



Ресурсен център Европа



С подкрепата на
програма "Еразъм+"
на Европейския съюз



30 май 2021

ИГРОВИЯТ МЕТОД ПРИ ИЗУЧАВАНЕТО НА ЕВРОПЕЙСКИЯ СЪЮЗ

THE GAME METHOD IN THE STUDY OF THE EUROPEAN UNION

Донка Славчева

Средно училище "Св. Паисий Хилендарски", Златица

Abstract

The paper considers the application of the game method in the training for the European Union of the students of the Secondary School "St. Paisii Hilendarski", Zlatitsa, focusing on pedagogical decisions.

Медии и политици непрекъснато ни заливат с информация за Европейския съюз /ЕС/, колко е важно е членството на България в ЕС и т.н. Но в учебния процес тази тема остава някак си помежду другото - за в края на учебната година, когато обикновено уроците не са пълноценни, знанията на децата – още по-малко. Младите хора излизат от училище без ясна, а често и без каквато и да е това представа, за това какво е ЕС. Темата остава далечна и абстрактна.

Това е и причината, поради която с голям ентузиазъм се включихме в предизвикателството – Програма за училища посланик на Европейския парламент на Информационното Бюро на Европейския парламент в България. Това стана през учебната 2016/2017 година. Темата за ЕС е изключително сериозна, в голяма степен и теоретична. С тази теория не ни си получаваха нещата. Как един ученик, който през годината, когато България е приета за член на ЕС, е пристъпвал училищния праг, да помни и да си представи каква е била държавата му преди това?! Международните проекти, новите лаптопи в училище, реновираната или нова материална база, почивките в чужбина – всичко това се приема за даденост и нещо естествено.

Започнахме срещи с известни личности, които имаха мисията да бъдат връзката между теорията и реалността – политици, журналисти, влогъри... Но се оказва, че мисленето на учениците е насочено към това кога ще могат да си направят селфи с тази известна личност, а не - какъв е смисълът на срещата и посланията.

Липсата на елементарни познания води до голям риск от една бъдеща манипулация. За нас не беше важно учениците да знаят огромен обем знания за дадено събитие, конкурс или изява, а всъщност да нямат елементарна гражданска позиция в бъдеще. Затова продължихме да търсим различни варианти. Като главна особеност трябва да отчетем, че нашите ученици са от така нареченото поколение Z – дигитални, консуматори, реалисти, искат нещата да се случват тук и сега, осъвременен вариант на Homo Ludens.

Така се обърнахме към **игровия модел** на обучение. Той е:

- ✓ самостоятелно избрана съвместна дейност;
- ✓ зависи изцяло от опита и познанията на учениците;
- ✓ дейността е желана.

Кога за последно Вие или Вашите деца сте рисували с тебешери на асфалт? Но не просто да рисувате човече или дъга, а предварително да се запознаете с най-важните факти за държава членка на Европейския съюз и да я нарисувате така, както си я представяте във въображението? А детското въображение не е обременено. Или да направите табло за Испания например, без скучни факти за brutния вътрешен продукт /БВП/, а с футболисти, корида, танци?! И това по време на час, не за домашно с помощта на родители и близки.

С така нашумялата игра „**Познай думата**“ спокойно можеш да изпиташ съучениците ти да обяснят какво е Европейски парламент /ЕП/, Европейски съюз, Съвет на Европа.

Младшите посланици на Европейския парламент направиха и настолна игра – със зарчета и пионки. Прилича на „**Не се сърди, човече**“ – популярната детска настолна игра в Европа.

Избори за членове на ЕС. Симулацията е най-подходящата подготовка за бъдещите гласоподаватели. Имахме трима кандидати, които представиха своите платформи и трябваше да убедят присъстващите, че техните идеи са най-реални и рационални. А те, присъстващите гласуваха. Имаше и стая за подаване на вота, изборна комисия, печат, списъци, наблюдатели и „полиция“. Така бе гарантирано спазването на реда и правилното протичане на изборния процес. Участваше и евродепутат, който даде обратна връзка на всеки един в неговата роля къде са му пропуските и силните страни.

През учебната 2020/2021 година стартирахме с изцяло нови младши посланици на Европейския парламент – 14-годишни. При тях теорията пробива още по-трудно. Но емоционалният заряд, който носят, може да бъде насочен и към по-голяма креативност.

Любимата ни игра е да търсим пословици и поговорки от страни както от Европа, така и от цял свят. Да се опитаме да намерим техния еквивалент на български език, или ако няма такъв – да разгледаме какви са особеностите на дадената народност и защо тази поговорка се е появила там.

През м. март 2021 год. спечелихме участие в **онлайн сесия на „Евроскола“** /програма на ЕП/. Темата бе солидарността. Как се подготвихме? Осми клас са нов клас, с ученици от различни населени места, някои от тях за първа година в училището ни. Проведохме дискусия като разисквахме темите: Каква представа имат другите за нас? Промени ли се тази представа във времето? В кои моменти се обединиха и показаха своята солидарност? Най-посочвани бяха житейските уроци – внезапното тежко заболяване на тяхната класна ръководителка и подкрепата на съученичката им със специални образователни потребности (интелектуални затруднения). Оказа се, че така по-лесно учениците можеха да разберат позицията на ЕС държавите да бъдат единни в кризата породена от вируса COVID – 19.

Последното ни занимание е работа в електронната платформа <https://www.storyboardthat.com/>. Или - представянето на най-големите конфликти в Европа чрез комикси. В тази задача се съчетават елементи от три учебни дисциплини – философия, изобразително изкуство и информационни технологии. За да се изготви един комикс, неговите автори трябва да имат ясна визия за историята и героите, да покажат знания и въображение. В резултат на това младшите посланици знаят повече за европейските конфликти, за стратегиите за разрешаването им и тяхното прилагане.

Игровият метод има и своите предизвикателства:

- тънката граница между сериозността на темата и “забавлението” като елемент на играта;
- ясната цел на преподавателя за конкретната цел на играта – Какво искам учениците да научат?;
- учениците искат бързо получена информация.

Опитът с игровия метод ни показва, че получените по този начин знания са много по-трайни и всъщност ... задълбочени.