

*My Daily Life as a Pedagogue
Моето педагогическо ежедневие*

ДА СЕ НАУЧИМ ДА МИСЛИМ: МИСЛОВНИТЕ КАРТИ – КЛЮЧ КЪМ КРЕАТИВНОСТ И НОВИ ИДЕИ

Олга Константинова

Начално училище „Христо Ботев“ – Троян

Резюме. Въображението и креативността са дадености, които съществуват от самото раждане. За формиране на креативно детско мислене е нужно да се дадат на детето всички необходими стимули за неговото развитие. Изключително важна цел е да покажем на малкия човек как да преработва своите спомени и знания, съзнателни и несъзнателни, и да ги трансформира в жизнен опит. Ежедневното му подпомагане да интегрира различните части на своята личност води до вътрешно осъзнаване, че е съвкупност от разнородни качества, характеристики и емоции. Времето, в което живеем, изисква да направим учебния процес малко по-различен, малко по-забавен, по-интересен и нестандартен. Това довежда до търсене и използване на нови предизвикателства – мисловните карти и всички техники и игри, които развиват креативността.

Keywords: imagination, creativity, interactivity

*„Не можем да решим важните проблеми,
като използваме същия начин на мислене,
който сме използвали, когато сме ги създали.“*

Айнщайн

Въображението и креативността са дадености, които съществуват от нашето раждане, и за да се формира една креативна личност, е нужно да дадем на детето всички необходими стимули за неговото развитие.

Изключително важна цел е да **покажем на малкия човек как да преработва своите спомени и знания, съзнателни и несъзнателни, и да ги трансформира в жизнен опит.** Ежедневното му подпомагане да интегрира различните части на своята личност води до вътрешно осъзнаване, че е съвкупност от разнородни качества, характеристики и емоции.

Задачи:

1. Изясняване на понятието „креативност“ и осъзнаване на неговата важност за бъдещото израстване на малкия ученик.
2. Използване на „играта“ за мотивиране на децата да прилагат креативно си мислене.

3. Разработване и запознаване с техники и методи, стимулиращи креативното мислене, и подобряване на техните умения за справяне с различни нетипични ситуации.

Първата крачка за формиране на креативни деца с богато въображение е да им се даде възможност за придобиване на опит и познания, които ще запазят у себе си, докато пораснат. Трябва да се стимулират у тях инициативността, стремежът им към търсене на информация, експериментаторският дух – най-необходимите за креативността умения. Когато децата научат нещо сами, от своя личен опит, трудно после могат да го забравят. Чрез асоциациите, които те правят, учителят може да стигне до същината на възникналия проблем и да им помогне да променят или да обогатят отношението си към случващото се. Ако им покажем дори с елементарно познание за това, как работи собственият им ум, ще помогнем да променят не само начина, по който реагират на външни стимули, но и начина, по който гледат на себе си и на света като цяло. Умението да бъдат креативни е нещо, което може всяко дете да открие у себе си, да го доизгражда с постоянство, да го развива.

В мозъчната кора се осъществяват сложни процеси като мисленето, представянето и планирането. Именно там се формират много от качествата и способностите, които се надяваме да видим развити у децата. Началният етап е период на интензивно интелектуално израстване, през който те се научават да мислят логично, да разбират причина и следствие и да решават типови задачи в различни житейски ситуации. Още Демокрит посочва, че знанието не е така важно, както разбирането. Учителят трябва да поднася знанието и да се стреми да учи учениците сами да го разбират.

Времето, в което живеем, изисква да направим учебния процес малко по-различен, малко по-забавен, по-интересен и нестандартен. Това довежда до търсене и използване на нови предизвикателства – мисловните карти и всички техники и игри, които спомагат изработването им. Образното моделиране стимулира генерирането на идеи, откриването на отношения и усъвършенстването на създадения модел.

Тази идея преминава през сериозни етапи, като в основата на всеки стои визуализираща техника. Чрез метода „Визуализиране“ могат по-лесно да бъдат запомнени някои събития, процеси и факти и да бъдат конструирани положителни виждания за процесите.

Етапи:

1. Креативни игри.
2. Методи и техники.
3. Практически тренинги.

1. ЕТАП. Креативни игри

Още в началото на учебната година второкласниците се запознават със своя нов за учебната година герой – Малкото таласъмче от книгата на Николай Райков „Големите приключения на малкото таласъмче“. То предлага на децата различни креативни игри. За да бъде и по-забавно откриването на играта, децата

въртят пумпал, който ги отвежда на някои от посочените на картата места: Дълбоката река, Голямата планина, Омагьосаната гора, Тъмната пещера и Вълшебната къщичка. Тук за тях винаги има по нещо скрито и с голямо нетърпение очакват поканата да се разходят по картата с Малкото таласъмче. Към края на годината децата имат вече любими игри. „Измисли игра“ е една от тях – в средата на стаята, за да се вижда от всички, се поставя предмет, какъвто учителят е решил, например „гума“, „кубче“, „лист от хартия“, „декоративна щипка“, „монета“ и други. Всеки трябва да даде предложение как да се включи показаният предмет в игра. Идеите се записват на листче, после се четат и децата гласуват с предварително определени точки всяка идея. Първите 5 най-интересни игри се изиграват от класа. Така се раждат и елементарните броилки. Колкото повече се повтарят и изиграват игрите, толкова нови варианти се раждат.

Друга интересна игра е „Съвременен герой“. Децата от класа се разделят на две групи на произволен принцип. Всяка група трябва да определи на кой анимационен, филмов или приказен герой прилича съответният участник от другата група. Героите се записват на листчета, които се залепват на гърба на всеки участник, групите се подреждат една срещу друга и поред всеки участник се опитва да познае на кой герой е оприличен. Има право да задава въпроси, но трябва да му се отговаря само с „да“ или „не“, докато разбере какъв герой е.

Често се прибегва и до „Приказка-игра“. Използват се познати и непознати приказки, на които се интерпретира съдържанието, променят се героите, обстановката, та дори и понякога сюжестът. Този вид игри водят до развиване на езикова култура и креативността посредством желани стратегии и дейности на 8-годишните деца. Подобна е играта съчиняване на приказка без край. Важното е да са насочени към креативно развитие: самостоятелност, инициативност и богатство на въображаемите образи.

Интерес представлява играта „Опиши с думи“ – себе си, мама, приятел, съученик. Един лист се разделя с прегъване на няколко части, в средата се записва името на описвания обект. Във всяко квадратче трябва да се разположат думи, с които се прави необходимото описание. Те могат да бъдат съществителни, прилагателни или глаголи. Игрите стават още по-забавни, ако се добавят цветове, музика, движения. Пример за това е играта „Словесни кули“, в която са включени движения. Отново децата са разделени на групи. Всеки участник трябва да мине през своя пост, да запише дума и да постави кубче. По предварително определено време децата строят своите словесни кули. Победител е този отбор, чиято кулата е най-висока. Това означава, че са измислени най-много думи. Тази игра се играе при затвърдяване на съществителни, прилагателни, глаголи. По-труден вариант е, когато в условието се изисква да се записват словосъчетания или изречения. Всяка предложена идея се доразвива и разностранява в нови варианти.

Изключително позитивна е играта „На интервю“. Обикновено класът играе роля на комисия, а споделящото дете е на интервю. Организацията е бърза, има

наличие на идея, която трябва да бъде споделена, обсъдена и приета от целия клас. Тук няма правила. Има само въображение, образи, роли, ситуации, убеждения. Внушава се на децата, че са на важна среща и те трябва убедително да представят своята идея, за да се приеме от колектива. Интервюируваният може да използва всякакви средства, за да е по-успешен, уверен и спокоен, че идеята ще бъде разбрана и харесана. В такива ситуации децата стават смели и неограничени. Често пъти се налага обсъждане, посочват се предимствата и недостатъците, посочват се силните и слабите страни, за да се стигне до най-доброто решение.

Стимулирането и развитието на креативността чрез игра допринася за преодоляване на стереотипните репродуктивни дейности на децата и е път за развиване на тяхната активност, богатство на въображението и оригиналност на мисълта, възприемчивост към нови и необикновени идеи и тяхното продуциране. Важното е да се чувстват свободни да изразяват мнението и чувствата си. От голямо значение е да се стимулира оригиналността на децата и оттам – тяхната сигурност и увереност в собствените им сили, тяхното самоуважение и лична преценка.

II ЕТАП. Интерактивни визуализиращи методи и техники

Според Р. Вълчев интерактивни са методите, обосновани на едновременното получаване на знания, развиване на умения и изграждане на нагласи чрез поставянето на учениците в ситуации, в които могат да си взаимодействат. Те са на основата на диалог, решаване на проблеми, съпреживяване.

„Асоциативният облак“ е познат на децата още от края на I клас, тук във II клас тази техника се доразвива и дообогатява. В средата се поставя понятието, най-често в рамка, наподобяваща облаче, около което с рисунки или ключови думи се обяснява, описва или характеризира съответното понятие. Тук мисълта се освобождава и може да се мисли в различни направления. Много често използваме „Игра на асоциации“. Взема се произволна книга, отваря се на произволна страница, по предварително указание се търси определен ред, а на реда – например 6-ата дума. Изважда се думата на бял лист, записва се и се прави облаче около нея. Позовавайки се на детските мисли, идеи и чувства, може да се достигне до разработването на нови асоциации и оригинални връзки. Много е важно да се възбуди любопитство и интерес към дадена игра и обикновено е добър знак, че има потенциал децата да се справят.

Брейнсторминг, или Мозъчна атака, като метод дава възможност за бързо провокиране на асоциации по дадена тема за кратко време – от 1 до 5 минути, които се записват на дъската. Тези думи-асоциации могат да бъдат използвани за различни цели. Необходимата цел за нас е да се подготвят децата за изработване на мозъчни/мисловни карти. Всеки има право да развие своята идея независимо от това, колко странна или неприемлива изглежда тя на останалите. Децата ще бъдат много по-креативни, ако ги убедим, че техните идеи да бъдат приложени, макар и в

по-късен етап, като по този начин виждат полезността на своята работа. Това чувство за полезност може да бъде засилено чрез изясняване на целите: какво считаме за полезно и какво искаме да постигнем. По време на мозъчната атака е изключително важно да не се съди и оценява, а да се отвори място за всяка идея, позволявайки на съзнанието да се освободи от всякакви странични асоциации и притеснения. От психологическа гледна точка е важно и пространството за записване на идеите. Колкото то е по-голямо, толкова повече провокира за запълване с идеи. Цветовете също имат силно стимулиращо значение. Всеки път на провеждане на мозъчна атака се преминава през три етапа:

- а) подготовка;
- б) генериране на идеи;
- в) групиране, подбор и оценка на идеите.

За да не се губи време, предварително се изработват баджове с надпис „генератори на идеи“ и „експерти“, а също така трябва всеки учител да си има под ръка интересни отличителни картончета или предмети, с които много бързо да разделя класа на 2, 3 или повече групи. В случая са ни необходими само две групи. Разясняват се правилата и задълженията на всеки участник от групите. Отново им се напомня, че трябва да изказват всякакви идеи, нямат право да правят коментари и каквито и да е изводи преди определеното време за творчество, а експертите си избират един представител, който записва предложенията на дъската, за да се виждат от всички. Ако по време на работа „генераторите“ шумят, това е нормално, даже хубаво. Децата трябва да изразят своите емоции заедно с идеите си, но едновременно с това да се учат да се изказват поотделно. Емоциите утихват при разклащането на една керамична камбанка.

Когато всички идеи бъдат формулирани, се дава думата на „експертите“. Те дружелюбно оценяват всички решения, избират най-добрите, а също така могат да предложат и свои. Хвалят се всички деца, обръща се внимание на активните и остроумните. При следваща игра ролите на „експертите“ и „генераторите“ се разменят. Важно е да не се забравя да „изключим“ мозъчната атака, която сме задействали, за да се премине към следващата учебна дейност.

Brainwriting – Метод 6-3-5. Всеки участник получава по един еднакво голям лист хартия, който предварително е разделен на три полета (вертикално) и шест реда (хоризонтално). По този начин всеки лист има по 18 квадратчета. Всяко дете изписва на най-горния ред една идея в първото квадратче и предава листа на следващото, седящо отдясно на него. Това занимание се повтаря 5 пъти (6-3-5-метода: 6 деца имат 3 идеи по 5 пъти). Така се създава голямо количество предложения. След като се предадат всички предложения, най-доброто, най-интересното, най-хумористичното се изписва и дискутира. Ценното на този метод е, че всеки участник/участничка може да работи самостоятелно и да се вдъхновява от идеите на другите.

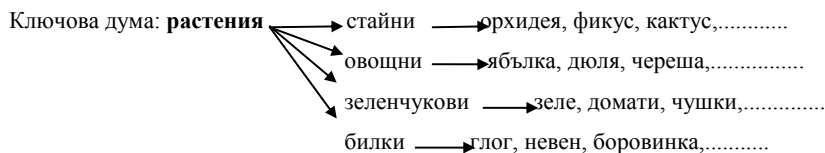
Mindmapping – Мисловни карти. Тази творческа техника се създава през 70-те години от англичанина Tony Buzan. Тъй като мислите на човек не протичат в права линия, Buzan стига до идеята, че трябва да се изхожда от едно водещо понятие, което да се намира в средата на листа, и от него да тръгват задължителни линии към четирите ъгъла на страницата.

Целият процес при изработване на Мисловни карти се състои от няколко стъпки:

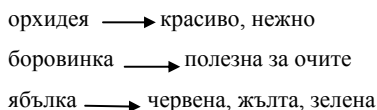
1. Взема се бял лист, по възможност най-малко А4, малкият лист стеснява мислите и идеите.
2. Приготвят се цветни моливи, пастели, маркери.
3. В средата на листа се вписва ключова дума, около която ще се разсъждава. Всяка ключова дума може да стане начало на следваща, а следващата – на друга, и така се създават разклонения, т.е. мисли на различни нива. Ключовата дума (ключовите думи) може да бъде представена като картинка, това още повече активира детското съзнание и предразполага към мисловна дейност.
4. Записват се всички идеи и мисли, които връхлитат в момента, но мисълта непрекъснато трябва да се връща на централното понятие. За да се създаде мрежова организация, тези идеи се свързват с разноцветни дебели линии (клони), а ключовите понятия в интересни цветни конфигурации, съответстващи на цвета на линията. Използват се различни по дебелина и цвят линии, които трябва да са толкова дълги, колкото прилежащите към тях думи.
5. Търсят се взаимовръзки на ключовите понятия. Процесът не е труден, развива мисленето и въображението, тренира мозъка и дава практически резултати. Помага да се учи лесно, да се запомня бързо, да се мисли нашироко. Децата трябва да се стимулират непрекъснато, че всяка изказана на глас мисъл има някаква стойност и трябва да се съхрани.
6. По възможност се пише печатно и с по-едри букви.
7. Би било добре да се работи с картинки, символи и цветове в различна форма.
8. Използват се стрелки за напречните линии между отделните разклонения.
9. Уточнява се времето за записване на идеите.
10. Поканват се отделни ученици да представят всяка идея.
11. Съвместно с учителя се обсъждат, без да се критикува, и се взема общо решение.

III ЕТАП. Практически тренинги

Идеята да се разучават и използват мисловните карти идва с изготвянето на родословно дърво при тема „Моето семейство“ по околна свят още в началото на годината. Този предмет предполага благоприятна почва за изработване на тези интелектуални мрежи. Биха могли да се използват не само при разясняване на конкретен урок, но и за обобщаване на раздел. С много голямо желание децата илюстрират своите идеи върху следните теми:



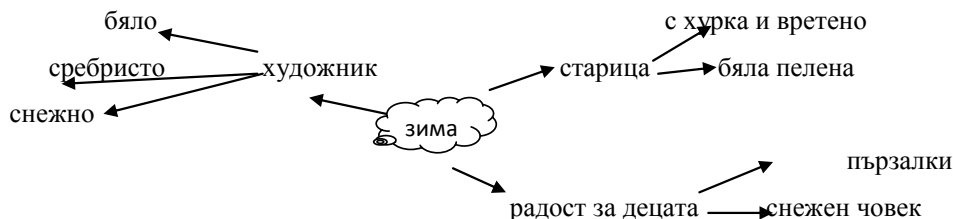
На всяка подключова дума може да се направи ново разклонение, например:



Думите: орхидея, фикус, кактус,; ябълка, дюля, череша,; глог, невен, боровинка,, биха могли да се заменят при възможност с картинки. Графики-те на мисловните карти могат да се изобразяват като дърво, ребена кост, клон или каквото си изобретят децата, важното е да се очертава главното понятие.

Мисловни карти по околна свят са направени още с ключови думи: природа, професии, животни, селскостопански животни, здравословно хранене, здравословни храни, сетивни органи, празници.

С много креативност се подхожда и към произведенията по литература. Така децата се научават да четат с разбиране различни по жанр произведения. С голяма смелост описват „зимата“ в произведението „Да се чудиш“ на Димитър Спасов.



С мисловна карта правят обобщение на зимните произведения: „Ех, че време! Ех, че сняг!“ – Георги Авгарски, „Зима иде“ – Кирил Христов, „Космонавт“ – Ана Александрова, „Зима“ – Димитър Спасов, и „Да се чудиш“ – Димитър Спасов. Децата търсят общи думи и изрази, описващи този сезон: бяла, снежна, ледена, пързалки, шейни, мраз и други. Силата на майчината любов се откроява по-силно, когато се търсят и сравняват чувства в няколко произведения: „Тюленчето“ – Кирил Гривек, „Врабецът“ – Иван Тургенев, и „Лакомото мече“ – Емилиян Станев. С лекота второкласници рисуват и изписват образа на сестричката от произведението на Ран Босилек „Сестричка“. Тук ключовите думи – уста, очи, коса, лице, усмивка, се заместват с рисунки.

При изработване на мисловни карти са налице умение, желание, въображение, креативност. И това си личи с всяка следваща карта. Дори проявяват и собствено виждане при изготвяне на дизайна. На въпроса „Какво е родината за теб?“

учениците самостоятелно разсъждават върху трите произведения „Татковино“ – П. Славеиков, „Родна стряха“ – Ран Босилек, и „Иска ми се“ – Иван Вазов. Някои от децата се спират на трибагрено то знаме и на всеки цвят записват по едно произведение. Отговорите са различни: За мен България е татковина, майчина милувка, мила земя. За мен България е сладка дума, весели другари, гори зелени.

Като изходно ниво по литература децата изработват мисловна карта на тема народно творчество.

По български език е изработена само една карта върху раздел – части на речта, а по математика – четирите аритметични действия.

В края на годината учениците попълват анкета: „Аз завършвам втори клас“. На последния въпрос: „Как си представяте учителя на бъдещето?“, децата изработват мисловна карта във вид на широколистно цъфнало дърво. Във всеки цвят записват своите виждания:

- атрактивен, любезен, хубав, млад, помагаш, щастлив, любвеобилен, умен...
- леко строг, с очила, креативен, ученолюбив, любопитен...
- добронамерен, хубав, спокоен...
- спокоен, да си обича работата, търпелив...
- пълен с идеи, оригинален...
- да обича децата, да може да прави презентации...
- забавен, успешен...
- справедлив, неиздаващ децата, доверяващ се...
- винаги усмихнат, изненадващ, помагаш и т.н.

Като естествен завършек на тази толкова трудна по своему дейност и същевременно интересна, развиваща и креативна, е изработване на мрежа на приятелството. С гордост могат да се похвалят второкласниците, че с много желание и радост цяла година изграждат „паяжина на приятелството“ с второкласници от 10 града на България – Ловеч, Хасково, Царево, Шумен, Велики Преслав, Велинград, София, Лясковец, Павликени и Кърджали. В продължение на месеци прелитат писма, изписани от деца с много вълнения, настроения и емоции. Децата разказват, споделят за историята на своите градове и училища, за преживени празници и делници, съревновават се по математика. В мисловните карти те ги определят като: забавни, интересни, побеждаващи, способни, забавляващи, трудолюбиви, старателни, буйни, щастливи, весели.

И последно... на дъската винаги стои залепен лист за хрумвания, идеи, предложения, защото децата са уверени, че няма лоша идея, дори най-шантавите хрумвания могат да бъдат безкрайно полезни в даден момент.

Изводи

Използването на Мисловните карти за визуализиране на учебното съдържание е изключително важно, а по-добрата визуализация е предпоставка за по-добро учене. Всяко едно понятие може да бъде конструирано и визуализирано по определен на-

чин, известен като интелектуална карта. Визуализацията чрез интелектуални карти дава възможност да се открие същественото от несъщественото, видимото от невидимото, поставя се акцент върху определени характеристики на понятието, правят се асоциации между отделните характеристики, установява се тяхната логическа връзка. Те помагат да се създадат няколко на брой идеи, които да се обединят в една по-голяма, и обратното – помагат да се подредят мислите, да се организира умът.

Мисловната карта е нагледна, компактна, завършена картина на изучавания проблем. Тя стимулира търсенето на нови връзки и взаимоотношения, като в този смисъл има креативна и евристична роля.

ЛИТЕРАТУРА

- Балкански, П. (2003). Модернизацията на образованието и предизвикателствата пред учителската професия. В. Сб. *Общество на знанието и образование за всички*. София.
- Брунър, Дж. (1995). Психология на интелекта. *Педагогика*, 9.
- Гюрова, В. и др. (2006). *Интерактивността в учебния процес*. София.
- Сийгъл, Д.; Т. Брайсън. *Как да развием потенциала на детския мозък*. ИК „Хермес“.
- Костова, Здр. (1999). Как да учим успешно. Иновации в обучението. *Педагог*, 6.
- Тодорина, Д. (1994). *Технология на груповата учебна дейност*. София.
- Тодорина, Д. (2001). *Стратегия за развитие на надарените ученици*. Благоевград.

LET'S LEARN TO THINK: MIND MAPS – A KEY TO CREATIVITY AND NEW IDEAS

Abstract. The imagination and creativity are something granted and exist from the very birth. It is necessary to provide the child with all needed tools and motivations to develop and form its creative child thinking. It is an exceptionally important objective to show the little one how to remodel its conscious and unconscious memories and knowledge and to transform them into a lifetime experience. If it is constantly being supported to integrate the different parts of its personality it will realize by itself that it is an aggregation of many sorts of qualities, characteristics and emotions. The time we live in, requires from us to reshape the training process and make it a little bit more different, entertaining, exciting and away from the standards. That requires searching for and using the new challenges like mind maps and all such techniques and games that develop the creativity.

✉ **Mrs. Olga Konstantinova**
Primary school “Hristo Botev”
5600 Troyan, Bulgaria
E-mail: olia_konstantinova@abv.bg