

**СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ „СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ“**

**Факултет по науки за образованието и изкуствата**

**Катедра „Музика“**

**МАРИЯ РАДИЛОВА РАДЕВА**

## **ИГРАТА В МУЛТИМЕДИЙНОТО ОБУЧЕНИЕ ПО МУЗИКА**

---

**АВТОРЕФЕРАТ**

на

**ДИСЕРТАЦИОНЕН ТРУД**

За присъждане на образователната и научна степен „Доктор“

в област на висше образование 1. Педагогически науки, професионално направление

1.3 Педагогика на обучението (Методика на обучението по музика)

Научен ръководител: Проф. д-р Адриан Георгиев

СОФИЯ

2018

„Музиката е морален закон. Тя дава душа на вселената, крила на съзнанието, полет на въображението, обаяние и празничност на живота и на всичко останало. Тя е същността на порядъка и води до всичко, което е справедливо и красиво“

Платон

"Играта за детето не е игра, а действителност."

Ушински

Мултимедията е академична сентенция, обобщаваща традициите на еволюцията със стремежите на революцията



## Съдържание:

I. УВОД .....	3
I.1 Актуалност на изследването.....	6
I.2 Обект на изследването.....	8
I.3 Предмет на изследването.....	8
I.4 Цели на изследването.....	9
I.5 Целева група.....	11
I.6 Задачи (подцели) на изследването.....	12
I.7 Теза.....	12
I.8 Хипотеза на изследването.....	13
I.9 Ключови термини.....	14
II. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧНИ АСПЕКТИ И ПОСТАНОВКА НА ПРОБЛЕМА	15
II.1 Теоретични основи и доказателства на хипотезата.....	18
II.1.1 Исторически преглед – представители и школи.....	18
II.1.2 Съвременни тенденции и подходи в образованието.....	23
II.1.3 Психолого-педагогически аспекти на образованието.....	26
II.1.4 Ролята на педагога.....	29
II.1.5 Мотивация, интерес, внимание. Проблем ли е дисциплината.....	37
II.1.6 Методологични примери и таксономии в подкрепа на задачите на разработката..	60
II.1.7 Памет. Мислене. Емоционална интелигентност. Творчество. Въображение. Латерално мислене. Непреднамереност.....	66
II.1.8 Дедуктивен преход Изкуство – Урок - Урок по музика. Интерактивност и Интегративност.....	87
II.1.9 Естетическо възпитание.....	104
II.1.10 Игра. <i>Игра, игроподобни педагогически форми, играчки, игрофикация, интерактивни игрови методи.....</i>	108
II.1.11 Мултимедия. Интерактивна мултимедия.....	181
II.1.12 СИНЕРГИЯ. ИГРАТА В МУЛТИМЕДИЙНОТО В ОБУЧЕНИЕТО ПО МУЗИКА.....	207

---

**III. ПРАКТИЧЕСКИ ДОКАЗАТЕЛСТВА НА ХИПОТЕЗАТА. РЕЗУЛТАТИ.....228**

**IV. ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....234**

**Речник.....258**

**Библиография.....263**

## **ПРИЛОЖЕНИЯ**

**I – „Грозното патенце“ - музикална сюита .....269**

**II - Факти и заключения от различни психологически проучвания.....270**

**III – Идеи за създаване на игри и ситуации.....272**

**IV – Харта на детската игра.....280**

**V – Анкета.....283**

**VI – Практически доказателства на хипотезата. Резултати.....287**

**ПРИНОСИ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯТ ТРУД.....295**

---

## I. УВОД:

Потребностите на днешните деца поставят специфични изисквания към образованието. В нашето съвремие у учениците все по-често се наблюдават демотивация, пасивност и апатия. Обучението се възприема като задължение, което не носи удоволствие. Знанието се поднася като далечна от живота рутина, без да се осъзнава реалната му стойност. На учениците е отредена подчинена роля на хора, от които нищо не зависи. От тях се изисква да удовлетворяват нечии очаквания и желанията им се пренебрегват. Днес трудно можем да говорим за качество и възискателна активност. Формирането на интерес, а от там и разбиране чрез вдъхновено изследване на изкуствата, е път към възпитаване на хармонично развити личности. Ако педагозите, познавайки обстойно предизвикателствата, пред които са поставени децата, имат възможността да бъдат техен партньор и опора, след време бихме имали стойностни личности, преминали през дванадесетте години на обучение със самочувствие, енергия, желание за растеж, творческо вдъхновение, стабилно интелектуално и емоционално развитие.

Говорейки за принципи, методи, новаторство, нестандартност, технологии в обучението, с цел да се подобри качеството и най-вече да стане процесът интересен за децата, едва ли някой би могъл да предложи революционно решение. Решение, което вече да не е заложено като идея, да не съществува като метод, да не се използва в нечия практика, да не е продукт на опита, или да не е възникнало съвсем случайно в процеса на работата с деца. Още през 1939 г. маркетинговият специалист Джеймс Уеб Янг казва, че идеята не е нищо повече от стари елементи, комбинирани по нов начин. Очакваните резултати се крият не толкова в новаторството, колкото в комбинацията на проверени и доказали се като даващи резултати методи на работа. В тяхна помощ идват технологиите и по-конкретно мултимедията като неизменна част от ежедневието на съвременното дете (следователно присъствайки в живота му с роля на забавно-информационно средство), като извор на емоционално и интелектуално въздействие.

Различни публикации и разработки във времето, частично или подробно разглеждат игровите методи като педагогическо средство (Весела Гюрова, Севдалина Илиева Димитрова, Магдалена Георгиева Лобутова, Иван П. Иванов, Ася Велева, Елка Петрова, Иван Миленски, Shinichi Suzuki, John Kratus и много други), други – технологичните новости като помагало в училище (Ashok Banerji, Ananda Mohan Ghosh, Sanjaya Mishra, Ramesh C. Sharma, А.Шмаков,

Matt Sandler, Владимир Михайлов, Любомира Петрова Парижкова, Любима Кирилова Зонева, Благовест Папагалски и т.н.). **Но на национално и световно равнище, синергията между игрова дейност и технологии, конкретно в помощ на обучението по музика (още повече на неволево и основано на практиката учене), не е изследвана.**

Динамичната среда на ежесекундно обновяваща се база данни с все по-нови и все по-достъпни в глобален аспект информационни ресурси, все още не е масово достъпна и адаптирана за работа и в помощ на учебния процес в българското училище. Основната конкуренция за привличане на вниманието на учениците е между опитни педагози без достъп до мултимедийни устройства и материали от една страна, и съответните устройства и материали, сами за себе си, достъпни до голям процент от подрастващите в качеството си на консумиращи времето и вниманието им, без конкретна утилитарна насоченост и подсказки от страна на специалисти как точно тези притежания да бъдат от максимална полза.

При една дидактическа комбинация на достъпна/налична хардуерно и софтуерно мултимедия (без необходимостта от специален технически инструментариум, изискващ допълнително финансиране или законодателна намеса) с подходящ педагогически подход, получаваме не само възможност за нестандартност в стандартна среда, но и преход от обучение към творчество; двустранна мотивация учител-ученици, интеракция, екипна работа, нови идеи, взаимопомощ, импровизация, артистизъм, ангажираност на децата до ниво за създаване на условия за емоционални съпреживявания и обучение, и пр.

Едно от най-значителните преимущества на подобни условия е, че описаната учебна ситуация със заложените ѝ знания се възприема неволево и обучителният елемент дори остава незабелязан от обучаемите, поради отсъствието на императивност и фиксиран модел на структурираност на представянето;

-изключва се психическата умора поради възможността за честа и динамична промяна на протичащото в момента;

-създават се условия за мисловна и творческа активност посредством обогатяването на видовете и характера на източниците;

-постига се пластичност и подвижност на учебната структура в условията на принципна и константна модалност на основните градивни елементи на урока, часа, предмета;

-представянето на учебното съдържание се осъществява чрез комфорта на добре познатата учебна форма, в сътрудничество с привидно развлекателната нетрадиционна и изключително привлекателна за подрастващите днес технологична информационна виртуална действителност.

Чрез динамизиране на часа с поддържане на темпото и задържане на емоционалната

енергия се постига разведряването на обстановката, която действа не само като активна почивка, но и като стимул, като средство, като мотив за разгръщане на учебната ситуация.

От друга страна е физическата активност и движенията, които не само стимулират мисловните функции, но и са едни от най-приятните моменти за децата именно във времето на дълги периоди на бездвижване, каквито са традиционните училищни часове. Доказано е, че физическата активност е своеобразен момент на почивка, чрез която се избягва прага на психическата умора. Това се постига когато тази дейност е свързана с конкретната тема на урока, което е абсолютно постижимо и не изисква никакви допълнителни средства, освен предварителна подготовка и/или импровизационни умения.

Дидактична и методологична комбинация, в която присъства всичко гореописано е симбиозата между игра и мултимедия. Допълнителен мотивиращ елемент е подходящата и различна от общоприетото атмосфера в клас.

---

Един от основните мотиви за иницирането на това изследване, представящо различна и синергична гледна точка на широко застъпени, анализирани и присъстващи проблеми и методи, е собствена дългогодишна практика, свързана с изработката на методични мултимедийни помагала (Kanev Music, Анубис и др.), творческо-интелектуални продукти (детски радио и телевизионни програми и предавания), творческо-педагогическа работа (работа с деца и развитие на музикално-говорна техника) и т.н. Тази дейност предизвиква нуждата от съответната научна обосновка. С други думи – провокира теоретичното осмисляне на практическия ми опит и от атестат чрез мотивация се достигна до изкрystalизиране и систематизиране на правила и идеи.

## **I.1 Актуалност на изследването:**

Играта и мултимедийното обучение по музика са специфични проблематики, разглеждани подробно в съответни модули, но не и като основополагаща комбинация. Подборът на педагогически подходи е субективна отговорност и следва да бъде аргументиран избор на всеки преподавател, независимо от академичната сфера. Наличието на все по-богат и непрекъснато обогатяващ се технически ресурс, понякога е обратнопропорционален на импровизационният такъв и допринася за възникването и засилването на своеобразен мотивационен дефицит, както при поръчителите и авторите, така и при изпълнителите и



обектите на регламентирани учебни програми. В резултат на това, дисбалансът между цели и постижения в настоящият момент, е особено ярък.

Темата за играта и мултимедийното обучение в заниманията по музика, се нуждае от нов тип изследователска разработка, касаещ именно подборът на педагогически подход и най-вече взаимодействието между съответните компоненти, с цел нивелиране на различията между звената на различните нива, както и плодотворното им общуване.

В условията на прекомерна динамика на ежедневието на подрастващите, академичен (често неразбираем) стил в учебниците, фиксирана конкретика на изискванията и липса на гъвкавост при оценяването (точково), се създава своеобразна стресова училищна уредба, ниска или липсваща мотивация за учене/преподаване, неофициално разделяне на приоритетни и неприоритетни предмети, съмнителна и непостоянна значимост на преподавателския авторитет пред обучаемите, абстрактност в приложението на евентуално придобитите в училище знания в живота и още редица трудности в протичането на образователния процес и респективно – в неговата успешност. Това налага, ако не реално възможна спешна промяна, то поне поетапно навлизане на елементи в обучението, способстващи изграждането на цялостен, последователен и целесъобразен процес. В подобно предполагаемо и препоръчително състояние, участниците си партнират в създаването на привлекателност, системност, достъпност и приложност на учебното съдържание; работи се симултантно, последователно и неизменно върху израстването на учениците като мислещи личности.

Часовете по музика и предмета свързан с изкуството музика са от изключително значение за цялостното психично, интелектуално и физическо развитие на индивида поради комплексността на естеството и съдържанието си. Музиката във всяко едно свое проявление притежава както уникалност, така и универсалност. Съдържа потенциал за възпитание на естетически растеж, творческа реализация, умствено и емоционално обогатяване, води до създаване на специфични умения и навици, приложими в редица сфери на науката, изкуството и културата.

Играта като съпътстващ човека еволюционен елемент от древността до днес е била, е и ще бъде част от човека. Неподлежаща на изчерпателност, с неизброими превъплъщения, играта е предопределяща характеристика на човешкото битие изобщо. Известната максима: „изследването на атома е детска игра в сравнение с изследването на детската игра“, описва мащабността на една от най-ежедневните и привидно рутинни дейности. Никоя друга човешка дейност не намира такова отражение както в реалния живот, така и в редица сфери на науката и изкуството. Тя е катализатор на човешката култура, тя е фундаментална клетка на

социалното битие, тя е (пред)определяща активност с пожизнена важност и значение.

Лудизацията е самият живот.

Мултимедията е такава художествено-технологична еволюционна характеристика, чиято многостранност и приложност са до такава степен застъпени в ежедневието ни, че рядко си даваме сметка за влиянието (както положително, така и отрицателно) и възможностите на технологиите не само в училище, но и в останалите сфери на живота. Въвличайки едно модерно средство в помощ на класически тип занимания, не само следваме естествения ход и изискванията на времето, а и (се) приобщаваме (към) поколение, което може и да превъзхождаме като опит, но което е в пъти по-адаптивно от предшествениците си. Информационните технологии са звеното, което следва да обедини стилистиката на знанието и опита до годините на Новото време (до средата на XX в.), с предизвикателствата на противоречивите понякога и твърде стремителни открития и нововъведения на Съвременността (XX в. до наши дни).

История и традиция в образа на играта, традиция и новаторство в образа на образованието, бъдеще за хомо луденс в неизбежно дигитализираща се реалност е актуална и не само педагогическа, но изключително морално-етична и културологична перманентна проблематика.

Съчетанието от изключително естествени еволюционни фактори (каквито са играта и мултимедията) в единна композиция, дава нов облик на понятието за учене, както и различен ракурс на процесите в образованието и именно това обуславя приносния характер на разработката. В допълнение – това хармонично съчетание е не само конкретно съотносимо за музикалното изкуство, тя е приложима във всеки един предмет на творчество, научна дейност, академична работа, праксеологична и теоретична област. Предлаганата игрово-мултимедийна комбинация е с огромен потенциал, благодатен за емпирична проверка, поради характера на елементите и общоприложимостта си.

## **I.2 Обект на изследването:**

Педагогическите методи в обучението по музика в общообразователното училище:  
Класически, традиционни, модерни, нестандартни, вариативни методи; интерактивни,

интегративни; игрови, аналогови, компютърно-технологични и цифрови; общообразователни, творчески, музикални; мултимедийни. Както и техните комбинации, и трансформации.

### **I.3 Предмет на изследването:**

Анализ и приложение на играта в образованието – наблюдения, преглед на практически и теоретични образци.

Анализ и приложение на мултимедийните материали в образованието - наблюдения, преглед на практически и теоретични образци.

Играта в мултимедийната среда на часовете по музика. Съчетаване на двата актуални елемента в синергична връзка за първи път в образователен ракурс.

- Описание на елементите и функциите на учебния процес свързан с предмета музика, съпоставка между най-типичните положения в популярното провеждане на часа, възможни алтернативи, както и комбинацията между тях. Извеждане на съответните резултати и обобщаването им.
- Проследяване и статистициране на протичането на часове, в които са включени:
  - мултимедийни материали като съществуващи (в непреднамерени ситуации / предполага наличие на интернет и дигитално устройство) анимационни, игрални, популярни, презентационни филми и откъси; концерти, любителски източници и др.;
  - мултимедийни, произведени конкретно за целта (в преднамерени ситуации / offline) кратки свободни и жанрови аудио-визуални материали, презентации и/или авторски източници;
  - игра и импровизация в традиционна учебна среда (чиито цели са излизане от фиксираните рамки не само на структурата на часа, но и на мисленето на децата, от където следва отключване на въображението и даване отправна точка за творческо мислене чрез предизвикателства първо в игрови вид, а след това и като сериозно изследване по даден проблем; провокира се интерес, като за задържането и ескалацията му работят задачи с отворен край и задачи за въображението, а главната цел е идеите да идват основно от децата, което само по себе си изисква интерес и осигурява въвличане и съпричастност към дейността и групата);
  - игра в мултимедийна среда (осъзнато и комплексно комбиниране на елементи, характеризиращо се със свобода на боравенето и импровизирането с мултимедията. Степента на разработките и вариативността на комбинациите могат да доведат до постигане на

съвършено нови резултати, както в смисъл на текущ продукт, така и в смисъл на общуване и взаимодействие между участниците в процеса. Изследването на евентуалния новосъздаден материал, поощряването на творческата мисъл и изтеглянето на фокуса от стриктната теория и практика към по-мощно и цялостно разглеждане на материята, предмета, изкуството, значението им в живота на конкретния индивид и цивилизацията, обещава излизане от рамките, жив интерес и реална комуникация;

- звучаща музика в кабинета по музика с цел привикване към звученето на качествена такава и натрупване на слухови представи, базови за цялостното по-нататъшно обучение по музика и други изкуства, както и за развитието на личността изобщо.

Реалното ситуативното разиграване на игрови мултимедийни уроци допринася за нов поглед върху хода на урока изобщо. Базирайки се на редица психологически особености и използвайки изцяло нововъведения като игрова мултимедия, игра в мултимедийна среда, разиграване на мултимедийни елементи и създаване на игрова ситуация и пр., действително се постигат редица възпитателни и педагогически цели като: благоприятна творческа среда, високоефективна учебна обстановка, автодидактични и автовъзпитателни стимули и реакции, мотивационни извори, интерес, желание за работа, академични резултати и стремеж към майсторство и т.н. Подобен учебен модел е напълно осъществим и активирайки такъв педагогически прототип, редица от най-наболялите за българското образование проблеми, биха били разрешени.

#### **I.4 Цели на изследването:**

Провокиране към:

- Преосмисляне на материала и разпределението му по класове;
- Постигане на по-голяма сложност, поднесена по достъпен начин;
- Спираловидност и приемственост от предучилищна възраст до горна училищна възраст;
- Достигане до художественост и разбиране чрез игра (спонтанна и/или насочена);
- Симбиоза (от една страна) и детайлност (от друга) на изкуствата;
- Изграждане на траен интерес в учениците към музиката и потребност от общуване с нея чрез обучението по музика;
- Формиране на ясни мотиви за общуване с музикалното изкуство, развиване на умения и навици за възприемане и изпълнение на музикални произведения;
- Обогатяване на музикалната култура на учениците, развиване на музикалния и художествен

- вкус; разгръщане на музикалните способности; стимулиране на спонтанната детска артистичност при всички видове музикални дейности;
- Откриване на талантиливи деца и създаване на благоприятни условия за тяхното по-нататъшно индивидуално развитие;
  - Излизане от формата на „задължително“ (=скучно, неприятно, досадно, нежелано) и представяне на сравнително свободен стил на работа, в който играта и импровизацията заемат водещи места;
  - Постигане на общуване и взаимодействие между участниците в процеса, което съществено измества границите на централизираните отношения – учител-ученик, към интерактивен организъм, който играе, разсъждава, спори, импровизира, твори и се развива широкоспектърно. Такъв организъм може да мисли критично, да оценява реално (на база натрупан опит) и да е въввлечен в конструктивни дейности, които независимо от сферата, ще граничат с изкуство, поради създадената нагласа на индивида към съзидание;
  - Повишаване на темпото на протичане на часа, което ще доведе до динамика, а това само по себе си изключва досадата и скуката. Увеличава вниманието, провокира интерес и благоприятства активната и ползотворна работа;
  - Реално разиграване на игрови, мултимедийни, мултимедийно-игрови ситуации и уроци с цел изследване на ефективността и сравнителна характеристика между традиционен и игрово-мултимедийен час по музика. Резултатите от изследваните точки ще са с приносен характер към педагогическата наука и евентуално преразглеждане на образователната програма е обосновано предложение.

Играта е представител на традицията, на началото, на завършеността, на опита, на творчеството. Тя е винаги интересна, ако е търсена, спонтанна, различна. Може да се използва като инструмент за постигане на определени цели;

Мултимедията е представител на съвременното, като се характеризира със занимателността и достъпността си. Може да се използва като инструмент за постигане на определени цели;

Комбинацията, чиито резултат е по-голям от простият сбор на отделните елементи, може да осигури устойчива ангажираност към естествения стремеж на човека да се развива в най-добрия и широк смисъл на думата.

Стремежът на дисертацията е да допринесе към обогатяване на методологията, да посочи недостатъците и да подкрепи една нова синергична комбинация, предлагайки я за по-сериозно изследване, апробиране и навлизане в учебния процес.

### **I.5 Целева група:**

1-10 клас

### **I.6 Задачи (подцели) на изследването:**

Да се направи анализ на периодизацията в начален и среден курс в часовете по музика във връзка с проблема, засягащ *елементите на музикалната изразност и музикалното възприятие*.

Да се използват конвенционални и неконвенционални методи за проверка на всеки един от очакваните пунктове:

- проследяване в каква степен използването на мултимедията и играта индивидуално и в комбинация ще въздействат, и с каква устойчивост;
- определяне на основните типове мултимедийни комбинации с най-висока ефективност;
- установяване до колко определяща е ролята на игровия метод;

Да се проследят моментите на най-голяма активност в часа и продължителността на въздействие в ситуации без и с участието на мултимедийни материали;

Да се експериментира дали пътят - приложност към разбиране и теория, не е достъпен от "теория към практика".

### **I.7 Теза:**

**С помощта на игровите методи и мултимедийните технологии може да се даде възможност за повишаване на интереса към музиката и изкуството изобщо и да се създадат условия за изграждане на необходимост от контакт с музиката и активното творчество като критични предпоставки за израстването на многостранно развити**

индивидуалности; Учебна среда, в която несъзнателното, но устойчиво знание придобивано в интерактивна игрова обстановка, богата на стремежи и предизвикателства е напълно достъпна и постижима. Прилагането на забавлението като фактор изключващ стреса и обезателната преднамереност, дава възможност за установяване, изява и развитие на творческите заложби у децата.

#### **I.8. Хипотеза на изследването:**

**Игровият метод в комбинация с мултимедията, дават продължителен и ефективен резултат относно внимание, интерес, емоционална ангажираност, мотивация за развитие, положителна реакция по отношение на музиката и други изкуства, ефективно субект-субективно взаимодействие учител-ученици;**

**Активното прилагане на мултимедия и игра благоприятстват възпитателния процес и провокират детската креативност.**

## **II. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧНИ АСПЕКТИ И ПОСТАНОВКА НА ПРОБЛЕМА**

### Педагогика

В широк смисъл Педагогиката представлява целенасочения процес за формиране на интелекта, физическите и духовните сили на личността, подготвянето ѝ за живота и реализирането ѝ. В тесен смисъл – систематичното и целеустремено въздействие от страна на педагога с цел формиране у възпитаниците желаното отношение към хората и обкръжаващия ги свят.

Образованието обхваща преподаването и научаването на специфични умения. За основна цел на образованието се смята и предаването на културни традиции между поколенията. Образованието е от значение и за икономическия напредък, подобрявайки човешкия капитал и създавайки възможности за въвеждане на нови технологии в производството.

Обучението е процес, който подготвя човек или група хора за длъжности в определен бъдещ момент. Придобиването на знания, умения и компетенции става в резултат на преподаване на професионални или практически умения и знания, които се отнасят до

конкретни полезни компетенции. Обучението има конкретни цели за подобряване на възможностите, капацитета, производителността и ефективността на обучаващите се. Обучението е организационно и функционално единство между преподаване и учене, между учител и ученик. Това е процес на усвояване на знания, умения, навици и способности. Има развиващ характер, което според Виготски означава, че обучението трябва да притежава познавателна трудност във всеки един етап. Обучението е път от нови мотиви, подбудени от новите потребности на децата, през променящо се отношение към заобикалящия ги свят, до умствени усилия и изграждане на нравствен облик на личността.

Днес педагогиката освен всичко е и предизвикателство, доброто образование – лукс, а обучението е надпревара между обучаващи и обучаеми за отбягване на основната цел. Днес децата не искат да ходят на училище, защото не им харесва там. На учителите също не им харесва. За съжаление производението на двете отрицателни, в този случай, не дава положителен резултат. Причините за тези настроения са комплексни, от различно естество и почти повсеместни - и като локация, и като възраст, и като научно/предметно направление. Въпреки всичко, това състояние не е фиксирано като статукво и има потенциал за промяна.

Съществуват няколко типа проблеми:

- от технически характер – свързани с програмата и предлагания материал;
- в психологически аспект – свързани и съотнесени към мотивацията и стреса;
- от праксиологична страна – свързани с приложно-прагматичната страна на проблема.

Въпросът е как да се съотнесат децата към нещо общо, с което да се работи активно и в същото време да се запазят индивидуалните им особености, характеристики, изисквания; как да се развиват силните и коригират слабите им страни, и всичко това при фиксиран начин на работа? Как да се коригира възприетия аргументиран фолклор за непривлекателността на институцията в направление, описано през вековете от педагогическите идеологии? Възможна ли е метаморфозата и ако да – как?

В духа на следната сентенция: „Традицията без новаторството е мъртва. Новаторството без традицията е непродуктивна“, посоката, в която бихме могли да се съсредоточим по отношение борбата за внимание и последващ стремеж към знание, опит, съзидание, майсторство, е благодатно богата на апостериорни твърдения.

Концентрирането върху и/или комбинацията между:

- популярното-познато;
- достъпното-познато;
- достъпното-новаторско, кореспондиращото с традиционното ново;
- новото-допълващо добре утвърденото;



-революционно-латералното - са обещаващи (в определени условия) за гарантирани положителни резултати при предварително поставените образователно-възпитателни цели. Следователно – концептуалната посока е вариативно, но отвеждащо условие на хронотопа, само ако целта е реална и перманентна.

Не на последно място изкрystalизира и следният въпрос - до колко тезата за конспиративната политика по отношение на обучението е в пряка връзка с проблематиката. Не е тайна, че целта на привидно хуманистичното обучение, считано от началото на 20 век, не е да се събуди интелигентността и индивидуалността на децата, а напротив - да се ограничи развитието на възможно най-много индивиди отвъд определено безопасното ниво, да се селектират и обучат стандартизирани граждани, да се елиминира оригиналността, за да бъде възможно масата да се управлява лесно. Това подсказва, че системата е умишлено клиширана в скука - и по отношение на преподавателите, и по отношение на учениците; че школуването няма нищо общо с образованието и - за да се промени статуквото - децата трябва да бъдат "събудени" чрез несъзнателен за тях процес, по начин, който така да ги стимулира и тонизира, че рутината на ежедневието в училище да се трансформира в преоткриване на желанието за работа и развитие, във вдъхновение, в любознателност и нетърпение по отношение на знанието и творчеството.

В отговор на предходните въпроси е изграден предстоящият труд, без претенции за изчерпателност и безпогрешност на научния дискурс.

## **II.1 Теоретични основи и доказателства на хипотезата**

### **II.1.1 Исторически преглед – представители и школи**

През годините са създадени редица школи и методики, засвидетелствали целесъобразността и резултатността си. Според специфичните си направления, те способстват съответни педагогически събития, подкрепят конкретни математически теории и благоприятстват праксеологическите резултати. Във връзка със своеобразието на изследваната проблематика, следва преглед на някои личности и школи с историческо значение и влияние върху научните тенденции:

Римският философ Марк Фабий Квинтилиан (ок. 35 - 96 г.) е един от първите педагози-философи и говори за създаване на насърчаваща обстановка на стремеж към успех у ученика, с цел активизиране на личното му развитие.

---

Историческият път на научно обоснования и дидактически приложим игрови метод, бележи началото си през 15 в. Представителят на хуманитарната педагогика в Италия Виторино да Фелтре (1378-1444) е основател на т.нар. "Дом на радостта", който е преработен на училищата сред природата и където ренесансовият хуманист прилага аргументирано играта в обучението - граматиката се усвоява с подвижни букви, а математиката чрез реално, активно увлекателно занимание.

Друг представител на хуманизма е Еразъм Ротердамски (1469-1536), чиято цел е да се създадат способни и добри учители, които да се отнасят хуманно с децата и да превърнат обучението в приятно занятие.

Италианският философ-утопист Томазо Кампанела (1568-1639), в трактата си "Градът на слънцето", говори за ненасилието като средство за оптимизиране на психолого-педагогическото въздействие.

Чешкият мислител-хуманист Ян Амос Коменски (1592-1670) във "Велика дидактика" обосновава авторски психолого-педагогически модел за развитие и обучение на деца, чиято реализация позволява "с игри и шеги" да се достигне до "върховете на науката".

Английският философ-материалист Джон Лок (1632-1704) подчертава, че субект-субективната позиция в педагогическото взаимодействие развива у детето потребности към знание и в същото време нивелира психологическата защита, възникваща вследствие на голямото количество противоречиви правила и изисквания в обучението.

Швейцарският педагог-социолог Йохан Хайнрих Песталоци (1746-1827) провъзгласява принципа на природосъобразността като пусков механизъм, който способства формирането на хармонично и всестранно развити личности. Той обръща особено внимание на създаването на благоприятен психологически климат в системата на взаимодействие "учител - ученик".

Главна социокултурна ценност според Константин Дмитриевич Ушински (1824 – 1871) се явява човекът. Разработва технология на ненасилието, широко използвана през XIX-XX в.

Рудолф Щайнер (1861 – 1925). Създава т. нар. Валдорфска педагогика. Австрийския философ и учен развива модел, който се фокусира върху развитието на цялостната личност – тяло, ум и дух. Първоначалната цел е била децата да се подготвят за живота с акцент върху творческото изразяване, развитието на социални и духовни ценности. Този модел на обучение поощрява играта, неформалната обстановка, ученето чрез имитиране и сетивно, далеч от когнитивността учене. Академизма идва много късно, едва около 14-тата година.

Мария Монтезори (1870 – 1952). Италианката Мария Монтезори разработва система на обучение, която залага на самостоятелността и вярва, че децата притежават възможности да се

самонасочват в обучението чрез дадената им възможност да избират какво и как да учат. На децата се предоставя естествената им обстановка – с много играчки, игри, цветове, уют и светлина. Учителите по-скоро наблюдават, отколкото да обучават. Групите са свободни, без възрастови граници, тестове и други формалности, което придава неконкуриращ модел на средата.

Едуард Харкнес (1874 – 1940). Харкнес концентрира обучението не в познавателна система, а в мебел. Внася кръглата маса, около която седят учениците и с този субектно-субектен интерактивен модел дава възможност за формиране на индивидуални мнения, обсъждане, дискутиране, спорове и достигане до истината чрез активност. Главната роля на преподавателя е да следи да не се сменя темата и да се следва идеята. Поради интерактивната си природа, системата е най-ефективна в групи до 15 човека.

Леонид Владимирович Занков (1901 – 1977). Той предвижда, че най-важния ресурс на обществото ще бъде творческата личност, способна самостоятелно, съответно, свободно и конструктивно да променя света. Според него обучението трябва да бъде трудно, но посилно; да се провежда бързо и без излишни повторения; да акцентира върху теоретичните знания. Настоява, че процесът трябва да бъде осъзнат от децата.

Занковският урок е творчески процес на търсене на знания, новости, на интересни факти, на изследване и докосване до прекрасното. Този урок не може да се провежда по предварително написан конспект.

Елкониин (Даниил 1904 – 1984) - Давидов (Василий 1930 – 1998). Тяхната система не предполага заучаване на факти, класификации и правила. Концепцията ѝ предполага развитието на мисленето у детето. Особеното в тази система е активната дискусия, която разкрива пред децата, с помощта на техните разсъждения, различни гледни точки на изучавания предмет.

Василий Александрович Сухомлински (1918-1970) счита, че педагогическото въздействие върху личността на обучаващия се, става по-цялостно и дълбоко при наличието на опора върху индивидуалното светоусещане на детето, при педагогическо общуване по законите на изкуството и при ситуация, в която собствения пример представлява норма за нравствено отношение.

Реджио Емилия – подход, създаден от учителя Лорис Малагузи след Втората световна война. Философията на Малагузи е базирана върху вярването, че децата са компетентни, любопитни и уверени индивидуалности, които могат да процъфтяват в самоуправленческа обстановка, за която е характерно взаимоуважението между всички участници. Учебната

обстановка напомня домашна такава, програмата е гъвкава, без фиксирани учебни планове. Реджио Емилия акцентира върху израстването според индивидуалните особености. Изкуството и творческите активности заемат централно място. Системата развива интелектуалните и творческите способности на децата.

Съдбъри – през 1968 в Масачузетс се заражда училище, където индивидуалността и демокрацията стигат до крайност, никога недостигана досега. Тук учениците имат абсолютен контрол върху това, което учат и относно начина на учене. Оценяването, ако изобщо има такова, също се определя от децата. На ежеседмични сбирки се гласува всичко относно правилата, бюджета, екипа и т.н. Всеки ученик има право на глас. По този начин се работи върху личната отговорност, поемането на ангажимент, вземането на решения, преценки и т.н., които ако не са на ниво, имат съответните реални последици. Според създателите, децата наследствено са носители на заложена мотивация да учат. Разделянето в класове не е според възрастта. Тук големите помагат на по-малките и ги насочват.

Орф-Шулверк или „музика с действие, въображение и удоволствие“. В световната практика съществуват няколко образователни концепции относно музикалното възпитание на децата, които са основа за разработване на различни програми и методики. Една от най-известните и популярни в над 40 страни по целия свят е концепцията на бележития немски композитор Карл Орф - „Шулверк - Музика за деца“. Основния принцип на „Шулверк“: „уча, правя и творя“ - позволява на децата да изпълняват и създават музика заедно, да я опознават в реални, живи действия, а не в научно теоретизиране. Тя цели да ги приобщи към музикалното изкуство чрез „елементарно“ музикално възпитание и образование, в което основните елементи са музиката, словото и движението. Главна цел е самият творчески процес, възможността на децата да изразят себе си чрез музиката. Измеренията на системата са: социални, емоционални, когнитивни, физически, терапевтични, духовни.

## **II.1.2 Съвременни тенденции и подходи в образованието**

Има няколко взаимосвързани звена, изграждащи съвременната обстановка. И докато едните са исторически константни, но с променлива функционалност, другите са нови, динамични и нестабилни явления, но с постоянен въздействащ върху статуквото характер. Така създаващото се перманентно движение, в различна степен променя конюнктурата,

изискванията към всички аспекти на живота и конкретно - протичането на културно-просветността.

В наши дни разривът между системата и субекта расте, както расте и желанието на субекта да се (само)изрази. Все по-непонятно за учениците е защо по-голямата част от времето прекарват в училище, вместо да получават новите знания и впечатления извън него – било то в музеите, на изложби, в разговори с интересни хора, сред природата, в интернет. В големи групи, в малки групи, индивидуално, с или без непосредствена и перманентна педагогическа намеса.

*Неформалното образование* дълго е намирало място само в извънкласните форми на обучение поради множество причини. Сега повече от всякога е странно и недопустимо да се говори за "задължително" и "незадължително", що се отнася до целите и реализацията на обучението. Все по-наложително е да се отговаря на въпроса "как", вместо на въпроса "какво" - с други думи - концентрирането на вниманието върху съдържанието не бива да подценява самият процес, защото в резултат на това следва огромната вероятност училището да загуби „клиента“ си – ученика. Преди всяко действие, разбира се, поставяме и въпросът „ЗАЩО“, който предпазва самият процес от самоцелност.

Основният залог за успех на образованието изобщо, е не да се води борба с личностните проявления, а да се намира опора в тях. Формулата - "ако не искаш, ще те заставим"- все по-силно и категорично губи позиции. Отсъствието на творчески подход води до формиране на отношение към ученика като към обект, което парадоксално създава следната формула: "Той (ученикът) ни пречи да го обучаваме/възпитаваме". Главният професионален въпрос, поставен и пред ученици, и пред учители е защо ни е необходимо образование, което така или иначе няма отношение с реалния живот. Но докато това е въпрос, зададен към системата, целта на това изследване е да установи начин(и), кой(и)то да представя(т) елементите на образователно-педагогическия процес като взаимодействие. Един от най-важните признаци на работещ подход е субектността, където всички без изключение са субекти.

Прилагането на субектния подход се превръща в приоритетен. Субектно-субектните отношения не са индивидуален подход към ученика, тъй като последният представлява обектно-субектен модел, където субектът е педагога, а обект - ученика. Трябва да се отбележи, че дори най-активното въвличане на ученика в обучителния процес, не го превръща в субект. Субектно-субектните отношения предполагат активно взаимодействие между всички участници и тяхното съвършено личностно равенство, което не омаловажава ролята на

педагога, напротив - задължително условие в тези отношения е учителят да остане най-важният инструмент в процеса. С други думи - субектно-субектните отношения са превъплъщение на хуманистичния подход, а всички присъстващи са участници.

Зараждането на *личностен интерес* у участниците е базисен елемент, защото ако няма интерес, няма и процес, още по-малко - прогрес. Ако у някоя от страните той отсъства, се налага прилагане на манипулативни методи, целящи зараждането му, което от своя страна превръща този, върху когото се въздейства в обект и това разрушава процеса.

Взаимодействието на човек със себе си, с другите участници, със знанието, с обкръжаващия го свят, обезпечава въвличането му в процеса - от една страна - и разбирането му - от друга. Точно от тук бележи началото си *мотивацията*, за чиято необходимост говорят поколения педагози.

Основен метод на образованието следва да бъде изследването на различни нива - интелектуално, приложно, емоционално и т.н. То трябва да се случва "тук и сега", като най-подходящ за съвременните подрастващи способ.

Субектност, личен интерес, взаимодействие, изследване - тези елементи, в съчетание с други фактори, имат потенциал да превърнат образователния процес в удоволствие [Зицер, Дмитрий и Наталия. Практическая педагогика. Азбука НО, 2007].

*Традиционните и съвременните подходи, които дават високи педагогически и лично изразяващи резултати са хуманистични.* В този смисъл, глобалните нововъведения се ограничават в дигитализирането на системата, която независимо от вариациите си, може да бъде реално плодотворна, ефективна и резултатна, стига да не губи опорните си точки, касаещи вътреличностните и междуличностните процеси и явления, както и особеностите им.

### **II.1.3 Психолого-педагогически аспекти на образованието**

Най-честата причина за негодувание на вече порасналите деца към възрастните, е неумението или нежеланието за съобразяване с мнението на детето, неуважителното отношение, презрителните и унижителни забележки, оставящи трайни следи в психиката на подрастващите индивиди.

---

Несправедливата преценка или решение от страна на любим човек или авторитетна за детето личност, е един от най-болезнените фактори, проявяващи се нататък в живота на детето съзнателно или подсъзнателно.

Равнодушието и пренебрежението са проява на още по-жестоко отношение, в сравнение с постоянните забрани и наказания. Това може да стане причина за тежки психологически травми у детето, така както сравнението с други деца, лъжата, липсата на вяра в собствените възможности, обидите, биха могли да се отразят сериозно върху живота на детето и да станат причина то да чувства негодувание, дискомфорт и да развие комплекси за дълги години. Отделно, най-често такива деца развиват агресия към връстниците и заобикалящият ги свят, поради неудовлетвореността, породена от подобни фактори, без значение колко регулярни са те. Детето участва в триъгълник, заедно с учителите и семейството си. В този триъгълник, всяка от страните споделя еднаква отговорност за грижата и възпитанието на детето. И докато семейството, в повечето случаи е непроменлива, следователно – отношенията там са комфортно ясни и детето обикновено е приспособено, то учителите са ярки явления, които временно попадат в живота на децата, но оставят трайни следи. От какъв характер ще бъдат тези следи, освен че е комплексен проблем, е и личностнооформящ.

В педагогическото общуване не се допускат: грубост, оскърбление, повишаване на тон, раздразнение, злословие, заплаха, лъжа, корист, насмешка, издевателство. От тук произлиза и педагогическата аксиома - „Любовта възпитава в любов, Добротата възпитава в доброта, Честността възпитава в честност, Духовността възпитава в духовност, Нравствеността възпитава нравственост“ [Амонашвили, Шалва Александрович. Как любить детей. Изд: Дом Шалва Амонашвили, 2010].

Тук възниква въпросът – а какви са стъпките на поведение в училище днес при подрастващи, които познават най-добре агресията, арогантността, незачитането, стоят на само два звука от уважението, а именно – служат си виртуозно с унижението, масово липсва авторитетно отношение, защото масово не разбират какво означава това. Присвояват пример, най-често лош, демонстрират зле разбрано бунтарство и противостоят на всеки опит за диалог?

За да има фактическа промяна и да усетим възраждането на моралните устои, се налага да работим ежесекундно върху народопсихологията ни, а това значи – върху самите себе си, защото ние създаваме възрастните, с които трябва да живеем, да общуваме, да взаимодействаме след това.

---

Освен задължителният човешки фактор и добронамереност, в съвременната дидактика съществуват разнообразни подходи, методи, средства и редица класификации за структуриране на информацията относно моделите на обучение и посоката на информационния поток, и нравствено-моралното възпитание на психически стабилната и духовна личност. Прийомите и методите създават и изграждат модела на конкретния обучително-възпитателен процес.

В зависимост от избрания път на работа, елементите на обучителния процес си взаимодействат по един или друг начин. Зависимостите и взаимовръзките на различните нива, етапи и между отделните елементи трябва първоначално да бъдат провокирани от психологическите предпоставки, като след това да се допълват и развиват при педагогическите ситуации. Последните имат за цел да повлияват учебния процес под формата на усложняващи се задания, растящи изисквания и високостепенност по отношение на търсените резултати.

Ако даден индивид се самоусеща като уверена, подкрепяна и цен(е)на личност, тя разгръща потенциала си и генерира мотивация за развитие. Желанието за растеж е мощен двигател, на помощ на който идва всяка една умело насочена и управлявана психологическа или педагогическа характеристика.

#### **II.1.4 Ролята на педагога**

За децата, не само в училище, примерът е водещ фактор. Фигурата на преподавателя е онази връзка между знанието и възпитанието, без която обучението е невъзможно. Учител – това е призвание, а не работа. Затова идеалният учител е този, за когото учителството е смисъл на живот. Идеалният учител не е задължително най-ярък, просто предава послание на ученика, а посланието е не само определено количество знания, а най-напред отношение към света, към хората, към живота.

За учителя в начален курс, основната цел е да сформира у детето желание да учи и да му даде необходимите за това инструменти. За учителя по-нататък, основна цел е да развива, насочва, разнообразява, комбинира и реализира ученето.

---



Способността да се преподава определя какво ще бъде постигнато. Мотивацията определя колко добре ще се направи това. Ричард Доукинс говори против налагането като метод на обучение. Той убедително се противопоставя срещу внушението на гледни точки у децата, срещу индокринирането им, защото това води до създаване на нереални и до припознаване на чужди ценности, а това е пречка за развиването на собствено критично мислене. Следователно и мотивацията трябва да е фокусирана именно върху подготовката им да се научат да мислят, да оценяват доказателствата и да не се съгласяват с възрастните, просто защото са възрастни. Способността да се преподава качествено насочва, стимулира и изгражда тези умения у децата недоловимо за самите тях.

Педагогът трябва да научи децата си да спорят, да общуват, да изказват мнението си, да се чувстват като равни и най-важното – да са положително емоционално предразположени и настроени, както и да умеят да се владеят.

Занимавайки се с творческа дейност, създавайки новото, педагога преди всичко използва импровизацията, което се изразява в бързо и дълбоко реагиране на възникналите педагогически задачи. Педагогическата задача винаги е свързана с конструктивност – в условията ѝ протича процес на самоактуализация и мобилизация на творческите сили и способности, случва се творческото саморазвитие на педагога, или т.нар. педагогически артистизъм.

Това е поредно доказателство, че преподавателската професия е творческа дейност, съответно – изисква определени заложби, способности и работа по отношение на реализацията им. Проявлението на това творчество се изразява в диалога с другия (другодоминантност) тук и сега.

Често педагогическото изкуство е наричано театрален моноспектакъл и поради тази причина за учителя е важно да познава принципите на театралната игра и нейните закони. За всеки конкретен урок преподавателя е: сценарист, режисьор, актьор, импровизатор. Всичко това е необходимост в педагогическата професия. А приложимостта му – предизвикателно, но удовлетворяващо задължение. Учебният час трябва да е оригинална ситуация, ненаатрапливо изградена върху творчески замисъл.

Според Константин Станиславски (актьор, режисьор, педагог, теоретик - 1863-1938), основната форма се намира в съдържанието, а постигането на цялостност става чрез отговора на два въпроса: “Какво искам да постигна?”- отговорът говори за разбиране на идеята и „Защо предприемам тези действия?”- който показва разбиране на основната задача на урока. Идва

„Как“- работата по този отговор е предпоставка за органичност и ефективност на процесуалната форма.

Системата от теория, методи и техники на Станиславски показва, че в театралното и педагогическото изкуство има много общо. И педагога, и актьора трябва да познават и владеят аудиторията, както и да разбират и да се ориентират на кого да помагат.

Тези съпоставки са поредно доказателство, че педагогиката е изкуство и като такава, взаимовръзките и еднаквостите му с музиката изграждат философско и културно единство, а „потребителите“ му са творци, без значение степента на активност. Те не могат да бъдат индиферентни и това е най-важната и значима особеност на едно изкуство. Изкуството е едновременно явление на субекта и явление за субекта.

Основното предназначение на педагогическото въздействие разглеждано тук, е да инициира потенциално заложената в ученика способност да се превърне в субект. Възпитанието не е просто предаване на знание и опит, нито изкореняване на недостатъци. Възпитанието е въздействие върху детето, с цел то да стане Някой и от своя страна да създава.

### **II.1.5 Мотивация, интерес, внимание. Проблем ли е дисциплината.**

Мотивацията има важно значение за насочване и задържане на вниманието, и на съзнателното отношение към работата. Тя е вътрешен процес и проблемът е не как да се мотивират другите, а как да се създадат условия, за да могат хората да се мотивират сами.

Според Маслоу, има пет групи потребности, които образуват йерархия. Нисшите потребности са и най-насъщни и ако те не са удовлетворени, цялата активност ще бъде подчинена на тяхното удовлетворяване. Чак когато потребностите на физиологично ниво са задоволени, тогава те престават да определят поведението и настъпва ниво на потребността за безопасност и т.н. Т.е. мотивация може да има, само когато предходното ниво е задоволено. Следователно, самоактуализацията е уникална и неповторима според нивото на човека.

[Крайг, Грейс. Психология развития. Питер, 2002]

---

Предпоставки за удовлетворяване на базовите потребности са: свобода на изразяването, свобода за изпълняване на желанията (ако това не е в ущърб на другите), свобода да се защитава, справедливост, порядък, честност.

**Мотивацията, интересът и вниманието са изключително важни за възприемането.** Човешкият мозък е устроен по такъв начин, че да запомня само това, което е ангажирало чувствата му. И ако на ученика му е интересна дадена дейност, това спомага за получаването на съответните знания.

---

Познавателния интерес се определя като потребност от знания, ориентиращи човек в обкръжаващата действителност, заставляща го активно да се стреми към познания, към търсене на способности и средства за удовлетворяване на нуждата от знания. Това е **мотивът, който е в основата на учебната дейност, придаваща ѝ творчески характер.** Това е и изходната причина на всяка активност.

Най-първичната форма на познавателен интерес са любопитството и занимателността като реакция на промяна на обстановка, проява на нещо ново, под влияние на силни нови впечатления. Затова се появява и любознателността, която е форма на изразяване на интерес към познанието.

След първоначалното любопитство и занимателност се активизират по-сложни психични процеси, изискващи волеви усилия: съзнателно внимание, концентрация, избори и действия. Както мисленето ни може да промени нашите емоции, така и волята ни обуславя нашето мислене. Волята организира и насочва психичния ни живот. Съзнателните избори мотивират и контролират мисленето и емоциите ни. Волева дейност е и вниманието.

**Вниманието** е способността на човек да се съсредоточава върху дадена активност и умението да се абстрахира от всички странични дразнителни, което е едно от най-важните условия за осъществяване на определен тип дейност. Индивидуалното внимание зависи от конкретните особености на нервната система. [А. В. Петровского, Н. Г. Ярошевского. Психология. Москва, 2002]

Владеенето му означава не само да умеем да го задържаме върху това, което поражда и е обект на интерес, но и да не го насочваме, или да не допускаме да се насочва към онова, което трябва да остане незабелязано.

Много интересна е теорията на Волфганг Кьолер, че когато усещаме, мислим и чувстваме, в мозъка се създават електрически полета. Това несъмнено обяснява факта, че когато сме притеснени и уплашени, не мислим добре, не възприемаме добре или дори изобщо не възприемаме. Следователно, можем да си направим **извода, че когато уплашим едно дете,**

**блокираме напълно способността му да учи. Когато го оставим да скучае, блокираме желанието му да учи. Когато изискваме от него, без да сме се погрижили то да разбере, блокираме процеса. Когато недооценяваме детайли, свързани с резултатите и има несъответствие между обучение и възприемане, блокираме мотивацията му да учи. Когато го поставим в рамки и подаваме готова информация за запаметяване, блокираме възможността за развиване на мисленето. Когато фиксираме естетическия материал в емоционални норми, блокираме възможността за творчество. Когато работим с шаблони, блокираме разгръщането и свободата на предмета. Когато се ограничаваме в предмета, блокираме взаимодействието с другите изкуства.**

**Градивната заетост, позитивната нагласа и динамиката на учебния процес, обобщено, е успешна комбинация, водеща до удовлетвореност и щастие, до вътрешна мотивация и до конструктивно мозъчно натоварване без преумора.**

**Играта** е мотивационна, интересна и отговорна свобода, изискваща внимание, не по-малко от научен казус, но като такава обаче, подобно на слушането на музика се възприема по-скоро като забавление, отколкото като „работа“. Точно в това е силата на тези две изключителни активности – безспорно позитивният заряд, който сам по себе си е подбудителен към сериозност и - при подходящо приложение - е универсален пример за благоприятна и ефективна учебна среда.

Други мотивиращи фактори са **атмосферата, излъчването на преподавателя, начина на представяне на урока, успешните действия, под формата на получен резултат, високата оценка, похвалата от учителя**, стимулират претенциите на учениците, повишават тяхната увереност и активност, карат ги да се чувстват значими, стават източник на положителни преживявания. „Детето се стреми тогава, когато трудът му доставя радост“, пише В. А. Сухомлински. Това се превръща в подбудителна сила за нова учебна активност.

**Неуспехът също може да мотивира.** Умението да губиш, „да забравиш“ неуспеха, да се абстрахираш от него, както и търпението да дочакаш успеха, са показатели за морална и психическа устойчивост на личността. Това обаче, зависи основно от личността на детето и психичните му особености, и този факт задължава водещият да познава възпитаниците си и да прилага избирателно един или друг подход.

Като допълнително условие и в резултат на гореописаното се явява **дисциплината**. Редът в час е един от най-големите проблеми в съвременното училище. Тя не е фактор, а следствие. Нарушаването на дисциплината е последица от скуката. За дисциплина говорим, когато процесът е заплашен, или когато изобщо не успява да се зароди. В друг случай

участниците не успяват да удържат определените рамки поради ред причини – изгубен личен интерес, липса на желание за изследване или възникване на нови връзки в групата и т.н.

Важна подробност, свързана с дисциплината и предпоставка за успешното протичане на определена активност е, че условията се поставят предварително. „Когато редът е нарушен е твърде късно да се говори за дисциплина“. (Алфи Кон)

Според Алфи Кон, на децата не им липсва мотивация. Проблемът не е в детето, нито в мотивацията. Проблемът е в нещата, които се изискват от ученика, в това, което му е налагано да върши в училище и от начина, по който то се случва. [Кон, Алфи. Митът за дисциплината. София: Изток - Запад, 2011]

### **II.1.6 Методологични примери и таксономии в подкрепа на задачите на разработката**

В съвременната дидактика съществуват разнообразни подходи, методи, стратегии, системи и класификации за протичане и пренос на информационния поток, но моделът на обучителния процес обобщава общите принципи, валидни за провеждането на образователните активности.

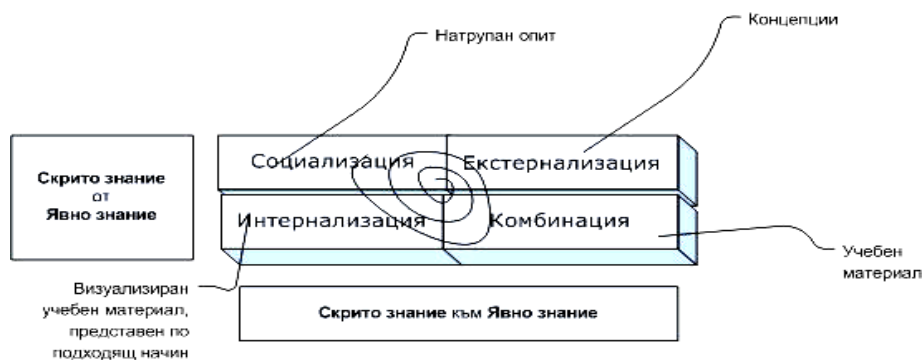
В съвременната дидактика се приемат като базови няколко допълващи се определения за обучението:

- 
- организиран начин за придобиване на знания;
  - организиран начин за взаимодействие със света [John Biggs. –В: What the Student Does: teaching for enhanced learning, Higher Education Research & Development, 1999. 18:1, 57-75];
  - активен процес на конструиране на знания [Duffy T. M., Cunningham D. J. Constructivism: Implications for the design and delivery of instruction. –В: D. H. Jonassen Handbook of research in educational communications and technology. New York: Simon & Schuster Macmillan, 1996, с. 170-199];
  - подпомагане на учениците в процеса на усвояване на света [Laurillard, D. Rethinking university teaching: A conversational framework for the effective use of learning technologies (2nd ed.). London: Routledge FalmerLaurillard, 2002];
-

- целенасочено взаимодействие на учител и ученици, което по някакъв определен и предопределен начин увеличава знанията и уменията на ученика [Ritchie, D. C., & Hoffman, B. Incorporating Instructional Design Principles with the World Wide Web. -B: B. H. Khan (Ed.) Web-based Instruction. Eaglewoodcliffs, NJ: Educational Technology Publications, 1997] и т.н.

Според друга концепция, съществува обобщен модел на прегледност в структурата на обучението (модел на Нонака), чиято идея се свежда до следното: чрез различни подходи и средства се трансформират получените данни (събиране, структуриране), информация (обобщаване, анализ) и знания (анализ, синтез и приложение) във вид на учебен материал, който се представя на обучаемите. Информацията понижава степента на неопределеност на дадена ситуация, което благоприятства придобиването на опит, преминаващ през рефлексия и концептуализация, за да градира в знание. В индивида знанието може да се открие във вид на компетентност. Сведения, които не са се превърнали в осмислена компетентност, се явяват или информация (не са намерили приложение в практиката), или опит (използвани са несъзнателно в практиката). Скритото и явното знание не са изцяло разделени, а взаимно се допълват. Те взаимодействат помежду си в дейностите на хората.

### Концептуален модел на Нонака и Такеучи (SECI)



Кръгът на знанието (learning loop) е цикъл, свързващ:

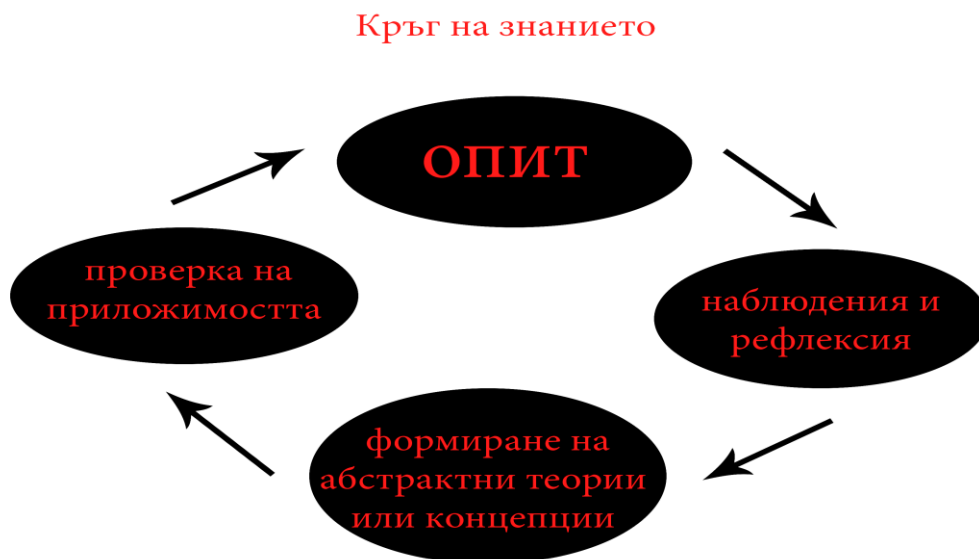
опит -с-

наблюдения и рефлексия -с-

формиране на абстрактни теории или концепции -с-

проверка на приложимостта -с-/който

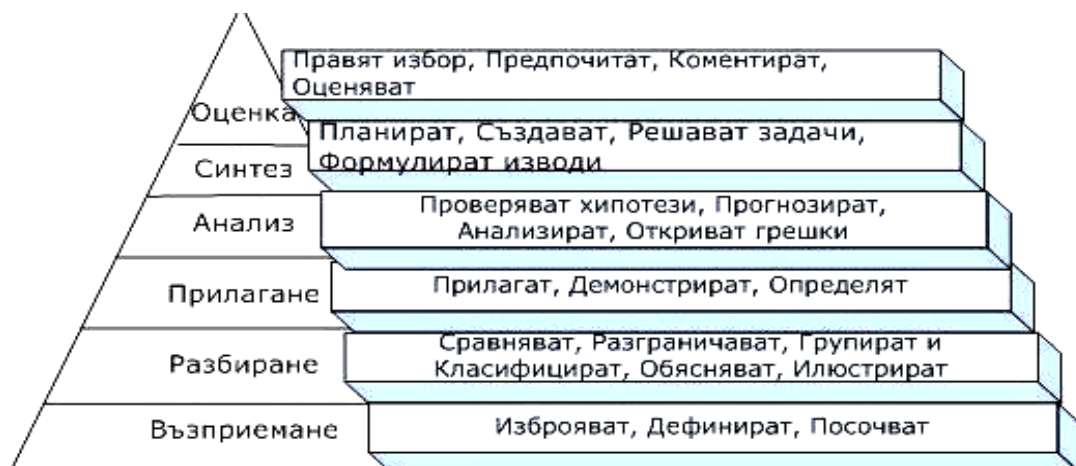
Този цикъл е в основата на теорията на Дейвид Колб за ученето като цикличен процес:



Една от широко разпространените класификации е таксономията на психолога в Чикагския университет Бенджамин Блум. Той разработва йерархия на мислителните умения, в която по-високите нива на мислене включват всички познавателни умения от по-долните нива:

възприемане (в оригинала е знание): разбиране: прилагане: анализ: синтез: оценка:

### Таксономия на Блум



Отправна точка в учебната дейност могат да бъдат конкретни, комбинирани, импровизирани или комплексни прийоми и системи, но доминантен трябва да бъде факторът на експеримента, който – съответно - поради праксиологичната си природа чертае пътя от практика към формулировка. По този начин всеки един преподавателски модел се (авто)атестира, проявявайки както силните си страни, така и недостатъците си. Условието и динамиката на средата определят пластичността и вариативността на използваните начини. Методът, това е самият учител, това е практиката и моменталната реакция в условията на обучението. Целта е една - начините са неизброими. Достигне ли се до желаният резултат, това значи, че методите са работещи, но тук и сега. т.е. - ако сцената се повтори по същия сценарий, не е задължително краят да бъде отново успешен, защото има множество непрекъснато променящи се фактори, всеки от които дава възможности за избори и решения, водещи до съответни развръзки.

Изхождайки от алгоритмичността и верижността на обучението, наблюдаваме неминуемост, чиято резултатност изисква боравене със знания и опит. С други думи – **за да имаме успешно обучение, крайната цел е възможно най-голям обем знания, приложими в практиката, чието следствие е натрупването на житейски опит, защото без прилагане на знанията, данните остават само информация. В този смисъл и в смисъла на настоящата разработка и доказателствените цели, тези и редица други методологични примери потвърждават първоначалното на опита едновременно като отправна и целева точка. Като естествен ход към знание от практика през теория с постепенно академизиране на материята, още по-специално – предметът музика и дейностите свързани с него.**

### **II.1.7 Памет. Мислене. Емоционална интелигентност. Творчество. Въображение.**

#### **Латерално мислене. Непреднамереност.**

Като основен принцип за развитие на творческия потенциал се явява принципа на трансформация на когнитивното съдържание в емоционално. Базови са способностите, последвани от развитието на въображението и по-специално на творческото въображение (човек създава нови образи и идеи, представляващи ценност за други хора и които се превъплъщават в конкретни оригинални продукти). Комбинацията им с дивергентно нестандартно мислене, остроумие, интуиция, окуражаваща среда, както и осъзнаването на процесите в творческата активност и високото ниво на мотивация за успех, подкрепени от



психологическата помощ на преподавателя във всеки частен случай, води до развитие на творческия потенциал у децата.

Съставните елементи и свойства на творчеството са необявен комплекс от субективни светогледни рамки, от антропологични и антропософски променливи с обемност и културна значимост, които са полипотенциална тема, обект на друга разработка. Творчеството е фактор за възпитание на личността, както и признак за професионална компетентност. Творчеството е движение. Творчеството е отправна или крайна точка. То е кооперативно, симбиотично, комуникативно, самоорганизиращо се, хармонично, трансформиращо се, пластично явление.

Индуктивен и дедуктивен неинвазивен феномен. Негови елементи и координатни точки са латералното мислене, емоционалната интелигентност, мисленето, непреднамереността. Свързаността на спонтанните ситуации като източник на знание, възприятията и впечатленията като ресурс за емоционални корелации и мисленето в дивергентните си асиметрични проявления, са своеобразен пространствен вектор на творчеството, а едни от най-базовите му и отдалечени точки са спомена и неволевата памет.

При спомена представата бледнее и е по-непълна от възприятието. Неволно по-добре запомняме действията и това, което е свързано с мотивите за нашата дейност, от което следва, че определена спонтанна активност (напр. игра) е свързана с неволевата памет, което води до волево обогатяване, а то - до смислово запомняне, чиито краен резултат е устойчивост на придобитото знание.

Продуктивността на смисловата памет е приблизително двадесет и пет пъти по-висока от продуктивността на механичната памет. Запомненият по смисъл материал се запазва значително по-дълго, като условие за устойчивостта му е периодично възобновяване в паметта, в противен случай той също ще бъде забравен. Продължителността на запазването и готовността са качества на паметта, определящи разликата в продуктивността ѝ при отделните личности, но механизмите на запомняне и етапите на логическата памет са идентични при всички. Смисловото запомняне е по-важното в обучението, тъй като е по-трайно и по-ефективно. То се нарича още логично и е резултат от сложен психичен процес.

Независимо дали хората са във възторг или потиснати, колкото повече физически синхрон има в общуването им, толкова по-сходни ще стават настроенятията им. Синхронът между преподаватели и ученици е белег за връзката помежду им; проучванията направени в класните стаи сочат, че колкото по-сходна е координацията на движенията между учител и ученик, толкова по-приятелски настроени са те един към друг и толкова по-щастливи, спокойни и заинтересувани са от общуването помежду си. Принципното положение гласи, че

силният синхрон при дадено общуване е знак за симпатия между участниците. Емоционалното „отвличане“ е основа на всяко влияние.

Действията на емоционалния ум до голяма степен се определят от моментното състояние и се диктуват от мисълта. Един от бележите, че подобен механизъм е вкаран в спонтанните активности, е селективната памет. Една от реакциите на мозъка спрямо емоционални ситуации е пренареждане на паметта и на възможностите за действие, така че най-адекватните да се окажат на първите места в списъка и съответно да се приложат по-бързо. Първично, вродените емоции формират основното мнозинство от реакции на външни стимули (вж. бихейвиоризъм), докато при намесата на действия, основани на когнитивни процеси с повече интелект, креативност и транс-интелектуална интуиция, емоциите могат да бъдат преместени на заден план, дори отхвърлени. От друга страна, висша форма на осъзнатост и проява на мъдрост е трансформирането на сравнително лесно придобиваното интелектуално познание в емоционално. Това затваря своеобразната елипса:

--стимул-реакция--

--интелект-съзнателност (вариращ според индивидуалните качества и мотиви на личността) --

--емоционален отговор и осъзнатост (висша проява на емоция, но все пак емоция, по природа кореспондираща с първични стимули)--

Независимо от свързаността, взаимодействието и неизменното си паралелно присъствие в психологическата проява на личността, двата основни вътрешни процеса – мислене и емоции, са разглеждани като антиподи. От друга страна - въпреки различното си естество, мисленето и емоциите са в непрестанно тясно сътрудничество.

Мисленето и емоциите изграждат симбиотични понятийни категории и концепции, широко застъпени в съвременната психология и педагогика. Една от тези категории е интелектът (от латински – *intellectus* – познание, разбиране). Представлява термин, с който се определя човешката способност за разсъждаване, анализ и синтез на информация. Най-общо в разговорния език под интелект се разбира способността на човек да мисли, да възприема и осъзнава дадена информация, както и да си служи с нея.

В психологията думата *интелект* е обобщено понятие за мисловните способности на човек, т.е. способността му да разбира, да умее да се абстрахира, да решава проблеми, прилагайки познанията си, както и да си служи с речта. В началото на XX век бива установено по безспорен начин, че съществуват и други форми на интелигентност, една от които е емоционалната интелигентност.

---

Даниъл Голман акцентира изключително ярко върху развитието на чувствата (отражение на обективните отношения между потребностите на личността и външния свят). Той твърди, че днешното ни възприемане на интелигентността е прекалено ограничен и че емоционалната "грамотност" играе много по-важна роля за успеха на възрастните, отколкото съзнаваме.

Емоционалността е свойство на личността, включващо особеностите при преживяване на емоции, а емоциите отразяват обективните отношения между организма и външния свят.

Според д-р Т. Бери Брейзълтън, един от водещите харвардски педиатри, успехът в училище зависи изненадващо много от емоционалните характеристики на детето. Седемте ключови особености, характеризиращи способността за учене са свързани с емоционалната интелигентност:

1. Увереност.
2. Любопитство.
3. Активност.
4. Самоконтрол.
5. Свързаност.
6. Способност за общуване.
7. Способност за сътрудничество.

А самият Голман обяснява емоционалната интелигентност (само) с четири (придобити) компетентности:

1. Самосъзнание
2. Управление на емоциите
3. Социална осъзнатост
4. Управление на взаимоотношенията.

**Предпоставките за успешен учебен процес са колкото субективно-индивидуални, но комплексни, толкова се дължат на общи и свързани (макар и вариращи) помежду си категории, компетенции, вродени и развити психични способности.**

**Играта** е точното средство, чрез което чувствата могат да намерят изява и да се осъзнаят както личните, така и чуждите усещания. Децата имат нужда да размишляват върху нещата и го правят с помощта на играта. Тина Брус казва: "Възрастните размишляват чрез дискусии, четене, писане и медитация. Децата размишляват чрез действия - като пресъздават отминалите преживявания или на дело се подготвят за тях". Яков Хехт пък наблюдава, че в повечето традиционни училища играта и ученето са диаметрално противопоставени дейности. А тъй като децата през повечето време искат да играят, а през останалото да говорят и тъй като тези две любими (и естествени) за тях дейности са забранени в училище, нормално е децата да не са щастливи там. Съществува биологична връзка между играта и способността за учене, и приспособяване към промените и обществото. Дори само това ни е достатъчно, за да преразгледаме структурирането на учебните часове в училище.

---

В състояние на вдъхновение от обучението и усещане за приповдигнатост, учениците надхвърлят академичния си потенциал. Проявление с такава природа е потребността за творчески дейности.

**Би могло да се обобщи, че натрупванията, в резултат на учебния процес, водят до знания. Знанията - до свободно боравене с понятия и разбиране. Разбирането - до импровизации и експериментирание, а именно опитът затвърждава знанието и го включва в компетентностите на човека, следователно към неговият реален житейски арсенал. Следва още по-дълбок интерес. Резултатът е творчеството. Присъствието на елемента на доброто самоусещане, настроение и щастието, засилват ефекта на всеки един етап, убедително установявайки го от подсъзнателен процес, в съзнателно и устойчиво отношение на субекта към себе си, към другите и към света изобщо.**

Творчеството е съдбата на човека. То е културологично явление, характерно единствено за човека и бележещо напредъка на човешкия разум в непрекъснатата променящата се среда, с цел постигане на духовно и нравствено съвършенство. Като изконно обусловен апостериорен продукт на висшата мозъчната дейност, творчеството е субективно отражение на въображението, което от своя страна е най-сложния познавателен процес, непосредствено свързан със способността на човек - на базата на знания и опит - да променя света и действителността, да твори ново, да променя, да преобразува. Развитието на **творческото въображение** в подрастващите зависи от дълбочината на мисленето. Качествата, характеризиращи дивергентното (различното) мислене са бързина, дълбочина, оригиналност и точност.

**Психиката се свежда до Стимул (дразнител), Отразяваща система (субект) и Реакция. Преживяват се емоциите, чувствата, потребностите, волевите усилия. Чрез усещанията - възприятие, внимание, мислене и памет - се реализира познанието, а Познанието е творчески процес.** Затваряме цикъла на творческото мислене с фундаменталното значение на въображението за творчеството. Творческото въображение е фантазна дейност, която намира израз в творчеството, сливайки се с него. Творческото въображение е процес на създаване на нови образи, чието реализиране води до обогатяване на действителността (духовна и материална) със стойностни продукти. Творческото въображение е един сложен аналитико-синтетичен процес в работата на мозъка, процес, при който се извършва реконструкция на образи, трансформация на асоциации при активно участие на чувствата и мисленето.

---

Форми и методи на работа, способстващи развитието на творческите способности са: обезпечаване на приятна атмосфера, обогатяване на образователната среда с разнообразни нови обекти; личен пример на педагога; стимулиране на любознателността на детето и предоставяне на възможност да задава въпроси, както и поощряване на споделянето на оригинални идеи; нестандартност, дори абсурдност на последните, което е предпоставка за логически връзки в определени етапи от развиването на идеята, а това от своя страна дава свобода на разума да еволюира, защото когато у човек се зароди дадена идея, колкото и немислима да е тя, това е знак, че разума, стигнал до съответните аналитични мисловни връзки е подготвен за следващо ниво на вече отразена реалност и е въпрос на време да израстне до конкретен материален или интелектуален компонент.

Видовете творчество са различни по своята природа – художествено, научно, техническо, педагогическо творчество. В сферата на когнитивната дейност, съвременната психология определя творческите способности в контекста на общите интелектуални способности. Центъра, основата на креативността в контекста на познавателната активност според американския психолог Джо Пол Гилфорд се изразява именно в споменатото вече дивергентно мислене, което се характеризира със способността да се впускат в действие множество, в равна степен, правилни идеи при решението на определени проблеми, породени от нестереотипността на самото мислене.

Много ярък метод за творческо мислене е **латералното** мислене. Латерално мислене е сравнително нов термин, въведен от Едуард де Боно. Психолог, физиолог и медик по образование, създава понятието и концепцията за т. нар. творческо, асиметрично мислене, което най-кратко казано, съчетава две идеи, които не са били съчетавани до момента, благодарение на творчески подход, който да провокира и стимулира началната и крайната точка, т.е. първо е скока и връзката между понятията и/или идеите, след което логиката и стандартният път на мислене съчетават идеите до работещо решение. Методът е определен като „решаване на проблеми с недиректни и творчески подходи“. Латералното мислене не е линейно или вертикално, не е логично, което следва една точка до следваща – и така, докато се стигне до надеждно решение. Подобно мислене е аналитично, последователно, целеустремено.

Създаването на творчески ситуации изисква високо ниво на педагогическа подготовка и психологическа грамотност. Задължително условие за създаване, наличие и определяне на даден интелектуален продукт като творчество, е импровизацията.

Непреднамерените педагогически ситуации демонстрират актуалното равнище на индивидуално развитие, разбирано като практикуване на знания, умения, насоченост,

емоционална ангажираност и самостоятелност в начините на съчетаване на известното с неизвестното, на познатото с очакваното, на основното със специфичното му конкретизиране от отделното дете. С нарастване на възрастта, предвиденото време за тези ситуации се увеличава. В тях се проявява индивидуалността на ученика в адаптирането към задачите, към условията, към методите на възпитание и обучение, а също така и в начините на интегрирането му със средата сред връстници и при по-широките му социални взаимодействия, провокирани от телевизия, радио, театър и др. В тези ситуации личностният опит на подрастващия се структурира и изразява свободно, провокиран от конкретна потребност, от конкретен интерес, от конкретна ситуация за ученика и/или класа. Диагностиката е насочена главно към общите способности (адаптивни способности, способности за учене и способности за творчество). Основна ситуация за спонтанна самоизява и самоутвърждаване на детето е **игровата непреднамерена ситуация**. Непреднамерените ситуации се организират от детето, но могат да бъдат провокирани и от възрастния чрез съответна материална социална осигуреност и насоченост.

**Непреднамереното знание, придобито в неформални условия е фактор за създаване на мотивация, поради неимперативната си природа, която в комбинация с вроденото човешко любопитство, може да се използва като фундамент за изграждане на устойчиви знания.**

Философът Майкъл Полани стига до извода, че повечето от знанието, което притежаваме е непреднамерено, неволево, несъзнателно; то е инцидентно или подразбиращо се, произлязло като суб-продукт от изпълнението на друга активност. Практически, цялото знание, което придобиваме като деца, преди да тръгнем на училище е именно инцидентно, но процесът не приключва тук. Непреднамереното знание продължава да играе важна роля в живота на възрастните. То рядко влиза в употреба веднага след добиването си, но винаги действа като двигател на творчеството и откривателството. Деца, които са свикнали с инцидентното учене умеят сами да преценяват и да вземат решения.

**Творческо въображение, латерално мислене, интерактивност, емоционална ангажираност, позитивизъм, импровизация, непреднамереност - задължителни и взаимно свързани елементи на съвременния учебния процес, предпоставки за създаване на вътрешна мотивация за учене.**

---

## **II.1.8 Дедуктивен преход Изкуство – Урок - Урок по музика. Интерактивност и Интегративност.**

Взаимовръзката между музиката като изкуство и урокът по музика в общообразователното училище олицетворява стремежът към нравствено-естетическите ценности, тяхното възпитаване, развитие, личностното обогатяване и израстване. Досега на индивида до изкуството е предусловие за широкоспектърна информираност и условие за изграждане на естетически вкус. Повече от всякога, ценностната система на човека се нуждае от рестартиране и духовен „ъпгрейд“. Изкуството днес изисква широк обем от знания, целящи задоволителна ориентация и точна преценка по отношение на качествата му, съответно – критичност и изквания към истинността, полезността и достойнствата, които при контакт с него ангажират, обогатяват, зараждат и затвърждават стремежа към себепознанието, себеусещането, себеусъвършенстването на аза и неговото философско, макар и субективно, познание за елементите на цялото. Както при гещалт психологията, при изкуството съзнанието има нужда от конкретен обект, от отношението между елемента и цялото, от яснотата, чистотата и пълнотата на възприемане и накрая – от подреденост на елементите и завършеност. Още по-близо до изкуството е механизмът „инсайт“, представляващ творческо мислене с интуитивна природа, целящ спонтанно и непреднамерено построяване на липсващо звено на вече съществуващ или на нов гещалт. Изкуството е антропософско явление, нямащо за цел теоретическа изчерпателност, а по-скоро приложна комуникативност на различни вертикални и хоризонтални нива.

Проблема с развитието на музикалният вкус у учениците привлича вниманието на много изследователи. Той се изразява в отсъствието на музикална култура в подрастващите, от там и липсата на музикален вкус. Повсеместното присъствие на лекодостъпна и непретенциозна, пошла и атрактивна, заради криворазбраната свобода на използване на изразни средства, комбинация от звуци и текстове, води до няколко проблема – от една страна е обобщението, че това е музика (от което тя страда неимоверно тежко), а от друга - обезценяването на наистина стойностните и солидни образци на изкуството.

Целите на часовете по изкуства изобщо, е да възпитат потребности за съприкосновение със съответното изкуство както конкретно общо, така и индивидуално конкретно, градиращи в културологична само(ре)конструкция у подрастващите.

Главната задача на музикалната педагогика е обезпечаването на процеса на формиране на висока музикална култура, а това означава:

---

- да се възпитава музикален вкус и способност за естетическа оценка;
- да се дават музикално-теоретични знания с цел индивидуална ориентация в основни музикални жанрове, стилове и направления;
- да се формират навици за активна творческа дейност.

---

Урокът по музика осигурява индивидуално общуване на индивида с музиката според потребностите му и благодарение на посредничеството на педагога, който интервенира, подава, обработва, анализира, синтезира и акумулира необходимите данни, които да предостави на обучаемия в пригоден за ученика вид, в зависимост от индивидуалното му ниво на развитие.

Урокът по музика в средното училище днес се характеризира със структурно многообразие, което предполага типово разнообразие. В съвременната дидактика няма общоприета класификация на урока. Това се дължи на редица обстоятелства, като преди всичко на сложността и многостранността на взаимодействието ученик-учител. Това си има и добрите страни, защото дава свобода и неограничени възможности относно пътищата, по които да се достигне до желаните цели.

Освен към изкуството, към музиката, към образованието, към знанието изобщо, днес най-силно от всякога, е нужно завръщането към и преоткриването на българското. В тона и за целите на конкретната тема, е нужно да напомним факта, че в музикалната ни литература има повече от достатъчно народни и авторски примери за обясняването и обогатяването на информацията, касаеща всеки един от елементите на музикалната изразност.

Приложно, изисква се **интерактивност** и **интегративност** в името на обединяването на стимули и методи с цел постигане на реакции и резултати.

**Интерактивното** обучение предполага **наличието на диалог и активност**. Основата му се състои в такава организация на учебния процес, в която практически всички участници се оказват въввлечени и имат възможност да разбират и оценяват според знанията и начина си на мислене. В резултат се създават условия, при които ученика се усеща успешен и реализиран, проявява интелектуална състоятелност, което прави самия процес продуктивен.

[Баранский Н. Н. Научные принципы географии: Избранные труды. Москва: Мысль, 1980]

Основният акцент не е в усвояването на определени знания, а в развитието на образното мислене. В този смисъл, интерактивните уроци предполагат развитие на творческите активности на учениците.

---



Съществуват редица интерактивни методи, сред които: **Беседа, Визуализиране, Обсъждане, Ролеви игри, Симулационни игри, Метод на проекта, Мозъчна атака, Дискусия, Метод на асоциацията, Рефлексия** и др.

Гъвкавостта на интерактивните методи и своеобразната свобода не само при избора, но и в приложението им е предпоставка за фаворизиране на системата като образователен модел. В приложената таблица ясно се наблюдават причините за това:

ТРАДИЦИОНЕН ОБРАЗОВАТЕЛЕН МОДЕЛ	ИНТЕРАКТИВЕН ОМ
Усвояване на информация, необходима за успешно представяне на изпита	Осъзната потребност от информация
Идентификация и решаване на проблеми в структурирана и статична обкръжаваща среда	Идентификация и решаване на проблеми в неопределена и динамична обкръжаваща среда
Прилагане на знания и умения към специфични случаи и ситуации	Приспособяване към информационните ресурси. Превръщане на информацията в годеен за приложение ресурс
Основава се на взаимодействието „учител-ученик“	Основава се на взаимодействието „ученик-ученик“ и работа в екип
Учителят прави индивидуалните оценки и атестации, и осигурява обратна връзка	Учителят и учениците съвместно оценяват и атестират, и осигуряват обратна връзка

Интерактивната природа предполага взаимовръзки и взаимоотношения.

Непосредствено свързана с **интеграцията**, разбираща се като **обединяване, сливане, свързване** в едно цяло. Няма единно становище за същността на интеграцията в обучението.

**Интеграцията** най-често се определя като процес на формиране на **цялостта чрез обединение**, свързване на елементи на основата на нещо общо между тях. Според М. Андреев, П. Радев и др. интеграцията способства за интензификацията на обучението. П. Николов разглежда интегралния подход като стратегия за осъществяване на „генералната цел“ на образователното дело; като средство за установяване на диалектическо единство „на двете форми на дейността – мисловна и практическа“ в педагогическия процес и за цялостно развитие на личността; като средство за синтезиране на знанията на учащите се в убеждение и поведение, в качества на личността, способна да се реализира в живота. „Интегралният подход

е стратегия на образователната реформа, защото атакува информационната и режимна претовареност“.

Интегративния урок е натрупване на различни видове художествена активност, организирана в цялостна система, основана на междупредметни връзки. Най-важната му задача е възпитанието на личността, формирането на ценностни отношения със средствата на изкуствата. Като цялостна художествено-педагогическа форма, той има свои специфични методически особености: съпреживяване, постигане на нравствено-естетически критерии относно същността на изкуството в резултат на вече придобити знания, умения и навици.

Докато в традиционното управление на учебния процес преобладава прякото въздействие, на интегративния урок са присъщи организационни модели с иновативна, познавателна, игрова и полихудожествена насоченост, съчетаващи пряко и косвено въздействие върху ученика. Многобройни наблюдения показват, че учениците от горен курс се затрудняват да прилагат знанията си на практика, именно поради недостиг на самостоятелност на мисленето и умения за пренасяне на получени знания в сходни или различни ситуации, което е резултат от взаимната несъгласуваност на занятията по различните учебни предмети в началното училище. (Сухаревска, 2007) Ето защо интеграцията и по-точно – ранната интеграция е от съществена важност.

Играта, с универсалността и приложимостта си, отново има главна роля в интеракцията и интеграцията. Този път проявена под формата на организационно-активна игра, има водеща роля в стандартните ситуации. Това се дължи на факта, че съвкупността от стандартни ситуации създава по-сложни проблеми от критичните и екстремалните ситуации, и води до стандартно решение, което - в болшинството от случаите - ликвидира негативните последици. От друга страна характеристиките на играта спомагат за вариативността и привлекателността на една стандартна ситуация.

**Всички съставни части на урока общо и часа по музика в частност, в комбинация с приложението на индивидуално-мотивиращи и групово-творчески задачи и средства за постигане на творческо мислене, както и съзидателни компетентности, са немислими без понятия като красиво, без познаване на художествеността, без използване на творческия усет и без прилагане на познанията за науката за изкуството, а именно Естетиката.** Територията на теорията е гарантирана, но ограничена без възпитаването на естетически вкус и без изисквания към съществуването и осъвършенстването на ценности у децата от самите деца. Цялостното изграждане на личността и стремежът му към съвършенство биха били непълноценни при отсъствието на усета за прекрасното и без вникване в ядрото на смисловото

зараждане на всеобщата идея на изкуството. И въпреки, че усета за красивото и стремежът към него, било то и субективно, е еволюционно заложен в човека, претовареността от интелектуални и творчески продукти с – твърде често - компромисен и доста съмнителни произход и качество, налагат сериозно отношение към възпитаването не само на ценностната система, но и конкретно на разбирането и афинитета към изящното у децата.

### **II.1.9 Естетическо възпитание.**

Вкусът като естетическа категория представлява способността за възприемане на красивото. Постепенно вкусът се изгражда като интелектуално качество. Счита се, че човек трябва да има определено ниво на знания, компетентност и образование, за да може да разбере и оцени културното наследство и изкуство. Естетическия вкус е субективен и тези различия на индивидите са благоприятно условие и предпоставка за постигане на по-голямо разнообразие както при създаването, така и при потребяването на естетическите ценности. В съответствие със законите на красотата обаче, би следвало да се възпитават и по-общи и трайни критерии за естетичното, на основата на които социално по-ефективно да се проявяват и реализират и индивидуалните естетически вкусове и потребности. Естетическата потребност отразява естествената необходимост на човека от естетически ценности, от красиво, от възвишено и прекрасно. Смисълът на потребността е, че тя активизира личността към търсене на естетическото.

Музикалната култура на подрастващите се формира под влияние на два фактора - масмедияте и общуването с връстници. Това неминуемо води до незадължителното, но масово явление от потребление на музикална продукция с ниско естетическо качество поради достъпността и елементаризма си, които отразяват консуматорско отношение, за което не се изисква знание, умисъл, старание и усилия. С цел промяна на статуквото и създаване на естетически пропускателен праг и изисквания у децата към съществуващите образци, е необходимо да се обърне особено внимание на естетическото възпитание, респективно на естетическа оценка, която предполага не просто възприятие, а неговото категоризиране. Чрез оценката (оценъчни съждения) разбираме какво стои в основата на дадено мнение. Съществува тясна връзка между умението за оценка и знание, интелект, подготовка, толерантно отношение към аргументацията на други субективни оценки. Формирането на трайни нагласи към определени естетически явления и устойчивост на високите изисквания по отношение на оценъчността, както и критично отношение към категориите добро-лошо,

красиво-грозно, ценно-нестойно и т.н. тясно свързва естетическото с нравственото. Дедуктивно, етико-естетическия идеал, макар и с вариращи стойности във времето е конвергентен\*.

Дълбоко в **основата на естетическото възпитание стои стремежът към щастие**, изведено от удоволствието, което е своеобразен **психологически подход в мотивационния процес**, а именно: хората избират алтернативи чрез сравнение на предимствата, които едно или друго действие ще им донесе.

---

Направеният анализ на теоретичните модели на морална социализация и на методическите схеми регистрира отсъствието на универсален модел, както и на унифицирана схема за приобщаване на децата към нравствените ценности, но служи за отправна точка при избор и прилагане на комбинаторни и вариативни средства в процеса на работа върху естетическото и нравственото възпитание, като безспорно необходими условия за изграждането на личността и обществото.

### **II.1.10 Игра**

***Игра, игроподобни педагогически форми, играчки, игрофикация, интерактивни игрови методи***

---

„Играта е най-важната работа, която може да върши едно дете.“

Д-р Едуард Халоеул

Играта е по-стара и от човечеството, защото тя се наблюдава и в поведението на висшите животни. Най-ранни във филогенезата (еволюционното развитие на даден вид), и онтогенезата (съвкупността от преобразования на организма от появяването му, до смъртта) на човека се явяват игрите на децата, които по-нататък прерастват в детски игри. Тук се налага да направим едно разяснение относно разликата между игри на децата и детски игри, което е дадено в книгата на Арстанов (Марат Жусупбекович). Според описанието, игровата дейност протича като два основни типа: естествена и изкуствена игра. Естествена е играта на висшите животни и на детето в ранната онтогенеза и се явява "природен фундамент" на същинската игра. Изкуствените игри са продукт на народното творчество в историческото развитие на човечеството, специално култивирани за една или друга възпитателна цел.

Според тази класификация игрите на децата са естествени игри, а детските игри са изкуствени. Изкуствените са предшествани от естествени.

---

Играта трябва да бъде приятна. Успешната игрова дейност носи положителни емоции. Крупская (Надежда Константиновна) казва, че играта е труд и сериозна форма на възпитание. Възпитателната стойност на играта зависи от нейното "качество".

Играта е подражание, а не копиране. Тя е комбиниране на опит и импровизация. На информация с индивидуални мисли и чувства.

Играта и творчеството вървят ръка за ръка и въвеждат в изключително концентрирано състояние на съзнанието, което е необходимо през целия живот. Играта е сигурен път към радостта. Важността на играта, която децата сами измислят е невъзможно да бъде преувеличена. **Под игра разбираме всяка дейност, която дава простор за спонтанни нововъведения и/или промени.** Играта не е противоположност на работата, напротив, играта е най-важната работа, която може да върши едно дете. Най-добрата работа при възрастните също има характер на игра, на творчество, на опити и усъвършенстване. Противоположното на играта е да се прави това, което ти казват. Зубренето е противоположност на играта, но от друга страна – изобретяването на мнемотично устройство, което ти помага да запаметяваш, е много игрива дейност.

#### **„Каква е целта на образованието?“**

Целта на образованието е да помага на учениците да разбират света около тях и таланта, който носят в себе си, така че да се превърнат в активни състрадателни хора и реализирани удовлетворени индивиди. Това води до една серия от свързани помежду си подцели – икономически, културни, социални и лични.

**В началото** трябва да имаме предвид края“ (Стивън Кови). Това означава, че при стартиране на етап от обучението, независимо от мащаба му – раздел, срок, година, степен – е задължително да сме наясно къде е вероятно да се озовем.

**В началото** трябва да вземем под внимание също, че за да имаме качествено образование е необходима ежедневна работа. В този процес са важни три двойки противоположности, а именно – доверие-недоверие, уважение-неуважение и духовна връзка-липса на духовна връзка.

**В началото**, не може да не си зададем въпроса: “Защо точно играта“? Отговорът е: защото играта е и двете - базова форма на общуване и ежедневна дейност. Ако я използваме умело, съчетаваме това, което искаме с това, което можем (или учим да можем). Ако съчетанието се комбинира с осъзнаването до колко добре се реализира същото това съчетание, се постига хармония.

Считам, че чрез играта, слабото звено в българското училище – практиката, може да навлезе постепенно, безусловно, спонтанно и ефективно, на чиято база да стъпва следващия

етап на поэтапното усложняване както на професионалния език, така и на практическите упражнения, съответно на теоретичното разбиране и на все по-цялостното възприемане на музиката като явление, като изкуство, като необходимост.

Играта създава положителен емоционален фон, на който всички психични процеси протичат активно. Използването на игрови прийоми и методи, тяхната последователност и взаимовръзка способстват за разрешаването на определени спорни ситуации.

Освен, че е базов биологичен импулс, играта е най-мощният социален инструмент. Чрез него хората се научават да общуват, да решават проблеми, да упражняват (само)контрол, да придобиват физически, интелектуални и емоционални умения, и т.н. Липсата ѝ води до сериозни отклонения (физически и духовни), до затруднения в развитието и комуникацията.

Подражанието, имитацията, симулацията могат да служат като топла връзка между игрите за развлечение и „сериозните“ игри (в които е заложен обучителния елемент и са разработени на високо ниво). Подражанието може да бъде съзнателно или несъзнателно. Подражанието е предпоставка и фактор за наличие на игрова ситуация.

Игривостта (подтикът да играеш) служи на образователните цели, в допълнение с любопитството. Докато любопитството мотивира децата да научават и разбират, игривостта ги мотивира да практикуват и да създават (творят). Първото доставя знанието, второто – майсторството.

Играта е условна ситуация на заместване. Заместването е един от конституиращите признаци на играта. То е залегнало още в пусковите механизми на игровата ситуация - вместо биологически значим, обект на действията е играчката; игровата задача подменя житейската, а реалната ситуация е заместена с имитационна. Реални обаче са извършваните действия.

---

Затова, както посочва Йохан Хьойзинха (2000), играта не е „обикновения“ или „действителен“ живот, макар да го наподобява. На мястото на реалната ситуация се разгръща имитационна (игрова), където всичко може да бъде заменено с всичко.

Много автори изтъкват, че играта очевидно е „несериозен“ вариант на функционално поведение. Тя го наподобява, но участниците в нея са ангажирани повече със самия процес, отколкото с функциите („завършека“) на поведението. Играта има предимство пред другите човешки дейности, чиито цели са външни спрямо тях (както например трудът е средство за припечелване и поддържане на съществуването). **Удоволствието е двигателят на играта.**

Фъргюс Хю счита, че ако децата са принуждавани да играят, те като цяло не смятат възложената активност за игра. Той дава за пример изследване, в което било установено, че ако детският учител възложи игра на децата, те се отнасят към нея като към работа, дори и да

описват идентична активност като игра, когато им е разрешено да я изберат сами [F. Hughes, 2010]. За да се възприема като игра, дейността трябва да бъде свободно и доброволно избрана.

**Ето защо играта трябва да е елемент от непреднамерена ситуация и възникнала в спонтанна среда, особено при по-малките ученици.**

Деца имат естествена склонност към движение, то е жизнена необходимост като яденето, пиенето и съня. Няколко изследвания сочат, че **от движението се засилват умствените функции и активност**. Деца опознават света и учат по-добре чрез **физическа активност**. Тя стимулира нервните клетки да си предават информация. **ЛИПСАТА НА ДВИЖЕНИЕ** забавя притока на кръвта към осем области в мозъка. Двете страни на хипокампуса (отговорен за паметта, съхранението на спомените, възстановяването....) страдат от недостатъчно приток на кръв. Следователно, липсата на движение или ограничаването на физическите упражнения на организма водят до негативни последици и редуциране на ефективността на мозъчната дейност.

Следователно - ако в час детето не е статично, това подпомага развитието му, защото тялото му получава необходимия кислород.

Съвременното възпитание все повече се ориентира към ускорение (акселерация) на развитието в ущърб на неговото обогатяване (амплификация). Възрастовите промени при това се отъждествяват с формиране на знания, умения и навици, което води до елементаризиране (симплификация). Детството губи своя едва отскоро отвоюван смисъл на уникален, самобитен възрастов период, където автентичен източник на развитие е живото общуване в играта [Татяна Авдулова, 2009]. Подрастащите могат да се развиват здравословно само тогава, когато играят възможно най-много. В противовес на това много от съвременните деца имат запълнена седмична програма, по-натоварена от тази на един зает мениджър [S. Rigger, 2004].

Друга актуална тема е, технизиранието на играта, т.е. въпросът с електронните/видео игрите, които – както споменахме - са обект на противоречиви отзиви. Едно от негативните последици, е силното ограничаване на свободното ѝ разгръщане, защото технологията допуска много малко вариации, главно свързани с използването на ограничен брой функционални клавиши. Това се обозначава като монофункционален игрови материал. Той (понякога) завладява, обездвижва и провокира натрапливо поведение [S. Rigger, 2004]. От друга страна се развиват други качества като точност, прецизност, бързина и пр.

Комерсиализирането на свободното време и на играта ограничават темите и игровите сюжети. Игровото поведение се регулира посредством медиите и рекламата [D. Spanhel, 2006]. Под въздействието на измененията в условията на живот, неизбежно се променя и игровата

реалност. Децата биват заливани от предложения за консуматорство и свободно време, но губят възможности за непосредствено придобиване на опит. Сетивната дейност се ограничава до акустични и оптически стимули. Това стеснява опита от другите сетива. Ограничеността на сетивните възприятия води до нарушения в обработката на възприятията и в поведението. Децата нямат възможност да установяват закономерности, а учат от „втора ръка“ [R. Zimmer, 1996].

**Едно от най-мрачните последствия от недоразвитие на игровата дейност е снижаването на творческия потенциал на личността.** Личностно незрелите, недоиграла деца отиват в училище без да са се научили да регулират своето поведение, да оценяват себе си и да контролират своите желания [Татяна Авдулова, 2009]. Всичко това дава основание на Ригер да твърди, че загубата на играта е културна загуба. Ежедневието, в което живеят децата ни, не е устроено съобразно техните потребности. Защото импулсът за игра е вроден и следователно възпитателите, които игнорират игровата дейност, депривират детското развитие. Необходима е екологична ориентация към играта, която да покаже нейното фундаментално развиващо значение.

**Педагогизирането, технизирането, комерсиализирането на играта отнемат до голяма степен от нейната природа и от антропогенното богатството на децата. Явление от културното наследство, средство за формиране и автодидактически инструмент в развитието на човека, играта е незаменим феномен и най-близкият до радостта и възторга конотат. В този смисъл - може ли спонтанната игра да се превърне в дидактична, без децата да го знаят? Може ли да има привидно недирижирана игра, организирана в ред, който да изключва пряк, конкретен, формализиран и очевиден външно организационен и ръководен характер, но да представлява точно планирана, направлявана и дидактизирана игра?**

---

**Присъствието на изброените и съотнесени до тук елементи и категории потвърждават взаимозависимостта помежду им в частност, както и препокриването им в т.нар. различни типове игра в общ план. Това от своя страна подсказва наличието на предпоставки за насочено по предназначение въздействие по отношение на псевдо-спонтанната игра и приоритетното ѝ използване с цел неосъзнато учене.**

В различните етапи на развитие, за човек са свойствени различни игри, подчинени на конкретни характеристики. Бидейки част от развитието на детето, играта също се развива. Разликата във възрастта на играещите е също фактор за творческа изява, защото както малките деца се вдъхновяват да се включват в по-сложни дейности когато гледат по-големи деца, така и



по-големите се ентузиазират да дадат своята по-обиграна фантазия и въображение в съответните игри. По този начин дори конкурентни игри като игра на карти или настолни игри, се възприемат по много по-лек и креативен начин, когато играчите са на различна възраст.

Впоследствие, при възрастните, играта се отделя от неигровите активности и се усложнява сюжетно, структурно, според мястото, приема нови специфични форми и черти. Стремещт към съвършенство изисква високо ниво на развитие, дисциплина и само/контрол, и това придава на играта особен характер. **Играта се превръща в изкуство.** Това изкуство изисква конкретно самоусъвършенстване и се преобразува в идея за професия. Това е моментът, в който играта се видоизменя в труд. Мотивите, заложи в играта на децата, продължават да живеят у възрастните чрез изкуството. Способността на човек да ѝ се отдава и да ѝ преживява в цялата ѝ непосредственост и емоционалност, е доказателство за непреходността ѝ. [Дмитриева, М. И. Игра как фактор социализации личности (психологический аспект). Философия игры. Москва, 1998] [Эльконин Д. Б. Психология игры. Москва, 1978].

Съществува връзка между играта, въображението, езиковото развитие и изкуството. В детската игра могат да бъдат открити предпоставки за и форми на всяко изкуство. Тук се забелязват първите художествени изяви, първите пориви за творческо мислене и все още недиференциран израз на нещо, което по-късно започваме да наричаме изобразително изкуство, литература, драма, музика. Детската психоложка новаторка Маргарет Лоуенфелд, разграничава три типа въображаема игра, които отговарят на три познати стила в литературата - реализъм, романтизъм и сатира - в реалистичната игра намираме елементите от ежедневиия живот (вид игра, добре позната на педагозите); в романтичната се създават вариации на света, в който са заложи тайните копнежи, представи и желания на децата; сатиричната игра е тази, в която играещите удовлетворяват чувствата си, като силно изкривяват познатите теми.

Това е поредно потвърждение, че играта е част от образованието. Осигурява възможности за инициатива, взаимодействие, творчество и социализация както във формалните, така и в нетрадиционните образователни системи.

След всичко казано до тук, широко възприетото мнение, че играта може да бъде застъпена само в началните етапи на образованието, може да бъде сериозно оспорено. Поради съкращаването на времето за игра извън училище и всички останали изложени по-горе гледни точки и теории, следва естественият извод, че прекомерното академизиране на детското време, налага компенсаторна реакция и активности. Макар да има много аргументи против играта в училище поради профанизирането на материала и подценяване на съответната научна

сериозност, при внимателно прецизиране на съотношението формално-игрово, както и при целесъобразно обмислен игрови формат, резултатите ще са налице поради редица психосоматични и чисто психологически причини. В подкрепа на това Хьойзинха казва: "Платоновото определение за игра и святост не омърсява светостта, наричайки я игра, а издига играта до най-високите нива на духа. Играта предхожда културата; в известен смисъл тя също я превъзхожда или най-малкото е отделена от нея. В играта можем да си позволим да слезем под нивото, считано за сериозно; ала можем също да се извисим над него - в областта на красивото и святоето."

**Формално образование, което се възползва от играта, изгражда мрежа от връзки, достатъчно гъвкави за осигуряване на плавност в преходите и взаимодействието между академичните изисквания и творческите решения.**

Разпределението по възрастови групи изглежда така:

Вид игра	Начален курс	Среден курс	Горен курс
Творчески игри: сюжетно-ролеви	✓	✓	Ларп и подобни
Творчески игри: театрализирани	✓	✓ Импро	Ларп и подобни
Игри с открити правила: автодидактични – предметни, нагледни, словесни, комбинации.	✓	✓	✓
Игри с открити правила: подвижни	✓	✓	Ларп и подобни
Игри с открити правила: музикални	✓	✓	✓
Делови игри	Не	Не	✓
Видео игри; Мултимедийни игри - on/offline	✓	✓	✓
Индивидуални/групови	✓	✓	✓

Последната група учащи и оставащи извън теоретично-емпиричните интереси на нашето изследване са студентите. Нека само споменем факта, че в тази последна фаза на концентрирано и колективно обучение, стигаме до реалната проява на играта като изкуство, дължаща се на опита, практиката, традициите, новостите, комбинациите, експериментите и до голяма степен – индивидуалните особености на всяка личност, разглеждана като творческа. Тук играта е синоним на сценично изкуство, на актьорско майсторство, на творчески двигател, отправна точка и крайна цел едновременно. Възстановките (с цялото си съпътстващо майсторство по отношение на историческа възискателност и коректност, по отношение на занаятите – шивачество, кожарство, ковачество; ювелирни изкуства, бродерия, музика, спортни умения и т.н.), театърът, музикално сценичните изкуства, синергизма в комбинациите на отделните проявления дават на играта като такава съвсем различна сила. Тук играта вече е изведена от всякакви изследвания, анализи, таксономии, статистики и пр. Играта в този и всеки по-нататъшен период на човешко развитие намира проявления и реализации, зависещи от всеки играещ. Дали това ще е професия, хоби, момент за отдих, физическа тренировка, психическа характеристика, творческа насока, призвание или самото изкуство, присъствието ѝ е неоспоримо. Еволюцията не е на явлението, а е благодарение на него. Не играта се развива, а играещите, като мащабите могат да бъдат наистина необятни, в зависимост от нивото на развитие на всеки един играч поотделно, както и на взаимоотношенията между тях.

### **II.1.11 Мултимедия. Интерактивна мултимедия**

Преподаването отдавна не се случва докато учителят диктува определена информация от дъската, а учениците записват в тетрадките си. Днес съдържанието е навсякъде, достъпно е за всеки и децата много добре го знаят. Това, което искат от учителите си, е да им покажат как сами да го намерят, да различат полезното за себе си и да видят приложението му в реалния живот.

Компютърът е интегрално учебно-техническо средство и може да замести почти всички други помагала, поради универсалността си. За първи път се използва за учебни цели през 1964 година от Патрик Сапес (Patrick Suppes, учен и философ) в Пало Алто, Калифорния. В наши дни той става неразривна част от образователния процес.

Образованието само по себе си, вече е по-скоро нестандартен технологичен процес, близък до творческите интелектуални технологии. Понятието „образователни технологии” няма еднозначно определение. Анализирайки чуждестранния опит, М. Кларин стига до извода,

че: „През XX век в педагогиката са направени немалко опити за „технологизиране” на учебния процес. До средата на 50-те години тези опити са били основно съсредоточени към използването на различни технически средства за обучение. Едновременно с това се появява особен „технологичен” подход към изграждането на обучението като цяло. Появява се така наречената технология на педагогическите методи, иначе казано – технология на изграждането на учебния процес, или технология на обучението.”

Днес, в глобален мащаб все по-широко навлиза използването на модернизирания образователна система, в чиято основа лежат информационните и комуникационни мултимедийни технологии, които предлагат нови перспективи и възможности за обучение. Това само по себе си потвърждава, че човечеството се намира в период на техническо-образователна революция. С актуалността си, мултимедийните технологии (ММТ) оказват значително влияние върху съдържанието, формите и методите на обучение. Съвременните ученици активно използват информационните технологии.

За мултимедията е характерно:

- 
- дигитализирането – цялата информация е представена цифрово;
  - разпространението – информацията е предава дистанционно – или предварително произведена и съхранена, или създавана real-time (в момента), разпространявана в мрежата;
  - интерактивността – с възможности да се въздейства върху получените база данни, да се трансферира собствена и видоизменена информация;
  - интегративността (комплексността) – медията е променяна по унифициран начин, представяна в преработен вид, но с възможности да ѝ се въздейства допълнително и индивидуално.

---

Мултимедийните комуникации се отнасят до технологиите, предназначени да манипулират, предават и контролират аудиовизуалните сигнали през съответния информационен канал.

Терминът информационни и комуникационни технологии (ИКТ) е с широко значение, обхващащо всички познати начини и средства за обмен на информация, като радио, телевизия, мобилни телефони, компютърен софтуер и хардуер, сателитни системи и т. н., както и различни видове услуги и приложения, свързани с тях, като видео конференции и дистанционно обучение. ИКТ представлява съвкупност от технологии, обезпечавщи фиксирането на информацията, обработката ѝ и информационното ѝ предаване (предавания, разпространение).

---

Възникването на ИТ е свързано с развитието на разпространението на информацията и нейната обработка чрез компютърни устройства. По-удачен термин за тези технологии е терминът Компютърна Технология (КТ). Към Информационните Компютърни Технологии (ИКТ) се отнасят компютрите, софтуерното им обезпечаване и дигиталните връзки. ИТ могат да се класифицират според функционалното им предназначение. Биват – презентации, образователни игри, дидактически материали, програми-тренажори, системи за виртуални експерименти, електронни учебници, електронни енциклопедии и т.н.

ММТ представляват съвкупност от аудио и видео технологии, обединени от интерактивен софтуер.

ММТ позволяват комбинирането на текст, графика, анимация, аудио елементи, моделирани – в нужда - за целите на учебния процес. Мултимедийните системи позволяват генериране, манипулиране, съхраняване, представяне и опериране с информация в цифров вид.

ММ обучаващи технологии – представляват съвкупност от технически средства на обучение (ТСО) и дидактически средства на обучение (ДСО), носители на информация.

ТСО е съвкупност от технически устройства с дидактическо приложение, използвани в учебно-възпитателния процес с цел добиване и обработване на информация за оптимизиране на процеса.

ТСО обединяват две понятия – технически устройства (апаратура) и дидактически средства (носител на информацията)

ММТ позволяват използването на изобразителните средства с различна природа и изразителност, в съответствие със съдържанието на изучаемия предмет, както и законите на психологическото въздействие и възприятие.

**ММТ е своеобразно превъплъщение на класическия дидактически принцип - нагледността.** Нагледността в начална училищна възраст е основно средство в обучението. Такива средства способстват пълно формиране на определен образ и/или понятие, както и приложението на определен набор знания в реалността. Нагледността съдейства за изработването на емоционално-оценъчно отношение към информацията, повишава интереса към знанието и прави учебния процес по-лек и приятен, без да губи вниманието на детето.

Комбинацията на видовете ММ води до активизиране на повече центрове, съответно повишава се ефективността на възприятието. Следва логичното заключение, че за да получим задоволително количество филтрирана и полезно използвана база данни, освен факторите, свързани със загубите, трябва да имаме предвид и самите първоначални сведения и по-конкретно – количеството сведения, които планираме да сведем до обекта. Материалът не

само, че трябва да бъде от една страна изчерпателен и от друга - доста добре балансиран между полезни взаимозависимости и подробности, с цел създаването на причинно-следствени връзки например, но и по същество трябва да съдържа есенцията на конкретното и лесно извличимо знание. Боравенето с информация не е просто сума от данни, а майсторство на преразпределяне на тези данни, с цел да бъдат максимално и ефективно предадени и възприети.

---

В съвременното обучение по музика в средното училище, основна цел е комбинацията и балансът между непреходни, традиционни и напредничави системообразуващи фактори като цялостно личностно възпитание, нравствено и емоционално развитие, изграждане на естетически вкус, ориентация в съвременната динамична еkleктична културна среда, работа върху конкретни музикални заложи, боравене със съвременни дигитални и мрежови устройства и всичко това с цел самомотивация по отношение на творчеството като еволюционен елемент и двигател на човешката култура. В комбинация с едновременно традиционен и нетипичен игрови модел (в зависимост от възрастта), мултимедията има потенциал не само да присъства, но и да развива творческото начало у детето в проектирана среда на неволно, спонтанно и непреднамерено учене.

## **II.1.12 СИНЕРГИЯ. ИГРАТА В МУЛТИМЕДИЙНОТО В ОБУЧЕНИЕТО ПО МУЗИКА**

Комбинацията на традиционните методи, прекият контакт, играта и мултимедийните технологии */интерактивни, автодидактични (самообучение, характеризиращо се с ентузиазъм), игрофикация (gamification – използват се механизми от гейминга и дигитален дизайн в неигрови ситуации)/* правят урока нетрадиционен. Елементите на изненада, импровизацията и творчеството внасят мотивационна искра в учебния процес, където има прогрес на усвояването, а той (прогресът) възниква само, ако ученикът е включен в активна отразително-преобразуваща дейност с подходяща насоченост и общуване (в процеса на обучението) с другите. Ученето може да се разглежда като процес на адаптация, познание и развитие, който е проектиран и съгласуван както във вътрешен, така и във външен план и прогресира чрез успешно регулиране и саморегулиране съобразно с определени цели, насочени към усвояване на познанията и социалния опит. Ученето е придобиване на знания, които ни интересуват (Кен Робинсън), съответно – обучението трябва да намери път към и приложимост на ученето.

---

Плътноста на занятията зависи от умората. Степента на натоварване диктува активността - дали следва прекъсване на дейността, смяна или задълбочаване.

Умората се дължи най-вече на грешки в педагогично-методическата работа, както и на погрешно поставени задачи.

Постигането на положителна емоционална нагласа е фактор за успешни дейности. В тази връзка учителката Рита Пиърсън казва: „Обучаването и ученето трябва да носят радост“.

Нужно е отново да отбележим, че емоционалността не е цел, а средство. Позитивната нагласа отлага умората и осъзнаването за наличието ѝ, съответно дейности, които са носители на предпоставки за удоволствие са предпочитани. Такива са разгледаните подробно игри от една страна и от друга – мултимедийните материали, които по природа също са полистимулиращи. Всяко едно от тези две явления е вдъхновяващ, мотивиращ и продуктивен метод в образованието и в обучението по музика в частност. Използването и на двете в комбинация, обаче, е със синергично действие. При съчетанието на тези два системни фактора получаваме не просто сумарен резултат, но и повишаване на общата продуктивност с далеч по-високи коефициенти.

При взаимодействието на играта с мултимедията факторите:

\*любопитство (предизвикващо задаването на въпроси, които са двигател на обучението);

\*познато (носител на познатото е играта; сигурно, стабилно, но и с богато разнообразие);

\*модерно (носител на модерното е ММ; провокативно, изискващо творческо мислене, импровизация и причина за динамиката), създават условия за мотивация, а вътрешната мотивация в комбинация със системност е гаранция за успешност на обучителния процес. Детайли като предварително зададени правила (в това число и формите на импровизация, която сама по себе си е съвършено подредено явление), време, обстановка, участници, форми и взаимоотношения са елементи, носители на реда и дисциплината в традиционния си вид. В тази затворена верига от свързани елементи с емпирично доказана през времето ефективност, това което трябва да задейства двигателя е **скорост**. Добрият педагог включва системата и извлича най-доброто от нея, филтрира/дестилира и подхранва процеса според условията и целта. Борави с динамиката и насочва активността, изгражда, задържа вниманието, определя моментите с по-малка плътност - както и тези за отмора, управлява съдържанието. Но съдържание и теория без присъствието на магия е нищо. „Магия“ в смисъла на вълчичане и привличане. Понякога това изисква излизане от класната стая, дори от училището, където да разберем как да „продадем нещо, което никой не иска, но е задължен да купи“, с други думи -

да разберем как да се случи успешното посредничество между еволюционния реципиент и културния продукт.

Сама по себе си **музиката** изисква отношение, което изключва бездействието и е изключително важна за развитието на децата не само поради ролята си за премахването на скуката и активизиране на психичните и емоционални процеси, но и поради много по-изначални и културно-семантични причини. Човекът е създаден по законите на природната музика. За него тя е едно вътрешно състояние и в същото време връзка с цялата разумна природа. В този смисъл развитието на музикалността е осъзната необходимост. Водещо значение има възможността на музиката да хармонизира и да регулира силите на физическия и психическия живот. Въздействието на активните занимания с музика (пеене и свирене на музикален инструмент) върху развитието на интелигентността, на познавателните умения и творческите възможности е доказано от редица научни изследвания в световен мащаб. Наред с това музиката е едновременно най-мощното и най-нежното средство за възпитание на човешкия характер. Както когато тече, един извор се чисти непрестанно, така и когато детето пее, то чисти своето съзнание. Има теории, че чрез ритмичните упражнения и свиренето на ударни инструменти се работи върху формирането на волята, чрез мелодичните инструменти – върху облагородяването на чувствата, а чрез хармоничните инструменти се влияе върху организирането на мислите. Музиката е общовъзпитателно средство. Не е съществувала култура без музика, няма и да съществува. Тя е онзи проводник между цивилизациите, който най-ярко гласува доверие в силите, скрити у детето.

**Играта** е първоначалното проявление на заложените и характеристичните индивидуални особености. Играта е богатство от усещания и преживявания. От усещанията започва формирането на съдържателното в съзнанието, следователно в личността. Отражаващата система, която стои между света и усещанията, това са анализаторите: зрителен, слухов, обонятелен, вкусов, тактилен, акцелерационен, в комбинация с анализаторите на вътрешната среда в организма. Анализаторът е сложен психичен механизъм, който започва от външния възприемателен апарат и завършва в мозъка. Всеки анализатор започва от рецептора и според формулата на бихейвиоризма, дразненето/стимулът води до реакция – преживяване. Играта е устойчив присъствен модел в живота на детето и „справочник“ на първа сигнална система, където са впечатленията, усещанията, представите за заобикалящия ни свят - природен и социален, както и всичко свързано с действителността. Играта развива и втората сигнална система – словото - сигналът на първите сигнали.

**Ако се използват заложените у детето любознателност, нужда от движение и стремеж към контакт с технологиите, образователния процес може да бъде не само**



**напълно успешен, но и очакван и приятен за децата. „Детето може, то иска да може - това е вроден човешки стремеж“ (Събка Дякова-Чехович, психолог, гр. Пловдив).**

Нивото на музикалната култура се определя от общото ниво на развитие – детските интелектуални възможности, интересът към художествената литература и другите изкуства.

От друга страна – музикалната култура влияе позитивно върху развитието на всичко горе споменато. Такъв вид комбинативни образователни процеси развиват когнитивния колективизъм - съзнателен колективизъм, упражняван на база социо-културни фактори и емоционалния колективизъм - колективизъм, подбуден от удовлетвореността и удоволствието от съществуването му. С една дума - способства детското когнитивно развитие и обогатяването на кохерентния детски паракосмос.

Възприемането на задължителната за нашето време образователна система, е комплексна реакция, зависеща от редица фактори като съответните съвременни нагласи, силните на деня, дефицитите и излишествата на обществото и т.н., което – както във всяка една сфера – прави проблематиката по-скоро субективна съставка, отколкото да се заявява като цялостен и повсеместен агент. За съжаление, тенденцията дори на базата субективни отговори е обществена популяризация на негативите, тъй като не среща нито политическо, нито публично опровержение и аргументация на положителните страни на точно това задължително четене, слушане, учене, развитие, разбиране, растеж във всеки един смисъл – физически, психически, интелектуален, духовен и т.н.

От една страна имаме **ученикът**, на когото налагаме задължително присъствие на място, което не харесва, извършвайки дейности, които са му неприятни (не сами по себе си, а до голяма степен заради начина на представяне и задължителността, която автоматично активира ответна реакция на отхвърляне), на когото обаче са му дадени прекомерно много лични права, водещи до изграждане на чувство за безнаказаност, независимо от предприетите действия. Това само по себе си не е възпитателно, защото у подрастващите няма как в непълноценен и неплодотворен на добродетели климат да се самоизгради чувството за справедливост, уважение, съобразяване, толерантност, разбиране, взаимопомощ, споделяне, но и отстояване на високонравствената си персоналност. Днес децата, поставени в тази обстановка на самовъзпитание, естествено избират безнаказаността, защото е много по-лесна от самоконтрола; агресията, защото е много по-модерна от толерантността; нарушаването на неписаните и писаните закони, защото е провокация, много по-привлекателна от уважението, освен това е безнаказана и пр. Следствия и връзки, затварящи кръга;

От друга – изпълнителният апарат от преподаватели, родители, педагогически съветници, инспектори, които също са заключени в законово фиксирани рамки, които не

винаги са добре обмислени и ефективни, но за сметка на това са изпълнени с времеемки ограничения, изземайки голям процент от творческата страна на работата и по този начин я лишават от изначалния ѝ смисъл – възпитаване в добродетели, защото не може да израстнеш и да си пример за добродетелност в една безусловна, самоцелна, псевдонормативна, лишена от права и изобилна на задължения среда, която освен всичко се променя почти всяка година. Отделно, самите изпълнители на тази мисия, в хармония с хаотичната ни социална и икономическа среда са все по-малко мотивирани да се борят със системата въпреки всичко и в името на децата, културата и бъдещето, да не говорим за прекомерно големият процент, който е лишен от качествата, които по подразбиране трябва да възпитава и да бъде обект за подражание. Последното, както и всичко споменато или незасегнато е отговорност на обществото, но най-напред на изпълнителната власт. Независимо от гениалността на нововъведенията и (нека допуснем) висококачествеността на всеки един детайл в машината на образованието, ако законът няма желание да подпомогне успешното изграждане на здраво общество, никоя единица не е достатъчно силна да успее сама.

### **Обобщено:**

Разполагаме с три фактора. Два от тях са ограничени – обучаем и учител. Те не си партнират, а примитивно и първосигнално се конкурират за доминантност.

Обучаемите са оставени на произвола изграждащи се личности, за които носителя на добродетелни обещания, творчески способности и знание е задължителен по отблъскващ начин, а изворът на всякоя реакция е безнаказан. Те не разбират защо трябва да полагат усилия, при условие, че не виждат реално приложението на това, за което им се говори. След като станат независими от задължителността на образованието, те стават зависими от общество, което няма нужда от тях. Доказателство за това е едно – буквално – масово боледуващо (физически и психически най-вече) поколение на млади хора между 25 и 30 годишна възраст.

Вторият фактор – учителите са ограничени в средствата си изградени личности, които трябва да са проводник на култура, морал, нравственост и пр., но по задължително наложен начин, измислен от висшестоящи, често без необходимите ерудиция и подбуди, или ограничени в средствата си изградени личности с недостатъчна увереност и убеденост в това, което са предназначени на вършат.

Третият фактор – образованието - е независим и точно в това е проблемът. Той е неограничен и сам налага ограниченията, но воден от субективни и бързопреходни подбуди. Дефинитивно, свеждайки проблемът до неговата есенция - разполагаме с елементарната даденост на непривлекателната задължителност, придружена от реакциите целящи

отклоняването ѝ. Как да представим задължителното образование като примамливо и търсено богатство, вместо да разкриваме по отблъскващ начин наложителната ѝ присъственост? В подробно разгледаните в предхождащите глави индивидуални и устройствени особености като предпоставки за резултатен (или не) процес, намираме достатъчно доказателства и примери за наличието на успешни учебни стратегии във всеки един етап от човешката културна история, от които да черпим вдъхновение, опит, идеи и пр.

Първите въпроси, които трябва да си зададем са: „От какво се нуждаят децата?“, а след това: „Как можем да задоволим тези нужди?“. Следва изискващото време познаване на конкретната група, професионалното прилагане на диференцирания подход и дозираното и целесъобразно използване на играта в съвременното мултимедийно обучение по музика, с други думи – имаме **комбинация между вековни традиции и модерни технологии, свързани от високо квалифицирана асертивна личност с педагогическо призвание.**

**Синергията между спонтанното и формалното, между играта и мултимедията има потенциала да създаде високостойностна образователна ценност.** За да бъде наистина така, не трябва да очакваме да получим резултата лесно, защото малко се цени полученото твърде лесно. Колкото по-голямо е предизвикателството, толкова по-бързо се усвоява знанието. Това, което влагаме, придава съответната ценност на продукта. Влагането на повече в часовете по музика, прави възможно изграждането на добре ориентирани, асертивни, търсеци, мислещи и развиващи таланта си млади хора, които - ценейки и разбирайки изкуството - да имат изисквания към себе си и обществото, съответно – реализирайки се - да предизвикват промяна в качеството на личността и на живота.

### **III. ПРАКТИЧЕСКИ ДОКАЗАТЕЛСТВА НА ХИПОТЕЗАТА. РЕЗУЛТАТИ.**

Според представените теоретични факти, статистики, следствия, изводи и доказателства, напълно аргументирано пристъпихме към съответната експериментална работа. Така проведените и описани в процеса наблюдения, реализирани планирани и спонтанни идеи за демонстриране на хипотези, свързани с игрите и общуването, с мултимедийните помагала и развлекателни материали в помощ на обучението, както и анализирането на всеки един елемент, разговор, дискусия, анкета по темата, ни преведе през противоречиви - най-вече от емоционално естество – моменти. Спорните пунктове отнесохме в три основни групи. Първата е тази на традиционалистите, без значение от възрастта, които в голямата си част отредиха предложените идеи за присъствие на играта и мултимедията в учебния процес, както

и болшинството от описаните нетрадиционни методи. Втората е тази на умерените привърженици и запознати с нововъведенията заинтересовани лица, които не изяха категорична позиция, и съответно – третата група е на явните експериментатори, използващи традиционната форма на обучение като скелет, на базата на който да импровизират и търсят начини за динамика в обучението (по изкуства). Погледнато от друг ъгъл, в третата група попаднаха интервюираните и играещи деца, както и хората с педагогическо призвание.

Отбелязахме и известна тъжна статистика, а именно – сред децата имаше не малко, които изглеждаха уморени, апатични, други изяха доза агресия в умерени граници, а имаше и няколко с грубо и невъзпитано отношение, но с времето процент от тях се включваха в „играещите“ групи.

Извършеният планиран опит обаче, с положителност доказва конкретната работна хипотеза, а именно – че игровия метод в комбинация с мултимедията, дават продължителен и ефективен резултат по отношение на внимание, интерес, емоционална ангажираност, мотивация за развитие, положителна реакция по отношение на музиката и други изкуства, ефективно субект-субективно взаимодействие учител-ученици;

Потвърдиха се очакванията, че **комбинирането на активности** в самия час от една страна и часът по музика сам като отрязък от време между други умствени, физически и емоционални дейности, под формата на активна почивка – от друга, предполагат по-голяма ефективност на заниманието и предизвикват корелативен отклик у учениците;

Т.е. играта в мултимедийното обучение по музика е от изключителна помощ не само в резултатите и оценяването, но и от гледна точка на интереса от страна на децата към предмета музика и изкуството изобщо, както и по отношение на цялостното им личностно развитие.

Проведохме няколко експеримента:

1. Слушане на музика в час и по-точно – звучене на музика през по-голямата част от времето;

Слушането на музика доведе до много по-спокойна и предразполагаща обстановка за децата. Самото ѝ наличие, чисто психологически въздейства върху необременена със стрес психика и комфортна, в същото време интелектуално благотворна, среда на работа. Това, само по себе си, създава почти неформална обстановка и е предпоставка за инерактивност. Взаимодействието между участниците в процеса доведе до своеобразни модели на работа, а именно – децата сами се организираха и оформиха в групи по музикални интереси, на практически и теоретически звена, на активни и пасивни участници. Крайният резултат беше положителен, а недостатъците обобщихме в няколко сфери:

---

- от организационно естество – възможността за разчупена и интерактивна обстановка доведе до първоначален хаотичен момент, който в резултат на предварителни разговори и поставяне на категорични условия и правила, в следващите часове беше овладян;
  - по отношение на интерес - заинтересувани-активни / незаинтересувани-пасивни. Първите показаха различни нива на креативност и спомагаха за компактността на часа, докато вторите -умишлено или не - създаваха условия за разпад на екипите, на замисъла, на цялостта на заниманията. Отбелязахме единични случаи на агресивно и арогантно поведение, които бяха неутрализирани с помощта на педагогическия екип. Предприетите мерки се ограничиха в изолиране на ученика в самостоятелни занимания по негов избор. Последният предпочете мобилно приложение, благодарение на което представи задоволителен краен vlog-продукт на тема: „звуково оформление на електронна игра“;
  - във връзка с програмата и изпълнението ѝ. Поради съответни календарни и празнични неучебни дни, имаше моменти, в които новият материал беше поднесен в по-конспектиран вид с цел да се остави повече време за практически задачи и разбиране на материала чрез конкретни задачи. Потвърди се, че в болшинството от случаите децата разбират чрез правене и осъзнават чрез приложение. Интересен случай е ученичка, която едва след представянето на индивидуалната си задача, сама стигна до изводи, от които тряваше да изходи в самото начало на работата си. Това доказва, че всяка творческа ситуация, след съответен анализ може да се окаже машинална, рационална или латерална, но независимо от пътя, по който се достига до предварително зададените параметри, носи позитиви като знания, положителни емоции и дори елемент на откривателство, които са мощен мотивационен инструмент.
- 

2. Използване на музикални инструменти по избор и конкретни задачи, които децата сами си поставят в рамките на един или няколко учебни часа;

Използването на музикални инструменти по избор включи инструменти от музикалният куфар, както и лични – акустична китара, хармоника, триола, тарамбука, свирка, окарина, детски акордеон. Някои от задачите бяха свързани със създаването на импровизиран оркестър и изпълняването на елементарни мелодични линии в различни ритмични схеми. Децата, които не разполагаха с инструмент, работиха по метода Бапне или използваха налични предмети като ритмични перкусионни инструменти. Имаше предложения за вариации, а един ученик (който се занимава и извънкласно с музика), предложи да нотира и изпише ритмиката на един от вариантите.

---

Този опит доведе до извода, че децата обичат, усещат и се повлияват от музиката, още повече – прякото участие като изпълнители и/или част от музикална формация, изостря чувството за отговорност, стимулира необходимостта и разбирането на особеностите при работата в екип, личната възискателност, активирането на музикалните способности, умението за вслушване и пр., но на първо място – интересът и желанието за работа по подобни проекти и съответното развитие в конкретното музикално направление.

Пропуски забелязахме по отношение на нерегламентирането на провеждането, което доведе до нестройни моменти и нежелание на група ученици да участва. Последното отчитаме като грешка на водещия и отделяне на недостатъчно време за обясняване на идеята, задачите, правилата и хода на опита.

3. Завършване на индивидуални и групови проекти по предварително планиране и работа само в час, или в комбинация с извънкласно време;

Тази задача ни постави в изненадваща ситуация. В началото у децата липсваше всякаква инициатива и желание за допълнителни занимания, свързани с училищни дейности. Отне ни време да установим правилния подход и да представим задачата като незадължителна, но убедително забавна. Внасяйки този игрови привкус с лек състезателен елемент, първоначално единици, след това обособени групи изявиха желание, с предварително направени уговорки за съответни точкови и оценъчни бонуси, да участват. Постепенно у желаещите интересът нарастна, а у незаинтересованите се появи такъв. Отделно от обещаните поощрения, у учениците се зароди съвсем реално и неподправено отношение.

Три проекта направиха особено впечатление с нестандартните си предложения и решения. Едно момче предложи изпълнение на авторски речитатив с насително бийт-бокс звучене, върху математически формули. Той сподели, че този начин на учене, в който комбинира нещо любимо (бийт бокс) с нещо трудно (математика), му помага да се справи с непостижимите на пръв поглед предизвикателства, а това решение му било подсказано от сестра му, която заучавала неправилни глаголи, разпределяйки ги в ритмични групи, като пулсацията провоикарала пъргавината на мисълта, а ритмичните фигури „подказвали“ думите, които „пасват“ в тях.

Друга ученичка предложи лични приложения и рисунки на носии от шестте фолклорни области, като за фон беше подготвила мултимедийна презентация, включваща слайд-шоу и музикални примери от съответните области. Третият проект беше на група ученици, които представиха проста триделна форма, разигравайки пантомимично определението за конкретната музикална форма.

---

Изводите след този експеримент бяха основно свързани с подсъзнателните интелектуални връзки, които децата правят на база придобити знания. Още повече – при дискутирането на даден проект и при вече видяна идея, у учениците се появиха още повече предложения и вариации за все по-комплексни и усложнени -сценарно и изпълнителски-инициативи. Това доказва, че един по-труден материал възбужда въображението, а едни по-високи изисквания, предизвикват вътрешната мотивация у децата. Съответните стремежи водят до неподозирани в творческо и качествено отношение резултати.

4. Използване на свободни мобилни приложения с цел изработване на мултимедиен продукт и анализирането му. Вследствие анализите, децата достигнаха до конкретни заключения, свързани с академичния материал и до изводи направени нецелено, като резултат от вече извършените извънкласни занимания по собствено желание и според вътрешната мотивация;

Конкретно представените продукти бяха основно два типа – аудио-видео клипчета изработени с приложението „Мюзикали“ и кратки влогове на избрани от децата музикални теми.

Обсъждайки клиповете, децата бяха добронамерено критични по отношение на интонационни, артикулационни, синхронизационни и артистични проблеми. Излъчи се „победител“ като следващият етап от работата по тази идея беше на базата на клипа-победител, да се разработи по-интересен и разчупен спот.

Потвърди се, че децата с охота отделят време за работа с мобилни приложения, независимо че те са с учебна цел. Изводите установиха, че комбинацията между удоволствие и работа води до добре свършена работа, удовлетворение и желание за постигане на майсторство.

Не наблюдавахме обособени проблеми, защото болшинството от задачите бяха изпълнени в извънучебно време и никое от децата не докладва за конкретни трудности.

5. Използване на непреднамерени ситуации с цел интердисциплинарни връзки. Ставайки част от известната вече STS тенденция (взаимодействие между наука, технологии и общество) приложихме принципа на интердисциплинарното обучение, а именно употребата на съвременен научен подход, който разкрива възможността за изследване на даден проблем от гледна точка на множество научни перспективи, така че не само да се насочва и развива интересът, но и да се стимулира активността, да се представя ценностната ориентация на проблема, резултата и приложението.

---

Установихме две основни базови положения:

---

- децата обичат да говорят по теми, които ги интересуват;
  - когато е логично свързана със знания от други сфери, новата информация се допълва и тази цялостност води до разбиране и трайното ѝ запаметяване.
- 

Изхождахме от произволни теми, поднесени от децата. Чрез методично насочване постигахме интердисциплинарни връзки и поставяне на конкретен проблем, който да разглеждаме от възможно най-много страни.

Например: един ученик се подигра на друг за флоралният елемент на суичъра му. Приятелка на нападнатото момче каза, че това е шевица. Инициирахме разговор за традиционните облекла, от там за историята на носиите и вярванията, свързани с тях, задачите за индивидуална работа бяха свързани с избор на елемент от българска традиционна шевица и описание на определен ритуал, чиито символ е детайла. Друга група трябваше да подготви кратко представяне на социално-историческата среда, в която вярванията са били най-силни, трета – на религиозните тежнения и пр. Съответно трябваше да се направят изводи – какви са причините и взаимовръзките между всички тези елементи – художествен приложен детайл – национална принадлежност - музикална традиция – исторически момент – географско положение - културно-религиозен статус и т.н.

Изводите до които стигнахме са, че децата обичат да разсъждават, а колкото повече знания имат и колкото повече знания придобиват, толкова по-цялостно възприемат даден обект, явление и мястото му в цялото. Разглеждайки даден обект като самостоятелен, но в комуникация с околния свят, разбирането за взаимоотношенията и индуктивно-дедуктивните връзки носят не само знания, но и цялостни философски разсъждения по много по-глобални теми.

Тези конкретни експерименти, както и цялостната тенденция за представяне на материала в игрови вариант, като концептуален сюжет, с творчески задачи, с подвижни елементи, със задачи за наблюдение, с участие на мултимедийни материали и други методически и дидактически средства, доказаха, че интересът на децата към предмета музика, както и отношението им към училищната институция изобщо, зависи в най-голяма степен от начина на представяне на информацията. Важна роля в тази задача имат мултимедията и играта. Наблюдавахме и сравнявахме ситуации, като най-привлекателни и търсени от децата се оказаха комбинираните игрово-мултимедийни помагала, а устойчивостта на знанията, придобити с помощта на дейности, пряко повлияни от последните, е с много висока степен. Най-популярни сред учениците между 11 и 17 години са мобилните приложения, които имат възможност за препратки към социалните мрежи, съответно – тези приложения са най-



уместни за отправна точка не само в академичен аспект, но и като емоционално общуване, и най-вече като комуникация между участниците и водещите в учебните ситуации.

Интересът на учениците към музиката е и в пряка зависимост със степента на трудност на поднесените материали. Доказахме, че сложността не е проблем на обучението днес. Сложността е по-скоро предизвикателство, отколкото пречка, но това е в тясна връзка с мотивационните аспекти на всички равнища.

Според проведените емпирични изследвания пътят - приложност към разбиране и теория, е по-достъпен и привлекателен от "теория към практика". Това води до последващ по-задълбочен интерес по отношение на индивидуалната проблематика, както и за мястото и ролята ѝ в цялото.

Известно е, че концентрацията на човека е комплексно явление. Продължителността на учебните часове е фиксирана на базата на научни изследвания по отношение на мозъчната активност и устойчивостта ѝ в постоянно възбудимо състояние. Всеки подобен мах на концентрирана активност, обаче, има и своите моменти на неподвижност (както при статиката в механиката), които в нашият случай се изразяват с пасивност и дори липса на интерес. Според нашите наблюдения, най-подходящ момент за смяна на дейността, или за включването на нов прием в работата е именно граничният статичен момент в мисловната активност. Това обикновено е времето около началото на втората 20-минутна част от учебното занимание, както и разбира се времето около първите десет-петнадесет минути на часа, когато концентрацията е най-висока. Вследствие на тези заключения, променихме традиционният ход на занятията по следния начин: запознаването с новите знания преместихме в началото на часа, докато игровите и мултимедийните планирани и непреднамерени пунктове, където се случва и своеобразното изпитване, и проверка на знанията, оставяхме за втората половина на учебния час.

#### **IV. ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Научният метод за доказване и формулиране на определено знание е следният: от наблюдение се ражда предположение за природата и връзките на процеси и явления, от факти и правдоподобни допускания се строи теория, теорията се проверява от експерименти, ако се потвърди, продължава да се развива и се проверява отново и отново.

Следвайки тези стъпки, потвърдихме тезата, която предстои да бъде проверявана във времето, за да намери (или не) реално място в нашето училище.

---

Основните опорни точки не само на конкретната разработка, но и на ситуацията в образователната ни система днес, могат да се обобщят в няколко пункта:

1. Проблем на училището – училището е икономически и исторически продукт, не научен. Днес то не е съобразено с нуждите на индивидуалностите (като елемент на колектива) и тяхната реализация, и роля в обществото и живота. Съвременното училище е училище на миналите векове и е съвсем неадекватно. Училището не съответства на потребностите на социума. „...Решението и спасението е друга школа, където всеки предмет се преподава заедно с останалите предмети, с цел създаване на панорамна картина на света... Идеалното училище създава цялостен поглед за света, буди размишление и създава асоциативни връзки. В обичайното училище учителите нямат отношение към предмета на другите си колеги. Всички нобелови открития са плод на междудисциплинарна работа...“ - Михаил Казиник. Същият още обобщава наблюдаваното десетилетия явление, а именно: „училището трябва да бъде променено, защото днес то ражда дива неграмотност“.

Впоследствие, поради грешките на училището, хората започват да приемат невежеството за достойнство. Да отхвърлиш експертното мнение е равносилно на това да демонстрираш независимостта си от дискредитираните елити, пише професорът по национална сигурност Том Никълс в статия за списание „Форин афеърс“. Принципните и информирани аргументи са знак за интелектуално здраве и жизнеспособна демокрация, но те вече са заменени от гневни крясъци, отбелязва професор Никълс. Проблемът вече се осъзнава от мнозина изследователи в глобален мащаб. Учените вече алармираха, че наблюдаваме тревожна липса на критично мислене, която образователните системи не просто не запълват, а възпитават. (Ралица Ковачева - „Невежеството е новото нормално“);

2. Проблем на обществото – поднася му се планирана и разработена инвазивна, но имплицитна\* (\*който присъства, но не е явно изразен; прикрит) намеса, която дирижирано се извлича от обществото като формулировка, гласяща, че то няма нужда от специалисти, с цел масата да бъде лесно управляема. Ежедневно се лансира полемична привидност за цели и решения, разграничаващи се от грубата материалистична реалност. И още (и вследствие на предходното) - през последните 20-30 години, ценностите като такива девалвират до степен, близка до нулата, което, в комбинация с популярната днес арогантност и криворазбрана свобода, изключваща правилата и разпространяваща само правата, изражда обществото в самоунищожителна единица (201). Децата не разбират, че имат задължения, които са свързани с изначално възпитание и касаят уважение, толерантност, взаимопомощ, работа в екип и т.н. Тези ценности са забравени и за подрастващите са проява на старомодно поведение, чиято

единствена „адекватна“ реакция срещу носителите на въпросните ценности, са подигравките. Деца, които са възпитавани в добродетели, биват тормозени и в най-добрият случай отлъчвани от микро обществата, където модерното и популярното е свързано с непозволено и дори с опасно. Колкото по-опасно и застрашаващо дори живота, толкова по-добре. "Добрите" деца са аутсайдери, "лошите" са силните на деня. Какви са начините тази зависимост да бъде премахната? Задължителни са правилата и ежедневиия досег до изкуството;

3. Ролята на изкуството (респективно предметът Музика) - потенциална сила, притопяваща невежеството поради огромното си етико-естетическо и морално-нравствено значение. Музиката е храна за мозъка. Слушането на музика в час активизира мозъчната дейност. Латералният подход, базиран на творческото мислене, работи в комбинация с принципа на отстраняване, според който обичайното и очакваното трябва да се избягват; знанията трябва да се извличат като изводи от децата, без те дори да подозират за това в началото.

Главният двигател към знанието е любовта. Това, което човек обича, го знае. Съвременното училище е бедно на изкуство, култура, риторика. Бедно е на радост, удовлетворение, съзидание.

Именно изкуството е силата, чиито потенциал достъпно и по естествен път може да обърне хода. Човек, разбиращ изкуството, има изградени ценности и работи върху съзидателността си, не върху унищожението си. Точно поради тази причина (но не само), във всеки един час в училище, независимо от материалната база и технологичните възможности, трябва да звучи музика, да има картини, да се изучава танц, да се поощрява движението, да се спори, да се изучава изкуството на говоренето, поезията, да се дава възможност за изява на всяко дете на "сцена". Всеки час трябва да е не само носител на положителни емоции, но и на разгръщане на всеки индивидуален талант. Положителните емоции могат лесно да се провокират чрез елементи на смекчена академичност, чувство за хумор, разсъждаване върху проблем (дори поощряване и оценяване на възможностите и опитите за разсъждение), отколкото стресова ситуация от оценяване и блокиране на мозъчната дейност, поради притеснението да не се допусне пропуск. Не става дума за прекомерно олекотяване и обезценяване на онази сериозност, зад която се поставят училището и знанието. Напротив. Това, което се има предвид е, че ако съвсем леко се отклоним от шаблона, в който всичко "трябва" и то по "този единствен начин", тогава вероятно, ще се чувстваме по-свободни, следователно - по-щастливи. А когато сме щастливи, искаме да даваме повече. Щастливите хора са добри. Щастливите деца са още по-добри. А определено имаме проблем и с агресията в училище.

---

Доброто настроение, желанието и мотивацията могат да се подпомогнат чрез интерактивни, интегративни, неформални, спонтанни, непреднамерени ситуации. Радостта от ученето и красотата на знанието могат да се постигнат чрез игра;

4. Ролята на играта - учене по привлекателен начин, достъпност на информацията и изкуствата, комплексно възпитание на личността като хармоничен индивид. Изграждане на постепенна зависимост от знанието и контакта с изкуството. Ученето чрез игра е несъзнателно, но устойчиво учене, заради аутомотивацията, която се осигурява чрез играта. За играта е характерен аутодидактизмът, който е основен фактор за удовлетвореността на индивида през целия му живот.

Едни от проблемните моменти, които се подценяват са: непочитането на забавлението, недопускането на крачките встрани, избягването на интерпретациите, експериментите. А това е резултат от липсата на мотивация, от липсата на оценяване в човешки план, от недоверието в себе си, в другите, от мнителността, което в крайна сметка води до равнодушие и безучастност.

Колкото по-социално е едно същество, толкова повече играе - това е еволюционна закономерност, според която биологичните единици учат чрез игра. Учат се на адаптивност към средата. Така оцеляват.

Играта не е фриволност. Забавлението увеличава продуктивността, не я намалява. Страхът е врагът на забавлението. Да, със страх, строгост и къртовска работа също се постигат резултати, както е в Южна Корея - втората в света страна по качествено образование след Финландия. Но в Корея децата не са щастливи, а във Финландия са, защото финландските деца играят и прекарват време навън, учейки докато играят, опознавайки природата, докато се катерят по дърветата; учителите на финландските деца ги учат на уважение, на социализация (чрез игра), на човешки взаимоотношения и т.н. С други думи – показват им как да бъдат полезни за себе си и за другите, показват им как да бъдат щастливи.

Забавлението стимулира растежа на нерви в амигдалата, която контролира емоциите; подпомага развитието на предната част на мозъка, където се развива повечето от познавателната дейност - т.е. ако се забавляваме повече, ставаме по-зрели емоционално; по-самостоятелни и в състояние да вземаме решения. И всичко това, само ако играем повече. Играта е генетична даденост, каквито са ходенето, говоренето, виждането.

Много погрешно е възприето, че работата е обратното на играта. Противоположността на играта е депресията, защото липсата на игра значи липса на свобода, а липсата на свобода води до нещастие, неудовлетвореност, както и до всички НЕ-"та", които се учат в училище. Всичко, което НЕ се прави, защото НЕ е сериозно. Поднесено по този начин, сериозното става

мрачно и нежелано. Освен това, ако мозъкът само работи, без да има време за почивка (независимо активна или пасивна), тогава спира да учи.

Играта стимулира работата, стимулира творчеството, изобретателността, мисленето, импровизацията, експериментирането, вдъхновението, отдадеността, задълбочаването и стигаме до така търсената сериозност, която в този случай е постигната от самосебе си, защото нуждата от промяна, която е заложена в самото изграждане (животът е движение), е самата еволюция. Играта е еволюция.

От друга, чисто физиологична страна, липсата на игра е липса на движение. Липсата на движение забавя притока на кръвта към осем области в мозъка. *Двете страни на хипокампуса (отговорен за паметта, съхранението на спомените, възстановяването....) страдат от недостатъчно приток на кръв. Следователно, липсата на движение или ограничаването на физическите упражнения на организма водят до негативни последици и редуциране на ефективността на мозъчната дейност.* Липсата на движение е опасна за здравето;

5. Ролята на мултимедията - неделима част от съвременната комуникационна система, притежаваща потенциала на обучително, информационно, тренировъчно, привлекателно средство, осъществяващо контакт между потребителя и цялата достъпна база данни във всички сфери на интерес и талант. Предлага достъп до неизброими единици информация, която е един необятен справочник. Знанието, обаче, няма общо с достъпността на информация и всяко неконструктивно, и неконтролирано използване, може да доведе до обратни на желаните резултати. Още повече, че използването на електронни устройства и трепетното очакване от досега с тях, чиито резултат е определен вид комуникация и обмен, активират отделянето на допамин. Допаминът е важен невротрансмитер, който контролира потока на информация в мозъчните дялове. Наричан е хормонът на зависимостите. Електронните устройства създават зависимост, както цигарите, алкохола и пр. Крайностите са вредни и както е известно от фармацията – дозата лекува, понякога е неутрална, или убива, независимо от субстанцията. Това правило е приложимо навсякъде.

Днес българското образование бележи спад, но потенциала на системата не е унищожен. Анализирайки световните исторически извори и базирайки се на традиционни и иновативни методи, след емпирично изследване, достигнахме до резултати потвърждаващи тезата, че мултимедийното обучение по музика може да допринесе за повишаване на качеството не само на часовете по музика, но и да повлияе положително върху цялостното развитие на децата и подрастващите, да възвърне и укрепи интереса им към обучението, към училището, към творчеството. (Още повече, че през последните години се забелязва тенденция, свързана с нуждата на обществото от култура. Доказателство за това са почти

пълните театрални салони, концертни зали и галерии, откриването на все повече творчески клубове, ателиета и пространства за култура. Т.е. масовата реакция на социума е демонстриране на необходимостта от духовност, но като за качество на културата можем да говорим, едва след като придобием/възвърнем и/или натрупаме достатъчно опит, за да преценим и отсеем есенциализма в изкуството.)

Живият контакт от една страна е носител на традиционното, както и самата структура на протичане на часа. Елемент на традиционното е и играта като исторически възникнала дейност, при която децата възпроизвеждат действия и отношения, и опознават действителността. Тя е най-важното средство за физическо, умствено и нравствено възпитание.

Новаторството се изразява в използването на съвременни технологични методи, модели и приспособления, които оставят учениците в техния свят, вместо да ги въвличат в остарял, изчерпан и наложен им процес на задължително взаимодействие.

Синергичното действие на традиция и иновация произлиза от комбинативни връзки на редица нива – игра-академизъм; академизъм-технология; спонтанност-планиране; планиране-формалност; непреднамереност-технология; непреднамереност-игра; академизъм-импровизация; академизъм-планиране и т.н.

Идеята и необходимостта от тази разработка произтече от анализа на периодизацията в начален и среден курс в часовете по музика във връзка с проблема, засягащ елементите на музикалната изразност и музикалното възприятие. Съпоставянето на материала, разпределен по класове във времето предостави изводи, доказващи спада на качеството на обучението по музика в последните години и наложи изследването и апробирането на теоретично издържана хипотеза, според която игровият метод, в комбинация с мултимедията, дават продължителен и ефективен резултат по отношение на:

- 
- внимание;
  - интерес;
  - мотивация за развитие;
  - положителна реакция по отношение на музиката и други изкуства;
  - ефективно субект-субективно взаимодействие учител-ученици.

---

Потвърдиха се очакванията, че при комбиниране на активности в самия час и часът по музика сам като отрязък от време между други умствени, физически и емоционални дейности, под формата на активна почивка, предполага по-голяма ефективност на заниманието и корелативен отклик у учениците;

Установи се с положителност, че промяната на материала и усложняването му, нямат неблагоприятно отношение към крайния резултат, чието качествено отражение зависи от методите на работа и колаборацията обучаващ – обучаем.

Допълнително наблюдение обобщи някои основни грешки в представянето на материала като:

- 
- липса на опорни знания;
  - информационна претовареност;
  - излишна детайлизация;
  - дълго и монотонно изложение;
  - нелогичност в хода на урока;
  - многословие, неточности, твърде много повторения;
  - назидателност, рязък или груб тон;
  - несъответстваща скорост на изложението със скоростта на възприятието и осмислянето;
  - нерационалност на съчетанието между вербалност и нагледност;
  - липса на обратна връзка;
  - нисък емоционален заряд на изложението;
  - отсъствие на занимателни елементи, повишаващи познавателния интерес и прийоми за концентрация и внимание.

---

Специфичен момент остава разглеждането на анатоמו-физиологичните индивидуални особености, психологическите характеристики, емоционалната, музикалната и другите интелигентности, както и тяхното отношение към проблема.

Някои от приложените методи за развиване на познавателен интерес бяха:

- 
- формиране на готовност за възприемане на учебния материал;
  - представяне на материала като приключенски сюжет – изразен чрез играта в хода на урока, включвайки изпълнението на планираните задачи, между които различни видове игри – дидактични, подвижни, творчески, игри за наблюдателност, внимание, памет, мислене, възприятие (свързани е елементите на музикална изразност) и др.;
  - метод за стимулиране със занимателно съдържание – изразява се в подбор на занимателен учебен материал и любопитни факти, които се добавят към основните задания;
  - метод на наблюдението – усвояване на знания чрез непосредствено наблюдение. Като разновидност на наблюдението, което се провежда в специално организирани условия

се явява опита. Той има огромно значение за осъзнаването на причинно-следствените връзки от учениците;

- метод за създаване на творческа ситуация;
- активна почивка, движение;
- виртуална среда и мултимедийни материали.

---

Някои от предложенията, свързани с повишаването на качеството на обучението по музика, както и с работата върху интереса на учениците към изкуството, в частност – музиката са:

- 
- посещения на концерти, театър, звукозаписни студия, кино, срещи и беседи със специалисти, музиканти и хора на длъжности, обезпечаващи технически и творчески професиите, свързани с музиката;
  - звучене на музика по време на занятия с цел създаване на музикално-слухови представи и чрез натрупването им - изграждане на естетически вкус. Музика по избор от децата; подбрана като връзка или в контраст със занятието и темата; разнотилна музика с експериментален елемент – дали ще предизвика въпроси у учениците - „какво е това“, „с какво е характерен този стил“, „кои са най-изявените му представители“ и т.н.;
  - провокации от всякакъв тип, що се отнася до активизиране на мисленето, творческото мислене, междупредметните връзки, пораждаване на интерес към музиката;
  - неизменно присъствие на въпроса: “Защо“, гарантиращ отпадането на наизустяването като метод на учене, привикване към самодисциплината и критичното мислене, развиване на латерално и творческо мислене, създаване на предпоставки за предизвикване на творчески, непреднамерени, импровизационни ситуации;
  - движение в и извън класната стая, възможно по-често за по-малките и активна почивка от интелектуален тип за по-големите ученици. Екскурзия в парка, в двора на училището, танци в коридора с включване на различни развлекателни елементи, напр. елемент на шпионски заговор (особено при по-малките) – да е тихо и с много ясни движения; взаимопомощ, работа в екип;
  - даване на личен пример чрез музициране, беседи, информации за извънкласни музикални активности; въвличане в музикални проекти; участие в авторови музикални изяви и изработването на цялостни музикално-сценични концерти-спектакли; използване и разработване на идеи за мултимедийни материали от по-малките и изработване на мултимедийни материали от по-големите;
-



- създаване на условия за обсъждане на музикални стилове, прояви, видео клипове, определен тип звучене по отношение на участващ инструментариум (слушане и разпознаване на музикални инструменти – акустични и електронни) или по отношение на естетическата издържаност на продукта – анализи;
- на база анализа на разпределението на материала по класове сега и в близкото минало, препоръка за преразглеждането му и възстановяване на обема от знания, придобивани преди, аргументирано с дозирано усложняване, целящо балансиране на архитектурата в обучението по музика, а именно – постигане на единство между съдържание и форма, и взаимовръзка между съставлящите го: материал – от една страна и интелектуални възможности на децата – от друга. Подценявайки капацитета на децата, подхранваме скуката, чиито резултати са фатални.

---

Според определението на понятието „**качествено образование**“ днес, включващо:

---

- съвкупност от особености и свойства на субекта, и процесите на образованието;
- единство на елементите и структурите в образованието;
- единство между вътрешно и външно, потенциално и реално, и образователните системи;
- цялостност на обекти и процеси в образованието;
- ценности на субектите, обектите и процесите в образованието [Пашков, А. Г. К вопросу о взаимосвязи педагогической антропологии и принципов синергетики. Проблемы образования рубежа 21 века: международный диалог. –В: Курск, 1996. С. 15], можем да обобщим, че мултимедийното обучение по музика е потенциално качествено явление.

---

Основано на обучението, възпитанието и развитието като основни на методологията в учебния процес, мултимедийното обучение по музика следва характерните стъпки и етапи:

Конструкция на знанието – дефиниция/разработка/задълбочаване/изобразяване;

Консолидиране – приложение-оценка-обобщение/експеримент/изводи/референции.

Конкретната ни тема предполага обръщане на особено внимание на играта и мултимедията, и на играта в мултимедийното обучение по музика като главен фактор при обучението по музика, възпитанието и развитието на личността, както и тяхното приложение по отношение на конструкцията и консолидирането на знанието. Комуникация и свободно общуване (основано на дисциплина, която не е отсъствие на свобода, а напротив), интерактивност, субект-субективна среда, обратна връзка, мотивация, провокация, активност, усложняване, проблемност, разрешаване, импровизация, творчество – са някои от елементите

и основните моменти на разработката, които колкото и да са индивидуални и специфични сами по себе си, са част от цялостния процес на обучението.

Човешкото развитие по естествен път върви към усложняване (в технологично отношение) и опростяване (в консуматорско, съответно обратно-пропорционално на производителността и независимостта на качествения индивид) в един и същи момент, като резултатите от това са с променливи параметри, но с тенденция към твърде голяма пропаст между отличителността и качеството на единици или малки групи индивиди, за сметка на масата. Повишаването на масовото ниво определя качеството на всяко едно направление от човешкото развитие, в това число и най-вече това се отнася до образованието. Целта на този труд бе да опише, свърже и докаже актуалността и ефикасността на методи, чрез които да се подпомогне заинтересоваността, развитието, подготвянето на музикално-грамотни млади хора, което само по себе си е предпоставка за едно по-различно ниво на стартово развитие на многостранно активни и завършени личности.

Основите, историята, положението, мащабността на играта и разглеждането ѝ като културологичен феномен налага ограничаването и синтезирането на явлението до съответните целесъобразни рамки.

**Играта** има своята цел — насладата — и това ѝ дава предимство спрямо явления, чиито цели лежат извън тях и по отношение на които те самите са само средство. Играта не се върши по принуда, не преследва прагматични цели, нито е наложена от физическа необходимост или морално задължение. „Играта е преди всичко едно свободно действие.“ Фантазността на играта не ѝ пречи да създава ред, организация в определеното пространство и за определеното време, в които тя протича. Намираща се извън познавателната и моралната сфера, играта показва своята много по-голяма близост до естетическото. Отношението между игровото и естетическото е отношение между цяло и част. Още Кант в „Критика на способността за съждение“ сравнява изкуството с играта и твърди, че свободното изкуство може да успее само като игра, тоест „като занятие, което само по себе си е приятно“. Според Хьойзинха играта прилича на красотата и на музиката по това, че доставя радост и предизвиква очарование, ритъмът и хармонията са присъщи и на трите, така че „връзката между играта, красотата и музиката е здрава и многообразна“.

С това, че насладата е нейна главна цел и че тя съдържа тази цел в самата себе си, играта придобива невероятна притегателна сила, в нея се включват все нови и нови индивиди, все нови и нови поколения и в съзнанието на тези индивиди и поколения остават много игри и много техни компоненти. Така се създава традицията на играта, трайното в преживяването на

играта, лесната възможност за нейното повторение, а с това вече тя се превръща в културен феномен, във „форма на културата“.

Елементите на играта: очакване, изненада, удоволствие, разбиране, сила, уравновесеност са взаимосвързани, следователни и образуват своеобразен затворен кръг и цикъл.

Децата обичат да играят, не защото им е лесно, а напротив – защото именно играта им дава необходимите предизвикателства, благодарение на които чрез удоволствие се справят с все по-трудни задачи от всякакво естество, съответно, стават по-силни в много отношения.

Тези, които играят рядко, остават неподготвени срещу стреса и често губят чувството си за хумор. От друга страна добрите „играчи“ се справят задоволително с агресията, обидите от страна на околните и реагират адекватно на подобни стимули не като жертви, а със съответстващата на опитни психологически, физически и социално индивиди лекота, при разрешаване на проблемите.

Децата не играят, защото са малки. Индивидите преминават през младостта, защото трябва да играят, с други думи – трябва да придобият съответният житейски опит, с цел оцеляване и еволюционно развитие.

Част от ползите от играта са вече споменатите и обобщени личностно-изграждащи: любопитство, нетърпение, въображение, спонтанност, изненада, гъвкавост, остроумие, спокойствие, забавление, удоволствие, духовна сила и енергия, толерантност, разбиране, сръчност, съпричастие, физическа сила, издържливост, майсторство, ловкост, независимост, уравновесеност, балансираност, работа в екип и т.н.

Играта и игровото не са противоположни или дори само обособено различни от знаенето и правенето, защото, ако играта предполага задължително спазване на правилата, за да бъде честна игра, това вече е невъзможно без познание и е само по себе си познание. В тази връзка, играта по подразбиране е свързана с обучението, възпитанието и развитието. А как е свързана с музиката? - В някои езици - в арабски, във френски, германските и някои от славянските езици, свиренето на музикални инструменти се обозначава с думата „играя“. Този факт би могъл да се приеме като външен израз на дълбоката психологическа основа, която определя връзката между игра и музика.

Играта е универсална, приложима, вдъхновяваща, достъпна, развиваща, възпитаваща, обучаваща. Без игра нервните пътища, свързващи челните дялове на мозъка (които са важни за контрола на импулсите и емоциите), не се развиват нормално. Намалването на възможностите за игра е придружено от увеличаване и разпространение на емоционалните и социални разстройства. Играта е начинът, по който природата учи децата как да разрешават

проблемите си, да контролират импулсите си, да модулират емоциите си, да виждат нещата от чуждата гледна точка, да постигат договорености в областите, в които имат различия и да се държат с останалите като с равни. Не съществува заместител на играта като начин за усвояване на тези умения [Грей, Питър. Свободата да учиш. София: Изток-Запад, 2016].

**Играта е всестранно саморазвита автономност с неограничен капацитет в рамките на затворения цикъл - цел, автмотивация, път, опит, смисъл. Тя е глобална и полипотенциална действителност с безпрепятствена достъпност и всеобщо приложими характеристики в условията както на всеки индивидуален микрокосмос, така и в обществата, независимо от субект-субективните и/или субект-обективните взаимоотношения. Играта е обект, който изолиран от субекта и взаимодействието си с него, сам по себе си спира да съществува в пространство-времето, но в условията на взаимодействие определя параметрите на измеренията. Играта е абстракция и реалност, непосредственост, системообразуваща необходимост.**

След 80-те години, **Мултимедията** постепенно навлиза в българското училище и сега приложението ѝ е в разгара си. Голям процент от преподавателите днес започват да използват или вече активно използват мултимедия, като повечето имат фиксирана система за работа с, *върху, на базата на* ММ материали. Уместността на мултимедията не стои като въпрос, тя е необходимост. Особеността се изразява във видовете, броя на участващите елементи, произхода, предназначението, адаптирането, комбинирането и дозирането на дигиталните материали, както и съотношението им с другите методи в часовете по музика. Една представена като аудио, с допълнително изработен съпътстващ графичен елемент, текст, и/или дори видео, увертюра, би имала изключително различен ефект от същото произведение, за което се дава единствено словестна информация в реално време. Една ритмична фигура би се възприела по един начин, ако е изписана и повторена с пляскане, съпроводена с определението ѝ, и по съвсем друг, ако има приложен предварително подготвен съществуващ или специално изработен за случая мултимедиен продукт, провокиращ цялостна двигателна и психична активност, даващ широкоспектърна информация, предложена като история, или като елемент от позната и любима на децата песен, игра, тема, електронна игра и т.н. Вариантите и комбинациите са неизброими, целта е една – да се *поиска разрешение* от децата да се навлезе в техния свят, което изисква доверието им, както и да се споделя музиката, много извън параметрите на изучавания материал, което ще доведе до разбиране и по-нататъшна необходимост от съприкосновение с изкуството.

Мултимедийните продукти сами по себе си са завършена и често - развлекателна единица. Те могат да съществуват самостоятелно и независимо. Интересът към конкретна

информационно-технологична работа зависи от редица фактори, както и интересът на ученика към конкретен образователен материал. За да получим синергичен резултат от две поливалентни условности, е необходимо не само познаване на психологичните особености и състояние на участниците в процеса, но и задоволително разбиране и ориентиране в съвременната технологична среда. Нужно е да се отбележи, че адаптираните мултимедийни елементи и/или цялостно комбинирано цифрово съдържание са добро, но все пак компромисно решение, за разлика от предварително и специално проектирани и изработени произведения. За целта, определени знания по отношение на дисциплини като аудио-видео дизайн и монтаж, смесване и мастериране, са желателен квалификационен опит, независимо от степента на владеене. Това се налага поради обстоятелството, че -принципно- изискванията предполагат удовлетворяващи познания в съответната област. Науместното цитиране и използване, нелепостта на поставянето на задачи при непознаване на материята, както и невъзможността за задаването на релевантни въпроси и диагностициране на евентуален проблем, дори при наличие на възможности за боравене с информационно-технологични системи и продукти, дава много по-лош резултат, отколкото при неизползването им. Именно това прави допълнителната техническа квалификация на педагозите, едно силно препоръчително (до задължително) условие в комплексността от първоначални изисквания, цели, ход и -съответно- (високи) резултати в процеса на обучението по музика.

Традиционните игрови методи в комбинация със задължителните днес мултимедийни компоненти в образователния процес, са предпоставка за успеваемост.

Докато при по-малките, елемента на развлечение, спонтанността, динамиката са мотивационен фактор, то при по-големите, подражателния елемент, предопределящ игровата природа на дадена активност, е концентрирана в различни типове игри и игрови дейности като т. нар. делови игри, например, при които сериозността, тактическото мислене и творчеството са на много високо ниво, но въпреки това липсва стресът от оценяването, дискомфортът от рамката на субективните критерии не съществува и пред учениците стои възможността за активност, импровизация, интерпретация и конструктивност в благоприятна среда.

Играта и мултимедията, както и тяхната симбиоза показват, че е дошло време да се мисли по нов начин. Онова, което те дават на учениците в рамките на няколко часа, понякога не може да се получи от няколкогодишно обучение – приобщаване към нови предизвикателства, овладяване на действен опит, изясняване на личното отношение и др. Възстановяването на връзката на децата с първичните преживявания и опит води до ползотворни резултати. Най-важният принос на игрите, в комбинация с информационните и компютърните технологии, е в развиването на индивидуални стратегии на учене.

---

Когато комбинираме методи с голям потенциал и интелектуална дейност, в повечето от децата се задейства механизмът на обратна връзка и това предизвиква значителен растеж.

Негативните страни на игрите и мултимедията се свързани с опасността от несериозно отношение в първия случай и негативни влияния върху концентрацията при втория.

Взаимовръзката между игра като основен метод на работа и омаловажаване на процеса поради занимателната му природа, изисква най-вече много пластични и обмислени конкретни отношения между етапите на работа, методите, съдържанието на материала и ясна преценка за кохерентността на детайлите от цялото. Точно тази занимателност е причината за избор на метода, но занимателността в смисъл на добро отношение и приемане на процеса с удоволствие, който обаче, е свързан с активна интелектуална и емоционална ангажираност поради същността на предмета, изискващ обем познания, свързващи задоволяването на личностните търсения с адекватна широкоспектърна подготовка.

Проблемите, вследствие прилагането на информационно-технологичните материали на първо място биха произтекли под форма на изключително добро извинение от страна на децата по отношение на прекомерното и несъобразено използване на приковаващите тялото и ума монитори, които намаляват способността за концентрация дотолкова, колкото се изисква от кратковременното проблясване на образи, създадени с цел комерсиализация. Това ражда ненаситен апетит за постоянна стимулация, която с времето все по-трудно до невъзможно, може да бъде удовлетворена в реалния живот, проявяваща се в насилие, изчезването на уважението към отговорностите, семейството, както и съчувствието. Те биват изместени от прекомерна ангажираност с удоволствия, развлечения и хищнически нагласи, защото човек се превръща в това, което гледа. Консуматорството, поради достъпността си и липсата на каквито и да било критерии, се изражда в морално, нравствено, психическо и не на последно място – физическо деградиране.

Изводът, който можем да направим е, че всяка крайност е вредна, че всяка самоцел е обещание за провал, че всеки успех е множество от малки неуспехи, скрепени помежду си от желание за движение нагоре и напред.

Израстването също е и способността да се наблюдава, а наблюдението разкрива намерението. Двете, съчетани заедно, определят посоката на човешкия живот, който е най-възхитителната синергия. **Синергията** в смисъла извън правилото си, че е съвместно действие, при което крайният ефект или отговор е по-голям от сумата на ефектите или отговорите, предизвикани поотделно от всеки фактор, е принципно съждение в подкрепа на подразбираща се мултиплицирана положителност по отношение на всеки един разглеждан признак. От тук следва и самото възприятие за синергията като утвърдителен и

общоутвърждаващ атрибут на свързани предмети и/или явления, и говорейки за синергия между играта и мултимедийните продукти в училище, и по-специално в часовете по музика, съществуването ѝ вече носи позитивната нагласа за ползотворност и спомага за успешността на реалните резултати. Освен това игрово-технологичната синергия (в контекста на игра в мултимедийна среда) разширява спектъра на образователния аспект във функционирането на науката, изкуството, философията и явленията на културния живот изобщо, както и в отделните ѝ прояви от социалната действителност и чрез нея. По тази логика се структурират и взаимосвързват всички компоненти на съвременната ни реалност. С други думи – всеки комплициран феномен е изключително прост и логичен по рода си, както и в своеобразна връзка с всичко останало, а дали ще се заяви като веществено благо, зависи от формулировката на целите, начините на боравене с него и условията, в които се проявява.

В заключение ще обобщим едни от най-фундаменталните положения при изграждането на съвременен образователен процес, в частност – обучение по музика, в българското средно общообразователно училище.

Методологията днес предполага диалогичност, технологията – интерактивност, взаимоотношенията – субект-субективизъм. Актуален е моментът с акумулация на стремеж към самостоятелност и независимост по отношение на индивидуалното развитие на подрастващите и с избягването на прекомерните контрол, ограничение и подценяване, водещи до действителност, изпращаща ни на последните места в образованието, в бизнеса, в идеите, в изкуството, в обществото.

Методите са концентрирани около създаването на благоприятна атмосфера и условия за стимулиране на повече сетива; обмяната на дейности, водещи до преживявания; провокирането на (творческо) мислене и съответното създаване на (творчески) продукт, чиито проявления намираме в играта и информационно-технологичните мултимедийни образци.

Чрез стимулирането на положителните Емоции, работим върху създаването на условия за Спонтанност, което може да доведе до игрови ситуации. Играта, поднесена целесъобразно предизвиква Интерес, водещ до Мотивация. По-нататъшната работа набелязва Академични цели и се очакват съответните Резултати.

Положителен момент, свързан със ситуацията, според която през 2016 г. започват промени в програмата, е акцентът в новото учебно съдържание, който планирано ще падне върху придобиване на знания, формиране на отношение към националната история и литература на България, и патриотичното възпитание с повече от 50% от учебното съдържание в прогимназиалния и първи гимназиален етап. Според тези заложици цифри, е твърде уместно

в обучението по музика да се прилагат и използват изключително български фолклорни и/или авторски примери.

**Приносът** на тази работа във *философски* аспект е по отношение на противодействието срещу отхвърлянето, а именно – не се ограничаваме с налагане на конкретен модел, изключващ всички останали, напротив – целта е да се постигне синергизъм във всяко едно отношение;

В *общочовешки* план е свързан: с представяне на гледна точка, обединяваща традиционното и исторически валидното, без да го поставя в граници на неактуалност; с най-съвременните технологии и средства, обозначаващи мястото на процесите в живота на подрастващите. Съотнасяйки фактите, се полагат усилия в посока израстване на всяко едно вътре- и междуличностно формообразуващо ниво;

В конкретен *образователен* аспект е свързан с мотивацията и интереса към ученето, посредством достъпни и популярни сред децата форми, целящи последователното изграждане на академичен интерес към конкретната дисциплина, който е формиращ за по-нататъшна всестранна любознателност и стремеж към осъвършенстване на едни независими и устремени творчески личности.

*Локалното значение* на работата се обуславя от нуждата от достъпни идеи в дейността на педагога. Изборът на подходящи методи доста често е свързан с липса на материална база, както и от недостиг на информация по отношение на осъществимостта. Тук аргументираме многочислеността на способности и техники в тяхното целесъобразно проявление, като част от тях споменаваме, докато други разглеждаме подробно, анализирайки характерните им особености и условията за тяхното приложение.

В *глобално значение* дисертацията допринася за установяване на актуализираното ни присъствие в международните образователни и културни системи, описва позициите на българското образование в миналото и доказва потенциала ни за високи резултати в бъдеще.

Научната новост се изразява в разглеждането на всеизвестни идеи, факти и доказани методи и системи, но без обосноваване и естествено постигната универсалност или универсализирана комбинация, както и в комбинирането на традиционни и установени методологични, дидактични и методични образци с технологични иновации. Този опит за връщането към естествените ни механизми на функциониране и използването им за отправна точка в прогреса и рагръщането на творческия (и не само) човешки капацитет, търси очевидното, което отбягваме догматично, в името на сложността и привидната, но често самоцелна, академичност.

---



Тъй както количествените натрупвания водят до качествени изменения, така и липсващата днес в живота на децата спонтанна игра, взета от запрашените рафтове и извадена в нова, още по-привлекателна премяна, комбинирана с гъвкави модерни и класически методики, може да претендира за една универсалност, в която няма разграничаване на „време за учене“ и „време за игра“.

Отдаденост е може би думата-обединител на множеството определения, стоящи зад понятието педагог-вдъхновител, който е своеобразното начало и катализатор на човешката цикличност и растеж. Но сам по себе си педагога е просто самодостатъчна развиваща се личност, която се реализира напълно само при взаимодействието си с групи хора, на които може да предаде част от собственото си богатство и така сам ставайки още по-богат:

„Ако хората сами не могат да летят, нека научат на това децата си.

Нека те летят високо, сремително, далеко, красиво.

И настава време, когато децата разперват криле и излитат.

Нека възрастните просто да последват децата си, за да ги пазят от падане.

И тогава, до като окуражават, се оказва че и те самите летят.

Този способ се използва, когато хората са стигнали до пропаст и няма друг път за спасение.

Веднага!

И трябва да не забравяме: “Може да обучава само този, който сам е научен и знае“.

Ако не е така – всичко се проваля.

От тук следва закон: “Уча – учим“.

В това е спасителната Истина.

Само не трябва да забравяме да подкрепим този закон с вяра, надежда, любов, искреност, красота и творящо търпение.“ [Амонашвили, Шалва Александрович. Спешите, дети, будем учиться летать. Москва: Дом Шалва Амонашвили, 2009]

---

Играта в мултимедийното обучение по музика е  
културното наследство в технологичния свят на науката  
чрез изкуство.

---

## БИБЛИОГРАФИЯ

---

- Акулова, О. “Театрализованные игры”/“Дошкольное воспитание”, 2005.
- Александрова, Ивелина – психолог
- Альшиц, Ю.Л. Тренинг Forever. ГИТИС, 2010.
- Андреев, Марин. Дидактика. София: Народна просвета, 1987.
- Амонашвили, Шалва Александрович. Спешите, дети, будем учиться летать. Москва: Дом Шалва Амонашвили, 2009.
- Амонашвили, Шалва Александрович. Как любить детей. Дом Шалва Амонашвили, 2010.
- Атанасов, Божидар (публикувано). Проблемът за технологичната подготовка на децата от предучилищна възраст. <http://www.referati.org/problemyt-za-tehnologichnata-podgotovka-na-decata-ot-preduchilishtna-vyzrast/96238/ref/p54>.
- Баранский Н. Н. Научные принципы географии: Избранные труды. Москва: Мысль, 1980.
- Беспалько, В.П. Программирование обучения. Москва, 1970.
- де Боно, Едуард. Научете детето си как да мисли. София: Кибеа, 2001.
- Бочкарева, Л.П. Театрално-игровая деятельность дошкольников. Методическое пособие для специалистов по дошкольному образованию. Ульяновск, 1993.
- Бюзан Тони, Господинов Вл., Колева Дина. Эмоционалната интелигентност / доклад.
- Вахрушев, А. А. Окружающий нас мир: учебник – тетрадь для первого класса четырех лет.нач.шк. Я и мир вокруг нас. Часть 1. Москва: Баллас, 1997.
- Велева, Ася. Педагогика на играта. Русе, 2013.
- Велева, Ася. Проблеми на теорията на играта. Плевен: Медиатех, 2014.
- Велчева, Даниела. учител в ОУ „Хаджи Викентий”, с. Първомайци. Информационните технологии – един от „помощниците“ ми в час. <http://www.referati.org/informacionnite-tehnologii-edin-ot-quot-pomoshtnicite-quot-mi-v-chas/89238/ref>.
- Виготски, Л. С, Пономарев, Я. А, Елконин, Д. Б, Леонтиев, А. И, Громов, Е. С. Природа художественного творчества: книга для учителя. Москва: Просвещение, 1986.
- Викторовна, Татьяна. Развитие музыкального мышления младших школьников на уроках музыки. Югорский Государственный Университет. Факультет Искусств. Кафедра Музыкального образования. 2001.
- Витньова, Румяна. Технология на ролевите игри (теоретични постановки).
- Выготский Л. Сееонович. Воображение и творчество в детском возрасте. –В: СПб. СОЮЗ, 1997, 96 с.
-

Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте: Психологический очерк. Москва, 2001.

Вячеславовна, Юлия. Развитие музыкального вкуса у детей младшего школьного возраста на уроках музыки. Ставропольский государственный педагогический институт. Ставрополь, 2003.

Гатоу, Джон. Оръжия за масово обезличаване. Пътешествието на един учител из мрачното царство на задължителното образование. София: Изток Запад, 2011.

Гитуни, Монсеф. Емоционалната интелигентност. София: Просвета, 2004.

Голман, Даниъл. Емоционалната интелигентност. София: Изток-Запад, 2011.

Горюнова Л. В. На пути к педагогике искусства / Музыка в школе. Москва, 2008.

Грей, Питър. Свободата да учиш. София: Изток-Запад, 2016.

Дженкинсън, Сали. Геният на играта. Празникът, наречен детство. София: Изток Запад, 2013 /131-таблица.

Дмитриева, М. И. Игра как фактор социализации личности (психологический аспект). Философия игры. Москва, 1998.

Елкониин, Даниил. Психология на играта. София: Народна просвета, 1984.

Элкониин, Д. Б. Психология игры. Москва, 1978.

Запорожец, А. В., Маркова. Т. А. Възпитание и обучение в ДГ. София: Народна просвета, 1982.

Зицер, Дмитрий, Зицер, Наталия. Практическая педагогика: азбука НО, 2007.

Иванов, И. [Интерактивни методи на обучение](#). // Юбилейна научна конференция с международно участие 50 години ДИПКУ – Варна на тема: «Образование и квалификация на педагогическите кадри – развитие и проекции през XXI век», 2005.

<http://www.ivanpivanov.com/research/>.

Иванова, Ива. Латералните загадки – нестандартен метод за провокация на креативното мислене. <https://www.novavizia.com/>.

Кабалевски, Дмитрий. Как да говорим на децата за музиката. София: Музыка, 1980.

Какачева, Тодорка, Дернева. Мара. Дидактични игри. София: Народна просвета, 1988.

Камаровская Е. В. Как помочь школьнику? Развиваем память, усидчивость и внимание. Питер, 2010. <https://www.labyrinth.ru/books/219183/> .

Кановская, М.Б. Педагогика Шпаргалки, Москва: АСТ, 2009.

Кипнис, М.С. Актерский тренинг. Прайм-ЕВРОЗНАК, 2008.

Кларк, Рон. Край на скуката в час. София: Изток-Запад, 2013.

---

- Коева, Радка – дългогодишна детска учителка, регионален и областен инспектор "Предучилищно възпитание", докладчик-новатор на национални конференции, участник в създаването на единни учебни програми.
- Колесникова И.А., Титова Е.В. Педагогическая праксеология. Учебное пособие. Москва: АСАДЕМА, 2005.
- Колишев, Н. Педагогическите умения на учителите. Мотивирането. Варна: Контур, 2004.
- Коломински, Яков. Човекът-психология. София: Народна просвета, 1989.
- Кон, Алфи. Митът за дисциплината. София: Изток - Запад, 2011.
- Крайг, Питер Г. Психология развития. В, 9-е изд. - В: СПб. Питер, 2005, с. 940.
- Ландбърг, М. Първичната сила на мотивацията. София, 2002.
- Макаренко, А. С. Педагогически съчинения - том 4. Москва: Педагогика, 1984.
- Медушевский, В. В. Концепция: Основы духовно-нравственного воспитания и образования в школе. Москва: Московская консерватория, 2001.
- [Миленски, Иван. Съвременни проблеми на детската игра. –В: Сб. "Диалог на педагогическите компетенции". В. Търново, УНИВ: Св. Св. Кирил и Методий, 2012, с. 49-58.](#)
- Миронова, Анна Анатольевна. Возможности информационных технологий обучения в процессе развития творческого мышления, 2009 / доклад.
- Мурашова, А. С. Игровые методы обучения. Сатка, 2013.
- Надолинская Т. В. Игры-драматизации на уроках музыки в начальной школе. Москва, 2003.
- Неминска, д-р Румяна Илчева. Методи на интердисциплинарно обучение - статия, Издание: бр.2, Педагогически Факултет, Тракийски Университет, гр. Стара Загора
- Доналдсън, Д-р. О. Фред. Играй със сърце. Жануа, 2017.
- Никитин, Б. П. Развивающие игры. Москва: Педагогика, 2000.
- Николов, Л. Мотиви на поведение и социални структури. София, 1974.
- Пашков, А. Г. К вопросу о взаимосвязи педагогической антропологии и принципов синергетики. Проблемы образования рубежа 21 века: международный диалог. –В: Курск, 1996, с. 15.
- Петровского, А. В. Ярошевского. Н. Г. Психология. Москва, 2002.
- Платонов, К. К., Г. Г. Голубев. Психология. Москва: Высшая школа, 1977.
- Платонов, К. К. Занимателна психология. София: Народна просвета, 1989.
- Пономарьов, Яков Александрович. Методологическое введение в психологию. Москва: Наука, 1983.
- Попов, П.Г. О методе. Театральная педагогика. Режиссура. ВЦХТ, 2005.
-

Радев, Камен – учител по химия в София; старши инспектор, направление природни науки, регионален инспекторат София.

Силгиджиян, Х. Въпроси на изкуството за деца. Том 2. София: Народна просвета, 1973.

Славин, Р. Педагогическа психология. София: Наука и изкуство, 2004.

Сударчикова, Лилия. Введение в основы педагогического мастерства. Учебное пособие Сударчикова Л. Г. ФЛИНТА, 2008, 2014.

Теплов, Б. М. Психология музыкальных способностей. Москва: Педагогика, 1985.

Тодорова, Галина. Същност на емоциите. Емоционални разстройства. Психична централа <http://icp-bg.com/същност-на-емоциите/>.

Тоцева, Янка. 2011. [http://ytotseva.blogspot.bg/2011/11/blog-post\\_5258.html](http://ytotseva.blogspot.bg/2011/11/blog-post_5258.html).

Туджаров, Христо. Електронно обучение и тенденциите във висшето образование. E-Learning. София: Асеновци, 2009.

Ушинский К. Д. Человек как предмет воспитания. Собр. Соч. АПН РСФСР, 1952.

Фабри, Курт Э. [Игры животных и игры детей \(сравнительно-психологические аспекты\)](#) – В: [Вопросы психологии](#). № 3, 1982. с 26-34.

Халоуел, Едуард. Детството и семенцата на щастието. Пет стъпки към това децата да открият радостта. София: Изток Запад, 2015.

Хехт, Яков. Демократичното образование. София: Изток-Запад, 2013.

Холт, Джон. Как децата учат. София: Изток-Запад, 2010.

Хьелл, Л., Д. Зиглер. Теории личности.- В: СПб. Питер Пресс. Киев, 1997.

Хьойзинха, Йохан. Homo ludens. София: Захарий Стоянов, 2000.

Цветков, Димитър. Обща педагогика като наука и учебен предмет. София: Народна просвета, 1988.

Чакърров Найдан, Атанасов Жечо. История на педагогиката. София: Народна просвета, 1963.

Шарапова О.А. Игрофикация в развитии маркетинговых концепций информационных ресурсов. 2012. <https://studfiles.net/preview/2800350/page:13/>.

Шейнов В. П. Эффективная реклама. Секреты успеха. Москва, 2003.

Шмаков С.А. Её величество игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей. -В: Магистр, 1992.

Шмаков С.А. Игра и дети. -В: Знание, 1999.

Ямбург, Е.А. - Педагогический декамерон. Дрофа, 2008.

Диалози за възпитанието - колектив на Просвета. София, 1984.

Енциклопедия по психология. (Под ред. на Реймънд Дж. Корсини). С., Наука и изкуство, 1998.

Летящата класна стая/капитал.

---

Alves, Julio. Jacobson Center for Writing, Teaching and Learning. Writing Program at Smith College. <http://chronicle.com/article/Unintentional-Knowledge/139891/> .

Banerji Ashok, Ghosh Ananda Mohan. Multimedia Technologies Interactive Multimedia in Education and Training. Idea Group Publishing, 2004.

Duffy T. M., Cunningham D. J. Constructivism: Implications for the design and delivery of instruction. –B: D. H. Jonassen Handbook of research in educational communications and technology. New York: Simon & Schuster Macmillan, 1996, c. 170-199.

Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. Principles of instructional design (4th ed.). Forth Worth, TX: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers, 1992. Conditions of learning (R. Gagne). <http://tip.psychology.org/gagne.html>. Gagne, Wager, Golas & Keller, 2005.

Gardner, Howard. Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. Basic Books, 2011.

John Biggs. –B: What the Student Does: teaching for enhanced learning, Higher Education Research & Development, 1999. 18:1, p. 57-75.

Holt, John. How Children Fail. Pitman Publishing Company, 1964, Merloyd Lawrence, Delta/Seymour Lawrence, 1982.

Kapp, Karl M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons, 2012.

Laurillard, D. Rethinking university teaching: A conversational framework for the effective use of learning technologies (2nd ed.). London: Routledge FalmerLaurillard, 2002.

Leow, Fui-Theng. Interactive Multimedia learning: Innovating Classroom. Education in a Malaysian University; Faculty of Science, Technology, Engineering and Mathematics; INTI International University India, 2005.

Marshall, Marvin. Discipline Without Stress - Punishments or Rewards: How Teachers and Parents Promote Responsibility & Learning. Chico CA, 2012.

Meyer, Dan. Math class needs a makeover. Ted talks.

Ritchie, D. C., & Hoffman, B. Incorporating Instructional Design Principles with the World Wide Web. –B: B. H. Khan (Ed.) Web-based Instruction. Eaglewoodcliffs, NJ: Educational Technology Publications, 1997.

Sanjaya Mishra , Ramesh C. Sharma. Interactive Multimedia in Education and Training, 2004.

Tyler DeWitt: Hey science teachers - make it fun. TED talk.

Augmented Paper: Developing Relationships between Digital Content and Paper 2007.

---

<https://www.diuu.bg/ispisanie/broi23/23kt/23kt2.htm>

<http://ru.wikipedia.org/Игрофикация>

<http://codeacademy.com>

<https://www.youtube.com/watch?v=6OaIdwUdSxE>

[https://www.ted.com/talks/dan\\_meyer\\_math\\_curriculum\\_makeover](https://www.ted.com/talks/dan_meyer_math_curriculum_makeover)

<http://ideas.ted.com/2014/09/04/what-the-best-education-systems-are-doing-right/>

Paul Luff, Guy Adams, Wolfgang Bock, Adam Drazin, David Frohlich, Christian Heath, Peter Herdman, Heather King, Nadja Linketscher, Rachel Murphy, Moira Norrie, Abigail Sellen, Beat Signer, Ella Tallyn and Emil Zeller.

FilmSound.org

<https://www.futurelearn.com/>

[http://m.capital.bg/politika\\_i\\_ikonomika/obshtestvo/2015/02/13/2471849\\_letiashtata\\_klasna\\_staia/](http://m.capital.bg/politika_i_ikonomika/obshtestvo/2015/02/13/2471849_letiashtata_klasna_staia/)

<http://mentalfloss.com/article/21824/5-alternative-teaching-methods>

<http://webstage.bg/socialni-temi/1122-kak-uchilishteto-ubiva-talantite-na-detzata-i-proizvezhda-neudachnitsi.html>

[http://www.ted.com/playlists/182/talks\\_from\\_inspiring\\_teachers?awesm=on.ted.com\\_a0PRo&utm\\_campaign=&utm\\_medium=on.ted.com-facebook-share&utm\\_content=awesm-publisher&utm\\_source=l.facebook.com](http://www.ted.com/playlists/182/talks_from_inspiring_teachers?awesm=on.ted.com_a0PRo&utm_campaign=&utm_medium=on.ted.com-facebook-share&utm_content=awesm-publisher&utm_source=l.facebook.com)

<http://www.de-sita.com/cat/obuchenie/>

<http://www.teachhub.com/>

---

---



## ПРИНОСИ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯТ ТРУД

1. За първи път се комбинират традиционната, но използвана основно в ранна детска възраст игра, със съвременни технологични средства. Синергията е приложима за всички възрасти и във всички курсове на обучение.
  2. Възпитателните и педагогически приноси са с широк диапазон – от интерес и мотивация, през дисциплина и умения за общуване, до академичен растеж, творчески търсения и реализации. Представена е концепция, свързана с постигане на резултати чрез мотивирано изпълнение. Т.е. индивидуално израстване в различни области, базирано на игра, превъплъщение, представление (Performance-based assessment).
  3. Практическият ми опит, довел до необходимостта от теоретична обосновка, представя аргументирано предложение, базирано на емпирично проверена методология, което е с потенциал да допринесе за подмяна на учебната матрица със система, която е приятна за учащите, интелектуално и емоционално провокативна, и резултатна.
  4. Заложената в идеята на дисертацията промяна се случва реално и независимо, в най-малката образователна клетка и на базово ниво. Т.е. при приложение на игрово-мултимедийната система, промяната се заражда и доказва най-напред в действителна учебна среда, от друга страна – тръгва от вътреучебните взаимоотношения между преподавател и обучаеми, а това е добра обосновка за по-глобална методологична трансформация.
  5. В дисертацията се подчертава важността на патриотичното възпитание за цялостното развитие на личността, за неговото самосъзнание, принадлежност, духовно и емоционално израстване, а от там и полезността на индивида като пълноценен поданик на света.
-