



INTERACTIVE METHODS OF GROUP WORK

Abstract: Social skills are behaviors effective in social interaction situations. These are skills for communicating, influencing and interacting with the world around us, avoiding conflict. A lack of skills is considered a deficit. There is no psychological problem, no matter how simple or complex, that is not associated with difficulty interacting with others around us. These skills help us know what to say, how to make good choices and decisions, and how to behave in different situations.

Author information:

Dimitar Toshkov

senior teacher

at Professional High School for Tourism

"Iv. P. Pavlov" – Ruse

✉ dim7070@mail.bg

🌐 Bulgaria

Keywords:

interactive methods, group work

Социалните умения са поведения, ефективни в ситуации на социално взаимодействие. Това са умения за общуване, въздействие и взаимодействие със света около нас, като се избягва конфликта. Липсата на умения се счита за дефицит. Няма психологически проблем, без значение колко прост или сложен е, в който да не е свързан със затруднения при взаимодействието с другите около нас. Тези умения ни помагат да знаем какво да кажем, как да правим добри избори и решения, както и как да се държим в различни ситуации. Степента, в която децата и младите хора притежават добри социални умения може да повлияе на тяхното академично представяне, поведение, социални и семейни взаимоотношения, както и участия в извънкласни активности. “Качеството на образователните услуги е обект на постоянен обществен интерес и дискусия. Съвременния поглед е насочен към включването на различни обществени науки и познания в учебното съдържание” [3]. “От труда и отношението на учителя зависи равнището на образованост на обществото, както и развитието на всяка нация. Колкото по образована е една нация, толкова повече отдава смисъл и уважение към учителската професия, защото разбира важността и ролята ѝ. Това се определя от факта, че учителят се явява мост между научните знания и уменията на човечеството” [1].

Като един от най-ефективните методи за интерактивно обучение, стимулиращ посредством характеристиките си комуникацията при взаимодействията, осъществявани в учебния процес се явява ролевата игра, разглеждана като комплексен метод или техника за обучение, при който /която/ малка група под формата на игрово представление разглежда критично важна за нея тема, най-често социален конфликт. Участниците се включват в модел на реална житейска ситуация, изпълняват определени игрови роли или няколко техни вариации. Методическата цел на ролевата игра се заключава в проиграването и опитната проверка на разнообразни стратегии за разрешаването на конкретен проблем в конфликтна ситуация, а също така в осъзнаването и анализа на собствените или на чуждите игрови действия. Преди всичко чрез тях се стимулират съпреживяването, способността за наблюдение,

сътрудничеството и общуването с другите хора както и разрешаването на проблем с цел достигането на дадена учебна цел.

Дидактичната ролева игра притежава следните признаци:

- съдържаща конфликт тема, имаща връзка с житейското съществуване;
- елементи на критика, смяна на ролите, обсъждане, анализ;
- модел на нова конструкция на действителността;
- повторемост, изменяемост, прозрачност; гъвкав ход и липса на предписано съдържание - активни игрови малки групи и наблюдатели а не – зрители.

В някои страни от Западна Европа чрез термина „ролева игра“ се обозначава:

- вид упражнение, имитиращо ролево общуване;
- форма за разиграване на кратки сцени;
- устно учебно задание, обозначаващо инсценировка на ситуация за решаване на даден учебен проблем;
- възможност за свободна импровизация на обучавания в рамките на зададената ситуация;
- форма на практическо занятие, представляващо имитация на реална ситуация;
- симулация /моделиране, възпроизвеждане/ задължителен елемент при което се явява разрешаването на даден проблем.

В структурата на ролевата игра се включват следните компоненти:

- роли;
- изходна ситуация;
- ролеви действия.

Ролите, които играещите изпълняват могат да бъдат социални или междуличностни. Първите са обусловени от мястото на индивида в системата на обективните социални отношения, в т.ч. и професионални, което прави ролевата игра особено подходяща при моделирането на реални професионални ситуации за общуване от сферата на социалната работа. Междуличностните роли се определят от мястото на индивида в процеса на междуличностните взаимоотношения. Подборът на ролите следва да се осъществява по такъв начин, който да формира у обучаемите активна жизнена позиция, както и положителни личностни качества, в т.ч и необходимите за осъществяване на пълноценно общуване. Вторият компонент на ролевата игра е изходната ситуация. Тя встъпва най-вече като способ за нейната организация. При създаването на тази ситуация е необходимо да се отчитат както обстоятелствата от реалната действителност, така и взаимоотношенията между комуникиращите. Третият компонент на ролевата игра са ролевите действия, които играещите изпълняват. Те са органично свързани с ролята и представляват основната единица чрез която се разгръща играта.

Ролевата игра се разгръща в следните три фази:

1. Фаза за мотивация /подготвителна фаза, фаза за „загръване“
2. Фаза за действие, включваща разработката и провеждането на играта
3. Фаза за анализ. Включва обсъждане, дискусия, оценка на действията и поведението на участниците.

Някои автори [5] посочват още една допълнителна фаза, протичаща след фазата за анализ-фаза за освобождаване, по време на която според тях участниците се освобождават от своите роли. Според тях този процес цели защитата на изпълнителя, разбирана като критика на ролевото му поведение а не на неговата истинска личност.

От гледна точка на развитието на комуникативните възможности на бъдещите специалисти по социална работа е нужно да се отбележи, че ролевата игра притежава следните специфични признаци:

- Насочена е към достигането на определени комуникативни цели, към решаването на определени комуникативни задачи;
- Насочена е към организация на комуникативното взаимодействие посредством един от основните си компоненти-ролята.

В процеса на разгръщането и се възпроизвеждат определени речеве клишета, характерни за ситуации, типични за професионалното общуване на специалиста по социална работа. Нужно е да се отбележи, че с помощта на ролевите игри се осъществява система от взаимодействия, насочени към формиране на потребност от усвояването на комуникативни знания и умения, както и на интерес към това кое може да се яви като техен източник, което отговаря в пълна степен на принципа за комуникативност в учебния процес. „Управление на учебно-образователния процес в едно училище е общоприетото разбиране за управление на учебната институция“ [4].

Според Е. Пасов за комуникативност в образователния процес можем да говорим тогава, когато са налице следните характеристики, съдържащи се в него: мотивираност, целенасоченост, личностен смисъл, речева и мисловна активност, връзка на общуването с различните форми на взаимодействие, контактност, ситуативност, функционалност, евристичност, съдържателност, проблемност, изразителност. “По този начин факторът на професионалното развитие е вътрешната среда на индивида, неговата дейност. Предметът на професионалното развитие и формата на реализиране на творческия потенциал на човек в професионална работа са неразделна характеристика на неговата личност. Основно условие за развитието на интегрирани функции на професионален човек е да осъзнаем, че трябва да се промени, трансформацията на неговия вътрешен свят и търсенето на нови възможности за себerealизация в професионална работа, т. е. повишаване на нивото на лична и професионална идентичност” [2].

Определяйки ролевите игри като комуникативен метод за обучение е нужно да бъдат посочени и принципите, лежащи в основата на реализацията му;

- Мотивираност. Предполага игровите действия на обучаемите съобразно ролята, която изпълняват в играта да се извършват по тяхно вътрешно убеждение, а не в резултат на външно стимулиране
- Взаимодействие. Ролевите игри позволяват създаването на мотивационно поле за взаимодействие, предполагащо усвояване на умение за установяване на контакти, взаимопомощ, поддръжка, доверително сътрудничество.
- Проблемност. Предполага активизация на речевата дейност на студентите съобразно изпълняваната игрова роля с цел разрешаването на проблемната игрова задача. В този смисъл е нужно осъществяването на подбор на проблемни ситуации, чрез които е възможно активизирането на комуникативната дейност на обучаемите.
- Разглеждана в контекста на обучението и в процеса на обучение ролевата игра може да бъде ценна посредством следните си характеристики:
 1. Ролевата игра мотивира речевата активност на обучаваните чрез поставянето им в ситуации, изискващи от тях актуализиране на потребността от формулиране и осъществяване на определени изказвания с професионална насоченост
 2. Дава възможност на плахите, неуверени в себе си ученици да осъществяват пълноценна комуникация с другите и по този начин да преодоляват бариерите, съществуващи в общуването им с тях. Това допълнително се подпомага от факта, че в ролевата игра всеки

участник получава роля и е длъжен да бъде активен партньор в процеса на груповото общуване

3. Чрез ролевата игра се овладяват елементи на общуването като умение да осъществяват и поддържат беседа, да намират точния момент в който да прекъснат събеседника, за да се съгласят с неговото мнение или да го опровергаят, да задават уточняващи въпроси.
- Симулация - участниците извършват определена дейност в условия възможно най-близки до условията на реалната ситуация. Методът е полезен, когато за изпълнението на някои задачи се изисква практика, а не е възможно да се упражнява съответната дейност. Методът позволява на участниците да

Приложат пряко усвоеното. Симулацията може да е само на част от дейността. Необходимо е симулацията да се доближава възможно най-много до действителните условия, така че да позволява на участника да пренесе пряко усвоеното в реалността.

Игра - вид симулация, изискваща активно участие, като позволява приложение на усвоените знания. Имитация на реална дейност в една или друга изкуствено създадена ситуация. Участниците или изпълняват определени роли, или са активни зрители (жури). Предназначението ѝ е да формира умения и навици за реални действия. Ефективността (време) е 4-5 пъти по-висока в сравнение с традиционните методи. Разнообразява често задавани упражнения. Не притеснява участниците и е забавна и привлекателна. Чрез забавните моменти много лесно се постига сплотеност в групата и се осигурява по-отворена атмосфера на взаимно внимание.

Спомага за ефективното насърчаване на комуникацията. Особено подходящ метод за по-свити ученици или за участници, които не се познават. Изисква се време за обясняване на процедурата и правилата, както и за снабдяването с необходимите материали. Увеличава интереса към обучението. Развива самостоятелност у учениците. Запознава с ролевата структура на дейността. Служи за трансфер на знания. Формира базисни социални умения. Учителят най-често е арбитър. Игровата дейност за учебни цели се основава на следните принципи: активност, динамичност, занимателност, изпълнение на роли, колективен характер (работа в екип), моделиране на дейността, обратна връзка, проблемност, съревнователност, резултативност, самостоятелност, системност. При нарушаването на тези принципи се получават грешки, от които най-често срещаната е игра заради самата игра, когато се пренебрегне учебната цел.

Известни са няколко модела на организация на обучението:

- Допълнение - добавя нещо към текущата структура и-или се изменя съдържанието. Поддържане на основната структура. Изменение на съдържанието така, че да е по-достъпно в интерактивна форма. Изменение на взаимодействията така, че учениците да са по-често в контакт с учебното съдържание. Преструктуриране на времето така, че да се намали относителния дял на пасивното слушане за сметка на ученическата активност.

- Смесване – включване на интерактивни (диалогови) действия. Смесване на традиционни и интерактивни действия. Осигуряване на достатъчно материали за интерактивно обучение. Определяне кои точно елементи задължително трябва да се отработят традиционно и стремеж да се минимизира времето за това. Включване на интерактивни самооценки и непосредствена обратна връзка.

Структура на урока:

1. Организация на класа
2. 10-12 минути устно изложение
3. 3-4 минути дискусия
4. 10-12 минути устно изложение

5. 3-4 минути дискусия
6. 10-12 минути устно изложение
7. 5-6 мин. Заключение (резюме)

Извън класната стая – пренасяне на занятията извън класната стая в подходящо място. Провеждане на занятията в регулирана обстановка (лаборатория, кабинет). Провеждане на занятията извън училище в естествена обстановка и с участието на съответен персонал. Напълно интерактивен - изцяло интерактивни (диалогови) действия. Повечето или всички елементи на урока са в интерактивен режим.

За всекиго по нещо – приспособяване на интерактивния подход към възможностите и предпочитанията на учениците. Диагностика и оценка на нивото на знания и умения и стила на учене и познание на всеки ученик. Осигуряване на множество висококачествени, интерактивни учебни материали. Разработване на индивидуализирани учебни планове. Разработване на технология за непрекъснато оценяване на достиженията, за да се осигури непрекъснатата обратна връзка.

ПЛАНИРАНЕ НА ЗАНЯТИЕТО

При планирането на акта на обучение да не се отъждествяват дейност и учебно съдържание. Не винаги активното обучение е усложнено и трудно за планиране. Активните методи на обучение могат да бъдат прости и неструктурирани или комплексни и структурирани.

Да се използват методи, които съответстват на учебните цели и стила на преподаване на учителя.

Съдържание: разпределение по теми,

Цели и задачи на курса и умения, които подлежат на развитие.

Ученици: индивидуални различия (пол, предназначение, възраст, специални потребности), предпочитан стил на учене (визуален/вербален, последователен, глобален).

Технология: средства за търсене, предаване и демонстрация на информация, за да се задоволят нуждите на учениците с различни стилове на учене.

Организация: стратегия на преподаване – методи и стилове на преподаване; релевантност на учебното съдържание, на целите и задачите на обучението и на стиловете на учене на учениците.

Взаимодействие: как учениците си взаимодействат един с друг и с учителя; как контактуват с компютъра (при електронен вариант); ниво на релевантност на взаимодействието стил на преподаване – стилове на учене и познание.

Интерактивни методи на обучение:

1. **Ситуационни методи** - най-обещаващата новост в дидактиката на ХХ век, конкурираща се само с приложението на компютъра и мултимедията в образованието. Използват се за имитация на професионалната или организаторска дейност за учебни цели. Създадени са в практиката на йезуитските училища през ХVIII век. След Втората световна война се разпространиха по целия свят, възродени в Харвард и Йелс (Харвардски методи) при обучението на мениджъри. Заемат важно място в учебния процес - за илюстрация, за получаване на обратна връзка, за формиране на умения и навици, за тренинг, за затвърдяване на знанията и уменията, за проверка и оценка. Цел на обучението е развитие на определени качества на мисленето – любознателност, разсъдливост, мъдрост; лични качества – твърдост, отговорност...

Принципи:

- Подбор на ситуацията – конкретни образи, сцени, събития в текста.
- Проблемна и проективна ситуация.
- Първичност на ситуационния анализ – «Как е?» (реалност), а не «Как може да бъде?» или «Как искам да бъде?».

Ориентация в ситуацията (конкретен набор от параметри), а не общи приказки и разсъждения. Задължителна връзка на анализа с практиката. Предимство на действието пред знанието. Активно интелектуално и емоционално участие на учениците. Нетрадиционна роля на учителя – откритост, сътрудничество, подпомагане; насочване, а не управление.

2. Дискусионни методи

- Анкета - свързана е с определен проблем, който трябва да се реши; анкетата въвлеча в колективно обсъждане, намаляване на разногласията, формулировка на компромисна теза.

- Беседа - обсъждането е по-открито, целта е по-скоро междуличностно разбиране, отколкото отговор на специфичен въпрос или проблем. Счита се за идеалния случай на педагогически комуникативни отношения. Учителят задава въпрос, ученикът отговаря, учителят коригира отговора. Въпреки очакванията, че този модел ще е зависим от социокултурния контекст, се оказва, че не е така. Той е дотолкова преобладаващ в практиката и дотолкова вкоренен в опита на учителите, че те прибягват до него интуитивно. Обучаваща беседа - преподавателят “води” ученика към формулировката на даден отговор или към съгласие.

- Брейнсторминг (мозъчна атака, колективно генериране на идеи) е създаден през 1953 г. от А.Осбърн и представлява форма на съвместно обсъждане на идеи. Процес за генериране на нови идеи от колективната мъдрост и синергия на групата. Процедурата включва два етапа

Генерация на идеи - осигуряване на неограничен брой идеи без контрол от съзнанието. Всеки участник има право да даде колкото иска идеи в условията на ограничено време за формулирането им (13 мин.). Всички идеи се фиксират и никой няма право да ги оценява.

Анализ на идеите - самото обсъждане на всяка изказана идея, която е анонимна, става през втория етап.

Брейнстормингът поощрява пълноценното участие на всеки участник. Служи за стимулиране на мисленето. Дава възможност на другите участници да се възползват от опита на по-напредналите. Позволява на учителя да оцени нивото на знания и способностите, усвоени от различните членове на групата.

Най-ефективен метод е в крайните фази на обучението, когато участниците притежават известни знания по темата, за да могат да създадат свои идеи.

Учителят трябва да е в състояние да ръководи дискусията и да провокира интерес у участниците, в случай че те не се окажат достатъчно активни.

- Дискусия - процес на взаимодействие, контролирано от учителя, посредством което участниците усвояват информация и опит. Диалогична форма, използвана: за затвърдяване на знания; за представяне на участниците на различни подходи и интерпретации; за увеличаване на вече добитите знания, за изясняване на вече познатия материал или изменяне на неговите перспективи; за развиване на способност да се разсъждава; за придобиване на опит в самостоятелно идентифициране и решаване на проблемите.

Тематика - по-обобщени, глобални теми, предполагащи възможност за различни мнения (противоречия).

Видове:

- Импровизирана;
- регламентирана - ръководена от учителя или от ученик;

- свободен обмен на мнения;
- неформална, нерегламентирана дискусия, работа в обособени малки групи.

Групова дискусия: ограничена или разширена според размера на групата: ако тя е прекалено голяма ще е уместно да се раздели на подгрупи за да се приспособи към различни нива на взаимодействие и към разнообразието от теми необходими за реализирането на възпитателната цел.

Недостатъци:

- изисква много време;
- изисква запознатост на участниците с разглежданата тема;
- не трябва да се използва в началните фази на обучение, когато се преподава нов материал.

Дискусията изисква от учителя:

- да стимулира оригиналността на мисленето, изказването на мнения, алтернативи, нееднакви мнения;
- наличие на добре развити ръководни умения у учителя за да може да я поддържа съдържателно в необходимата посока, както и да позволи на всички участници да се изявят; да се познава отлично разглежданата тема;
- да се подготвят въпроси, които да провокират разговор и размишление, различни гледни точки;
- да се накарат стимулират участниците по отделно да изясняват, анализират и резюмират.

Обсъждане - техника, много близка до дискусията. Общото е технологичната реализация. Различното — предметите на обсъждане са конкретни: книга, филм, статия, ученически творби (съчинения, рисунки). Много важен е оценъчният момент (аргументи).

Дебати - са обмен на идеи, излагане на позиции и аргументи в защитата им и против другите; алтернативните гледни точки не е необходимо да се унифицират. Всяка от тези форми може да обслужва образователни цели; всяка форма може да има вредни и антиобразователни ефекти; успехът или изгодата не се включват при обсъждането на достоинства им;

Възможни са и други (хибридни) форми, както и преход от една в друга в хода на диалога. Специфичен вид дискусия - две групи разменят по утвърдени правила своите аргументи по повод на проблем или спорно схващане. Трета група (жури) оценява хода на дебата и сравнява противопоставените гледни точки на групите. Подготвителна част: формулира се темата (или като съждение, или като алтернативи), формират се двете групи - “За” и “Против”, като насочването към позициите става чрез жребий, а не по пристрастие.

Може да бъдат подготвени предварително работни листи с примерни аргументи за и против. Групата събира и обсъжда и други аргументи и доказателства, като аргументите се разпределят между членовете, така че всеки да се свърже поне с един от тях. След това всяка група определя или избира по един представител.

От тези представители се образуват две групи (“За” и “Против”) с еднакъв брой (5-7), които дискутират. Останалите участници образуват жури. Един от тях може да бъде определен за ръководител на дебата. Журито се запознава с критериите за оценка на дискутиращите: дали аргументите са верни като съдържание, съответстват ли на защитаваните позиции, липсват ли важни аргументи, езикова култура на представянето, оригиналност и убедителност, атрактивност, отношение към противника.

Провеждане - води се от ръководител.

Говори се по ред. Всеки участник (без първия) е длъжен първо да вземе отношение по отговора на преждеговорившия от противниците и след това сам да изложи свой аргумент. Първият участник отговаря на последния аргумент на противниковата страна. Дискутира се до изчерпване на аргументите. Оценката става след края на дебата. Може да се попълва карта или да се гласува. Журито обосновава оценката си.

3. **Опитни (емпирични) методи** – работа по проект, изпълнението на изследователски проекти от учениците, им помагат да формират в себе си качества: интелектуална и морална автономност; как да търсят отговори на своите собствени въпроси; как да използват различни източници на информация, как да оценяват тяхната релевантност и качества; как да организират информацията и идеите за свои собствени цели.

Стартова фаза – намиране на тема, избор на тема (или тя се задава от преподавателя), споразумяват се за подтеми и задачи, договарят се критериите за оценка на проекта.

Същинска работна фаза – провеждане на проекта. Планира се работата в групите, разработва се график на времето, разпределят се функциите, задачите вътре в групата, проучвания, събиране и обработка на информация, консултации, вземане на решения и изготвяне на проекта.

Представяне на проекта - участие на членовете на групата, групата като цяло, средства за онагледяване, яснота, оригиналност, точност, комуникация с аудиторията.

Обсъждане на проекта - ниво на усвоени знания и умения, комуникация вътре в групата, между групите, между преподавателя и групите, компетентност за комуникиране и решаване на конфликти, умения за критично отношение.

References:

1. Dimitrova, N., Analysis of the terms "acme in the teaching profession" and "professionalism of teacher". International Scientific Online Journal – ISSN 2367-5721 ISSUE 27, November 2016 www.sociobrain.com pp. 32 – 38.
2. Dimitrova, N. Characteristics of the professional development of teachers in Bulgaria International Scientific Online Journal – ISSN 2367-5721 ISSUE 77, JANUARY 2021, www.sociobrain.com pp. 152-157.
3. Zagorcheva-Koycheva, D., Formirane na ranna finansova gramotnost kato inovativen metod pri upravljenieto na kachestvoto v obrazovatelneto, SocioBrains, Issue 92/2022, pp. 95-100, Journal homepage: www.sociobrain.com, ISSN 2367-5721 (online).
4. Zagorcheva-Koycheva, D., Model of relationships in the management of educational institutions, SocioBrains, Issue 82/2021, pp. 58-64, Journal homepage: www.sociobrain.com, ISSN 2367-5721 (online).
5. Schaude, Götz 1995. Kreativitäts- Problemlösungs- und Präsentationstechniken. Aufl., Eschborn: Rationalisierungs-Kuratorium der Deutschen Wirtschaft (RKW).