



НАУКАТА -ЕМОЦИЯ, ОТКРИВАТЕЛСТВО И ПРЕЖИВЯВАНЕ

Руска Тодорова Иванова

СУ „Добри Чинтулов“, гр. Бургас

SCIENCE - EMOTION, DISCOVERY AND EXPERIENCE

Ruska Todorova Ivanova

Secondary school “Dobri Chintulov” – Burgas

Abstract: *When science is joy, emotion, discovery, and experience, it stays forever in the student's mind and heart. This was confirmed during the activities held in the interest club "Molivko and Srachko" with students from the First grade. Experience training is a comprehensive and integrative process based on the very understanding of the experience. The method's target is processing and understanding the accumulated experiences and turning them into usable knowledge. Through experiments, called by children "magic", they gained knowledge, gained experience and had fun. Thus, I've achieved my goal of turning the experience into knowledge, development or both.*

In our culture, "learning" is more about knowledge and skills than feelings, values and attitudes. The possibilities of "adventure learning" are much broader than the narrow meaning of the concept of "learning", referring only to conscious learning. The goals of learning through making and experiencing are related to the idea of learning in real-world conditions, from challenging activities, learning from personal experience, meeting specific personal needs, enhancing motivation, increasing self-confidence.

Обучението чрез преживяване заема своето място в училища и университети още в началото на 50-те години на ХХ в. През годините този вид обучение се е утвърдило в много страни, залегнало е в системата на образованието и е толерирано от държавите от Европейският съюз, Канада и САЩ.

Идеята за обучението чрез преживяване или т.н. експеренциално образование, се заражда още в началото на ХХ в. Американският философ Джон Дюи, основател на тази идея, още през 1938 година издава книгата “Преживяване и обучение”. Според него в основата на тази философия на обучение е това, че обучаващите се правят открития и експериментират със собствените си знания, вместо да четат и слушат за преживяното от други. Така придобиват нови умения и изменят начина си на мислене.

„...Ние завиждаме на децата заради любовта им към новите преживявания, заради тяхната устремност в извличането на всяка капка значимост от всяка ситуация, заради съдбовната им сериозност спрямо неща, които за нас не са от особено значение..” [3].

Възможностите на обучението чрез преживяване са много по-широки от тесния смисъл на понятието „учене“, отнасящо се единствено до съзнателното научаване. Целите на заниманията по интереси са свързани с ученето в реални условия, в движение, Чрез предизвикателни занимания, усвояване на знания чрез лично преживяване, да се постигнат по-високи резултати.



„Преживяването само се себе си не е нито ползотворно, нито вредно. Начинът, по който го възприемаш, е това, което го прави значимо или маловажно, добро или зло...“

Важна част от процеса на ученето чрез преживяване са игрите. В игрите през разнообразните отделни действия, преминават създаващи ред правила и ги обединяват в свързано цяло. Ритъмът, съперничеството и взаимопомощта, които се съдържат в повечето игри, поражда организация.

„...Истинското знание произтича от непосредствения опит...“

Играта е необходима на обществото поради нейния смисъл, поради нейното значение, като начин на изразяване, поради умствените и социалните връзки, които тя създава, накратко – като функция на културата. Играта е израз на обществените идеали [1].

Играта заема главна роля в развитието на социалните, емоционалните, лингвистични и интелектуални способности. Играта се разкрива като функция на индивида в процеса на неговите взаимодействия с околния свят, защото в нея и чрез нея той се отнася към обектите и явленията от околния свят преднамерено, превръща ги в същност на своята активност [2].

В съвременния свят образователните игри имат множество разнообразни приложения. Образователните игри в училище са все по-често използвани като метод за обучение в съвременните училища. До определена степен те заместват традиционните методи на преподаване, които очевидно не успяват да привлекат интереса на множеството ученици.

Когато науката е радост, емоция, откривателство и преживяване, тя остава завинаги в ума и в сърцето на ученика. Това се потвърди по време на проведените занятия в клуб за занимания по интереси „Моливко и Сръчко“ с ученици от първи клас. Обучението чрез преживяване е цялостен и интегриращ процес, основан на самото осмисляне на преживяното. Методът цели преработването и осмислянето на натрупаните преживявания и превръщането им в използваемо знание. Чрез експерименти и опити, наричани от децата „вълшебства“, усвояваха знания, трупаха опит и се забавляваха. Така постигнах целта си да превърне преживяването в усвоено знание, в развитие или в двете

В нашата култура „ученето“ се свързва повече със знания и умения, отколкото с чувства, ценности и нагласи. Възможностите на обучението чрез приключение са много по-широки от тесния смисъл на понятието „учене“, отнасящо се единствено до съзнателното научаване. Целите на обучението чрез правене и преживяване са свързани с идеята да се учи в реални условия, чрез предизвикателни занимания, усвояване на знания чрез лично преживяване, задоволяване на конкретни личностни потребности, засилване на мотивацията, увеличаване на самооверността.

Лесни за изпълнение, тези STEAM експерименти внасят смях и удивление у децата.

Образователните експерименти са вид игри, които имат случайна или нарочна образователна стойност. Тяхната цел е да помогнат на децата да научат нещо или да се запознаят с определени теми, да разширят знанията си и да помогнат за придобиване на умение, докато играят и експериментират. Те са интерактивен начин за учене. Те задоволяват фундаменталната потребност на хората от учене, чрез осигуряване на

удоволствие, страстно участие, забавление, мотивация, удовлетворение на егото, адреналин, творчество, социално взаимодействие и емоция.

Заман обяснява: „Възрастните не трябва да правят всичко вместо детето си. Единственото, което трябва да направим, е да дадем насоки или да ги подкрепим, а след това да ги оставим да се справят самостоятелно.“

„Моливко и Сръчко“ подхраниха любопитството на малчуганите към заобикалящия ги свят, чрез забавни предизвикателства и реални факти.

Литература

- [1] Хьойзинха, Й., *Homo ludens*, изд. Захарий Стоянов, 2000
- [2] Иванова, Г., *Играта като отражение на актуалния детски опит*, Пловдив, 2005
- [3] *Dewey, J., Experience and Education*, 1938

ПРИЛОЖЕНИЕ:





За контакт с автора:

Руска Иванова

e-mail: riva.burgas@gmail.com