено местата, където биват поставяни тези тайници, притежават някаква архитектурна, историческа или естетическа стойност, като в тях се поставя под формата на текст, CD или предмет, любопитна информация и знания за конкретното място, свързано с някакво събитие или с интересни научни факти.

В училищата би могло да се използва успешно в учебни предмети като: **история, география, свят и личност, биология.**

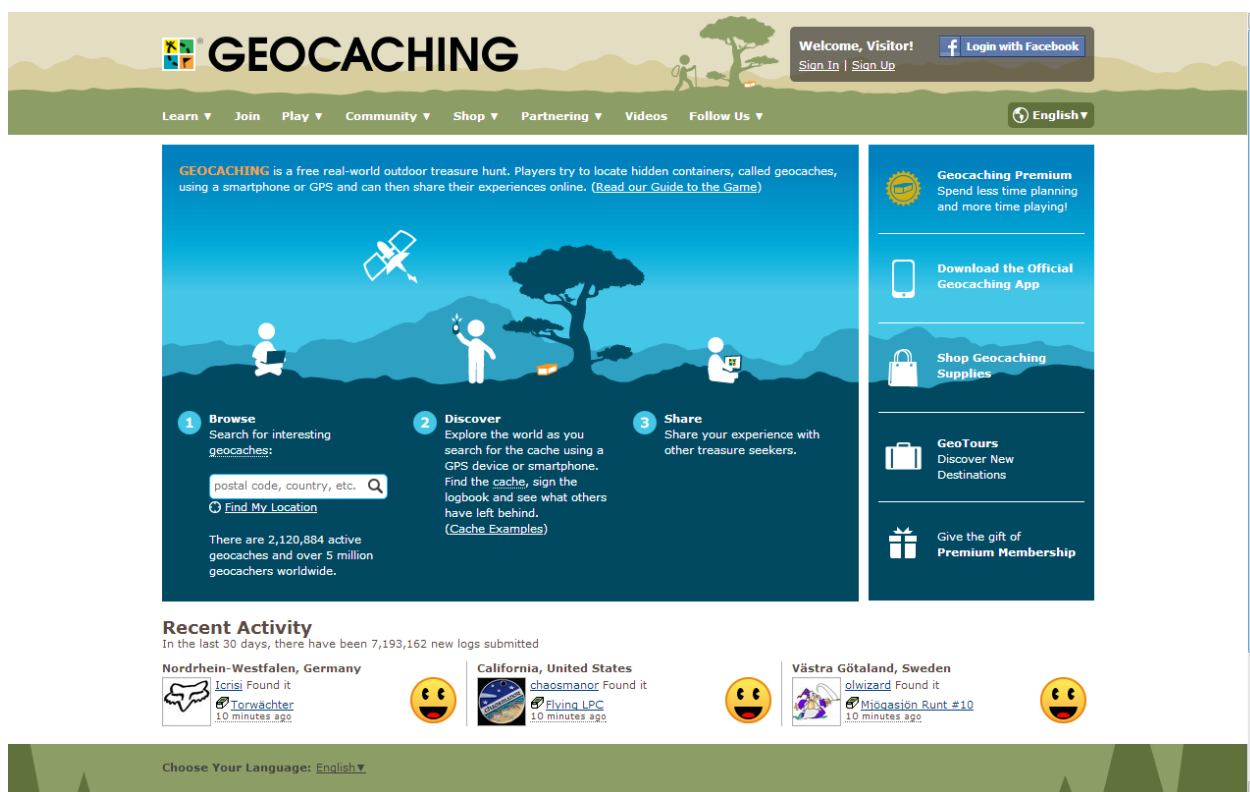
В университетите би могло да се използва успешно в общообразователните дисциплини, свързани с **историята, културата, археологията, цивилизациите, политиката, екологията** и много други.

От друга страна, **Geocaching** е игра, пряко свързана с новите технологии, защото посредством **GPS технология** всеки участник намира местоположението на кашето чрез собствено комуникативно средство – телефон, таблет и др., на сайта geocaching.com, след което започва да го търси. Необходимо е само GPS устройство или смартфон с компас и възможност за GPS позициониране. Идеята се е зародила през 2000-та година в Щатите след разгръщането на GPS технологията, като днес картата на света е покрита с хиляди кашета.



фигура 8. Разпространение на играта в Европа.

Разпространението в света на играта е от 2000 година и до момента са регистрирани **2 120 884 активни геокашета**, като в нашата страна съществуват **1053 активни тайника**, от които около **250** са ситуирани в София.



фигура 9. Официален сайт на играта.

ИЗПОЛЗВАНЕ НА КАШЕТА ЗА ОБУЧЕНИЕ

Положителни страни:

- Обучението е превърнато в игра;
- Активното участие на всеки е доминиращо в процеса на търсене, което води до лесно запомняне на сухи факти и знания (намираме съответното знание под формата на ТЕКСТ или магнитен носител), но поднесени по интересен и завладяващ начин;
- Знанието се разпространява неусетно, бързо и навсякъде.

Трудности:

- Наложително е учителите и преподавателите да са по-активни в създаването или приспособяването на вече съществуващи кашета за учебни цели.

Каква е практиката и използвана ли е играта за обучение у нас?



фигура 10. Плакат за проекта по “Свят и личност” в 164 гимназия, София.

През изминалата учебна 2012/2013 година в 164 гимназия “Мигел де Сервантес” в София група ученици от 12 клас разработиха в проект по дисциплината “Свят и личност” идея за използване на кашета с цел изучаване на историята на архитектурните забележителности в околностите на сградата на Испанската гимназия. Проектът беше посрещнат с огромен ентузиазъм от учениците в училището, които се включиха в търсенето, като тези от тях, които активно участваха отбелязаха устойчивост на получените знания и лично удовлетворение от това.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Съвременните учители и преподаватели са изправени пред предизвикателството да усъвършенстват методите и средствата си за обучение, за да разгръщат пред учениците и студентите познанието по интересен, увлекателен и мотивиращ начин, използвайки огромните възможности на съвременните технологии и най-вече на Интернет. Да си пожелаем повече ентузиазъм и действия в тази насока!

ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА

1. <http://www.geocaching.com/>

^x Румяна Стефанова е доктор по семиотика, главен асистент по мултимедия и компютърен графичен дизайн в Департамент “Кино, реклама и шоубизнес” на Нов Български Университет.