

ИНТЕРАКТИВНИ ПРАКТИКИ В ОБУЧЕНИЕТО ПО ПРЕДПРИЕМАЧЕСТВО В ПРОГИМНАЗИАЛЕН ЕТАП

Иванка В. Бурова

INTERACTIVE PRACTICES IN ENTREPRENEURSHIP EDUCATION IN JUNIOR HIGH SCHOOL STAGE

Ivanka V. Burova

ABSTRACT: The article discusses the possibilities for applying some interactive practices in teaching. Emphasis is placed on those practices that can be successfully applied in entrepreneurship education in the junior high school stage. An exemplary model for creating interactive content in the development of role-playing games in education is presented.

KEYWORDS: entrepreneurship, education, role-playing games, interactive practices, interactive content.

След влизане на България в ЕС националната образователна система определя предприемачеството като една от ключовите компетентности за учене през целия живот редом с други ключови компетентности – дигитални умения, способност за анализиране на информация, медийна грамотност и др. Създадена е рамка за предприемаческа компетентност (ENTRECOMP), където предприемачеството се дефинира като способност да се действа въз основа на възможности и идеи за създаване на стойност за другите – социална, културна или финансова, във всяка ситуация: от учебната програма до иновациите на работното място, от инициативи на общността до приложно обучение в университета.

EntreComp описва компетенциите – знания, умения и нагласи, които правят един човек предприемчив [3]. Рамката съдържа три области на компетентност и общо 15 взаимосвързани и еднакво значими компетентности:

- **В действие:**
 - Поемане на инициатива;
 - Планиране и управление;
 - Справяне с несигурност и риск;
 - Работа в екип;
 - Учене чрез опит.
- **Ресурси:**
 - Самопознаване и вяра в себе си;
 - Мотивация и упоритост;
 - Мобилизиране на ресурсите;
 - Финансова и икономическа грамотност;
 - Мобилизация на другите.
- **Идеи и възможности:**
 - Виждане на възможности;
 - Креативност;
 - Визия;
 - Оценка на идеи;
 - Етично и устойчиво мислене.

Формирането на предприемаческа грамотност в прогимназиален етап е заложено в обучението по технологии и предприемачество като раздел от учебния предмет, а учебната

програма е съобразена с приетите рамкови компетентности за обучение. От трите основни компетентности и взаимосвързаните петнадесет компетентности се забелязва, че освен придобиването на знания и умения в тази област на обучението е необходимо **да се формират и определени качества**, което много изследователи в областта на предприемачеството определят като първостепенни. Посочените по-горе рамкови компетентности са в синхрон с новата образователна парадигма за активно участие на ученика в обучението, където централна роля заема обучаваният, а учителят насочва обучението в определена посока. Такова обучение изисква гъвкав подход при представянето на учебния материал, взаимодействие ученик–ученик, учител–ученик и допълнителни взаимодействия с налични дигитални технологии. Необходима е групова и екипна работа, работа по проекти, при което обучаваните придобиват необходими качества за бъдещата им реализация и социални умения. Възниква необходимост от представяне на учебното съдържание като част от взаимодействието между участниците в обучението под формата на интерактивни практики.

Интерактивните практики се тълкуват като начини/форми на съвместни дейности на ученици, учители и ресурси, в които те като участници в процеса на обучение си взаимодействат един с друг, за да обменят информация, да решават проблеми заедно, да симулират/моделират ситуации, да се оценяват един друг, да се „потопят” в истинския дух на сътрудничество, да се предоставят възможности за себerealизация в различни видове учебни дейности, да се предоставят възможности за качествено изучаване на учебното съдържание.

При прилагане на интерактивни практики в обучението по предприемачество първоначалната творческа роля при съставяне на интерактивните ресурси за обучение се пада на учителя и се базира на неговата педагогическа и методологическа подготовка. Учителят разработва урочен план под формата на интерактивни упражнения и задачи, при изпълнението на които учениците усвояват учебното съдържание. Те се явяват основен компонент на интерактивния урок.

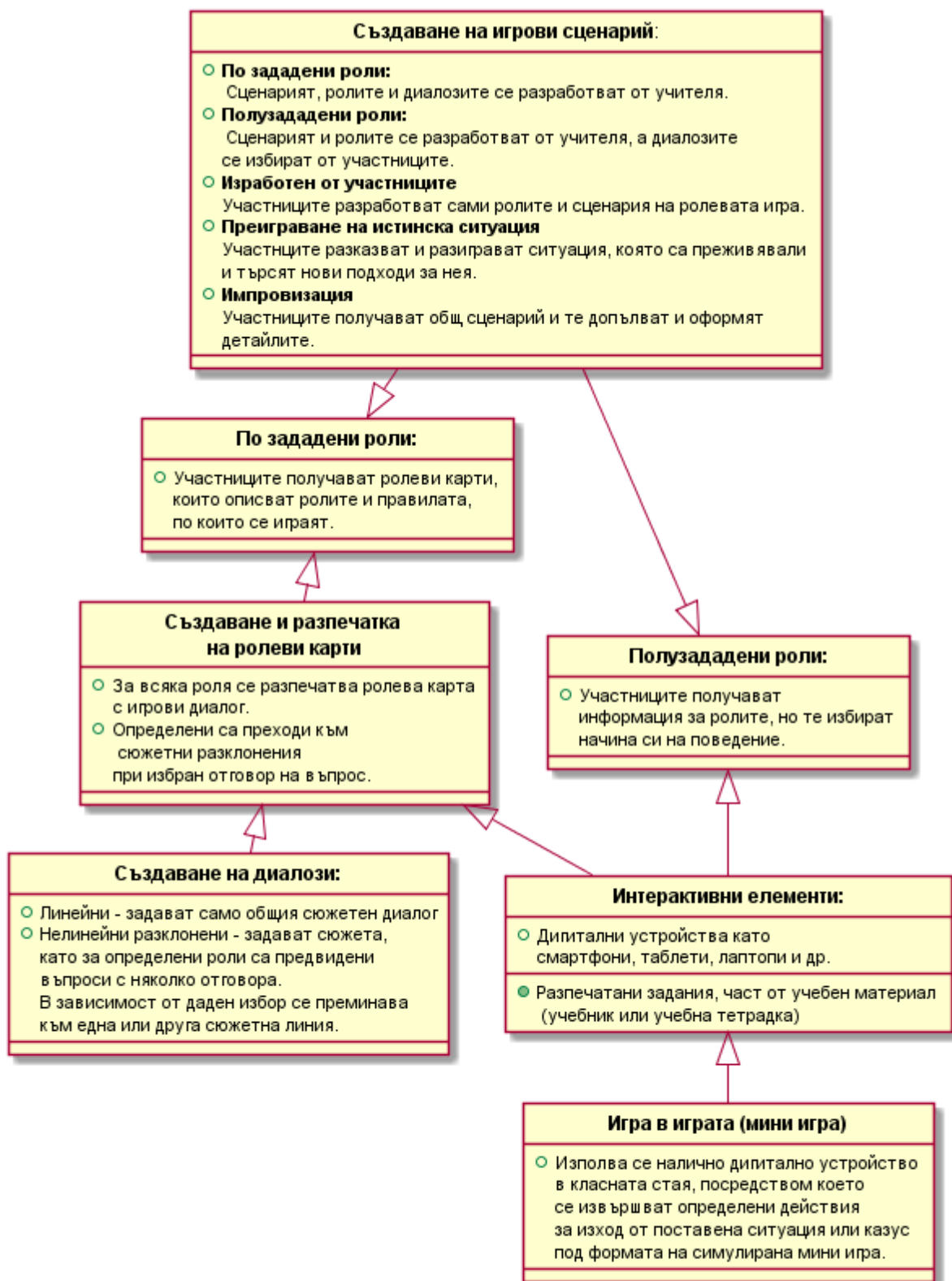
Едни от най-често използваните интерактивни методи в обучението са беседите и дискусиите, поради относително свободната им форма на прилагане в рамките на учебния материал. За усвояване на специфични знания обаче е необходимо по-тясно насочване на процеса на обучение към съответната специфика, което изисква разработка и прилагане на по-гъвкави и същевременно детайлни интерактивни упражнения и задачи. Такива се явяват ролеви игри, където участниците в обучението изпълняват роля на предварително зададени персонажи (примерно предприемач, производител, фермер, банков служител и др.), а сценарият на играта следва зададени правила. Подготовката на такива интерактивни практики се явява процес, който изисква повече усилия за създаването му, но в замяна на това води до допълнително мотивиране на участниците в играта, до преодоляване на стопиращи фактори спрямо определено учебно съдържание и преодоляване на евентуално съществуваща ниска самооценка на ученика.

Процесът по създаването на интерактивни упражнения и задачи под формата на дидактически игри може да бъде улеснен, ако се използват съществуващи методи в игровата индустрия – например нелинейни разклонени диалогови системи. При тези диалогови системи участниците в диалога освен комуникацията помежду си задават въпроси, като по-нататъшното развитие на сценария се развива в едно или друго направление в зависимост от направените избори. При прилагане на този подход могат да бъдат отчетени следните предимства:

- Многократно провеждане на играта до проиграване на определен брой развития на сценария (вариативно проиграване на отделни части от учебния материал);
- Размяна на ролите на участниците (първоначално всеки персонаж получава само тези диалогови материали, характерни за ролята му).

За осигуряване на по-добра симулация на действителността в диалозите могат да бъдат включени и елементи на случаен избор (интерактивни елементи) – теглене на жребии, хвърляне на зарове. Като интерактивни елементи могат да бъдат представени и различни представени казуси, след решаването на които се преминава към определена сюжетна линия. В класната

стая такива елементи могат да бъдат предварително изготвени задания, представени на определен носител на информация. За носители на информация могат да бъдат използвани различни източници – от разпечатани на хартия задачи, част от учебен материал (учебник или учебна тетрадка) до дигитални устройства като смартфони, планшети, лаптопи и др. В ИТ игровата индустрия често се използва т.н. игра в играта (известна като мини игра) – това обикновено е симулация на дигитално устройство, на екрана на което се зарежда задача, която играчът трябва да реши, за да продължи развитието на игровото ниво (извършване на изчисления за намиране на код за изход; решаване на казус, разрешаване на симулиран ребус, подреждане на пъзел и др.) Такива практики могат да бъдат използвани и в класната стая, като мини играта не се симулира, а се изпълнява директно на налично дигитално устройство – например съставяне на бизнес план, пресмятане на приходи и разходи, задачи, свързани с формирането на семеен бюджет или започване на малък бизнес. Представени като игра в играта, учебните задачи за решаване се възприемат като предизвикателство и се явяват основа за допълнителна мотивация.



Диаграма 1

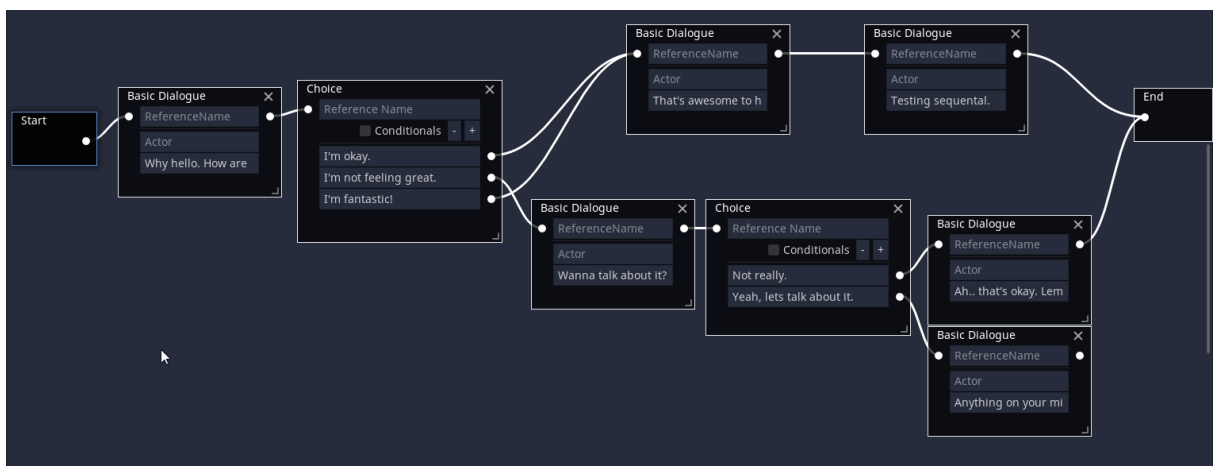
Примерен общ модел за създаване на интерактивно съдържание за ролеви игри

От представения досега материал следва, че процесът по създаване на ролеви игри за обучението е трудоемък, необходима е предварителна педагогическа и методологическа практика, както и фантазия на авторите. С цел улесняване създаването на интерактивно съдържание за ролева игра, на диаграма 1 е представен базов примерен модел по създаване на такова съдържание. Моделът представя пет вида игрови сценарии:

- по зададени роли;
- с полузададени роли;
- разработен от участниците;
- импровизационен,

като най-подробно процесът по създаване на интерактивното съдържание е представен за сценарий с предварително зададени роли, където изготвянето на учебния материал се извършва от учителя. Акцент е поставен и върху сценарий с полузададени роли, при който сценарият и интерактивните елементи се разработват от учителя, а диалоговите форми се импровизират от участниците в играта.

За улеснено създаване на нелинейни диалози за урочни фрагменти може да се използва специализиран за целта софтуер от типа „диалогово дърво“ (Фигура 1), а след това диалоговото съдържание да се експортира в подходящ за разпечатване текстови формат, след което се изготвят ролеви карти за персонажите. Едно от предимствата на този метод се състои в това, че моделът на създадените интерактивни задачи е съвместим с диалоговите модели, използвани в игровата индустрия и може да послужи като готово дидактическо съдържание за дигиталната му реализация от софтуерни специалисти.



Фигура 1

Може да бъде използван и обикновен текстов редактор или електронна таблица, но при разработката създателят на интерактивното съдържание вероятно ще бъде затруднен с общия поглед върху сценария и изгражданата логика.

Учебният предмет „Технологии и предприемачество“ в прогимназиален етап и е в структурата на общообразователната подготовка. Обучението по този предмет продължава изграждането на основите на технологичната грамотност и уменията за организираност, инициативност и предприемчивост. Чрез учебното съдържание се реализират ключовите компетентности за учене през целия живот.

Включените теми в учебното съдържание, свързани с предприемачеството, водят до разширяване и задълбочаване на знанията и усъвършенстване на уменията на учениците. Те трябва да разберат, че всяка една дейност трябва да бъде проучена, организирана и планирана предварително и осъществена в условията на сътрудничество и екипност. Учениците трябва добре да познават основните форми на икономическата дейност – производство, търговия и

услуги, разпознаване по основните им белези на доходи и разходи и елементите на личния бюджет.

Като се има предвид, че икономическата грамотност включва знания и умения за дома, технологиите, икономиката, предприемачеството и отношението към тях, умения за решаване на икономически проблеми в бита, умения, свързани с изграждането на технологична прецизност и дисциплинираност, трябва да се разбере важноста на този вид знания, умения и компетенции за подготовката на младото поколение за живота. Прилагането на различни задачи в тези раздели дават възможност да се усъвършенстват уменията на учениците за работа в екип. Те могат да аргументират различни начини за разпределението на работата в екипа и между отделните членове.

Литература:

1. Буров, И. Приложение на мултимедийни интерактивни методи в обучението, дисертация за присъждане на научно-образователната степен „доктор“, Шумен, 2014.
2. Василева Г., Ангелова Л., Вълкова Д., Цолов Д., Панайотова М., Богданов Г., Младенов Т., Величкова Т., Малка книжка за обучители, сборник с учебителни упражнения, Фондация „Работилница за граждански инициативи“, София, 2004 г.
3. Европейската рамка за компетентности, Директива (ЕС) 2018/1808 за изменение на Директива 2010/13/ЕС.

*Иванка Василева Бурова
Старши учител, технологии в прогимназиален етап
СУ „Йоан Екзарх Български“
докторант
Педагогически факултет
ШУ „Епископ Константин Преславски“*