

ИЗПОЛЗВАНЕ СИТУАЦИОННИ МЕТОДИ В ОБУЧЕНИЕТО ПО ГЕОГРАФИЯ И ИКОНОМИКА

Габриела Н. Атанасова

Анотация. Учебният предмет География и икономика дава изключителни възможности за прилагането на ситуационни методи и за създаването и провеждането на прекрасни интерактивни уроци. Използването на съвременни интерактивни методи в обучението се превръща в задължително условие за по – интересно и по – атрактивно представяне на учебния материал.

Ключови думи: ситуационни методи, казус, симулации, образование

USE OF SITUATIONAL METHODS IN GEOGRAPHY AND ECONOMIC TRAINING

Gabriela N. Atanasova

Abstract. The subject Geography and Economics provides exceptional opportunities for the application of situational methods and for the creation and conduct of wonderful interactive lessons. The use of modern interactive methods in teaching becomes a prerequisite for a more interesting and attractive presentation of the teaching material.

Keywords: situational methods, case studies, simulations, education

Увод

Днес нуждата от добро ниво на образование става все по – осъзната и доброто образование е цел, в чието постигане са насочени усилията на родители, учители и ученици.

Създаването на траен интерес към обучението по География и икономика, преодоляването на инертността на учениците 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 въведат и иновационни методи, техники, похвати. Използването на ситуационни методи по време на учебните занятия отговаря на съвременните изисквания на образователната система, когато ученикът е главно действащо лице в учебния процес, самостоятелно решаващ поставените пред него проблеми.

Ситуационни методи

Ситуационните методи са най-обещаващата новост в дидактиката на ХХ век, конкурираща се само с приложението на компютъра и мултимедията в образованието. Те се използват за имитиране на професионална или организаторска дейност за учебни цели. Създадени са в практиката на йезуитските училища през XVIII. век. След Втората световна война се разпространяват по целия свят, възродени са в Харвард и Йелс (Харвардски методи) при обучението на мениджъри.

Ситуационните методи 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.

Същност на симуляциите

Симуляционната игра се отнасят към игрите, основани на „имитационно възпроизвеждане или моделиране на ситуации“ (Радев,2005 с.388).

Методическите източници, разкриващи същността на този тип игра в образователния процес, са свързани най-вече с чуждоезиковото обучение. Във френската литература от края на 70-те години на миналия век и по-късно симуляционната игра се нарича глобална симулация.

Симуляционната игра е метод, чрез който се стимулира речта при органическата взаимовръзка между мисловна, познавателна, речева и игрова дейност в пресъздаден отрязък от действителността. Предполага по-разгърната дейност по пресъздаване на житейски събития, свързани с управленския, културния, научния, социалния, политическият живот и бизнес отношенията. При нея „акцентът е върху всички компоненти на симулираната дейност“ (Кирова, 2002). Различава се от ролевата игра, която най-често се разглежда като „удобен имитационен модел на взаимодействие между партньорите в някаква професионална дейност“ (Кирова, 2002).

Симуляционната игра се основава на ситуации, възприети, осъзнавани и изживявани като истински.

Същностните характеристики на симуляциите отличаващи ги от останалите игрови методи, са следните:



Приложение Симулации:

Цели: Необходимост от работа в група и извличане на конкретен резултат. Засилване на взаимоотношенията в дадена група. Да се изживее сложно събитие с известна интензивност и правдоподобност, в което всеки е замесен.

Участници: Група от 4 до 8 души.

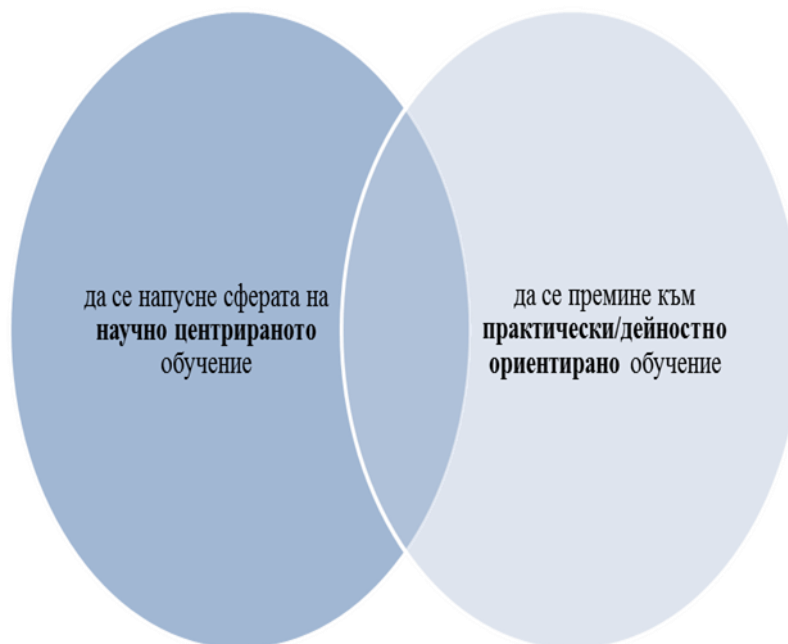
Материал: Събира се и се прави според вида на играта. Стимулен материал, описания, инструкции, бланки за отговори.

Описание: Обучаващият представя ситуацията, която трябва да се разреши. Всеки участник, според характера си, ще се опита да разреши проблема. Накрая групата се събира, за да даде оценка на получените резултати и на поведението на членовете. Продължителността е според играта. При все това е важно да се даде възможност за продължение, тъй като играта може да е сложна и задълбочена.

Казуси

Казусът е възможно най-близко до действителността описание на реална ситуация за вземане на решение. Описват се възможно най-много факти, а не само тези, които са нужни на задачата за анализ и вземане на решение. Ученикът трябва да разграничава важна от не важна информация, да анализира ситуацията и да разработва предложения за решения, съответно в някои случаи даже първо да разбере в какво се състои проблемът. Няма едно правилно решение, а различни алтернативни възможности, които имат различни предимства и недостатъци.

Казусът позволява...



Познати са следните видове казуси:

- за вземане на решение (много информация и точно описание на обстановката);
- за преценка (информация плюс готово решение заедно с аргументацията);

- за намиране на проблема (много информация - и излишна);
- информационен казус (описание на проблема без информация);
- за проучване (наблюдава се направо в практиката).

Вариантите на организация на работата са различни:

- самостоятелно проучване (напр. домашна работа);
- групова дискусия (консенсус или генериране на различни мнения);
- пленарно заседание (съпоставка на груповите мнения, оценка);
- синтез (втори тур – обсъждане на различните групови решения) и пр.



Изучаване на случай или ситуация – Казус

Цели: Намиране на решения. Да се накарат участниците да мислят. Да се научат как да взимат решения и да предвиждат последствия. Да подобряват взаимоотношенията си и да приемат други гледни точки.

Участници: Групи от 5 до 8 души.

Материали: Описание на казуса. Може да се представи чрез статии, диапозитиви, филми, плакати и др.

Описание: Обучаващият представя проблем на участниците - 5-10 мин. Те се опитват да анализират ситуацията и чрез дискусията да намерят решение - 20-50 мин. В последната част се прави общо представяне на решенията - около 20 мин

Заклучение

Образователните игри предлагат нетрадиционен подход към някои трудни ученици; повишават мотивацията в учебния процес; улесняват запаметяването.

Практиката показва, че игрите са един от най-ефикасните методи за активно обучение, без необходимост от отделяне на големи ресурси като в традиционното обучение.

Научните изследвания, резултатите от които са представени в настоящата публикация, са финансирани от Вътрешния конкурс № 192ПД0011-16 на ТУ- София-2019 г.

Използвана литература:

1. Берне, Е. Игрите, които хората играят, изд. трансКАРГО, 2008.
2. Гюрова, В., Дерменджиева, Г., Божилова, В., Върбанова, С. Интерактивността в учебния процес или за рибаря, рибките и риболова. Агенция Европрес, София, 2006.
3. Projects for the EFL Classroom: Resource Materials for Teachers. Walton on-Thames, UK: Nelson
4. Училището – желана територия на ученика: състояние, проблеми, перспективи, Варна, 2007
5. Здравка Костова, Как да учим успешно - иновации в обучението. издателство Педагог, София, 1999.

Източници в Интернет:

<http://www.ivanpivanov.com> Иванов, И. Педагогическа диагностика. - Ш., Унив. издателство “Еп. Константин Преславски”, 2006. - 360 стр.

http://ebox.nbu.bg/drg16/view_lesson.php?id=23 Господинова, Ц. ВИДОВЕ ИНТЕРАКТИВНИ МЕТОДИ, Нов български университет, Годишник, Том 2, 2016.

Адрес за кореспонденция:

Габриела Николаева Атанасова е докторант, редовна форма в научно направление „Педагогика“, научна специалност „Теория на възпитанието и дидактиката“. Нейните научни интереси са в областта на педагогиката, иновациите в обучението и внедряване на нови техники и технологии за обучение в мултикултурната класна стая.
e-mail: gabito@abv.bg