

ИЗПОЛЗВАНЕ НА ПРОЕКТНИЯ МЕТОД В ЧАСОВЕТЕ ПО ЛИТЕРАТУРА

Грета Владимирова

СУ „Св. св. Кирил и Методий“ – Козлодуй

Резюме. В статията се разглеждат теоретическите и практическите аспекти на приложение на проектната дейност като един от активните методи на обучение в часовете по литература в гимназиален етап на обучение. Описани са правилата за успешна проектна дейност и етапите, през които преминава екипната работа по проекта. Споделени са добри практики за игрови методи в часовете за изучаване на древногръцката митология в VIII клас. Представен е един опит за нетрадиционен прочит на романа „Робинзон Крузо“ на Даниел Дефо в IX клас.

Ключови думи: проект; проектна дейност; активни методи на обучение; педагогически иновации

В условията на съвременното образование обективна необходимост е учителят да използва иновационните технологии при обучаването на учениците. Днес основна цел на образованието е не само натрупването на определен обем от знания, умения и навици, но и подготовката на ученика като самостоятелен субект на образователната дейност. В основата на съвременното образование стои активността на ученика, направлявана от учителя. Основните задачи на съвременното образование се подчиняват на целта да се възпита творческа, активна личност, която умее да се учи и да се усъвършенства самостоятелно.

Джон Дюи – американски философ и педагог, твърди следното: „Детството на едно дете не е период на подготовка за бъдещия живот, а самият пълноценен живот“. Следователно образованието трябва да се базира не върху онези знания, които някога ще му послужат в бъдещето, а върху това, което е необходимо на детето днес, върху проблеми на реалния му живот.

Пред всеки учител стои въпросът за разнообразяването на часовете по литература. Проектната дейност може да помогне за мотивирането на съвременния ученик да прочете изучаваните художествени творби. Включването в проект възпитава ученика и го превръща в творческа личност, способна не-

прекъснато да се развива и да взима самостоятелни решения, умееща да се ориентира в съвременното информационно пространство.

Проектната дейност е педагогическа технология, ориентирана към придобиване на нови знания чрез самообразование. Методът дава простор за творчески инициативи и на учениците, и на учителя. Сътрудничеството между учител и ученик създава положителна мотивация у ученика към ученето.

Проектът е ценен, защото в процеса на изпълнението учениците се учат самостоятелно да придобиват знания, получават опит в познавателната и учебната дейност. Ученикът още в училище натрупва опит за изследователска дейност, развива умения да се ориентира в потока на информацията, която да обработва, анализира и обобщава, развива умения да съпоставя факти, да прави изводи и заключения.

Най-важното качество на проектния метод е самостоятелната работа на учениците. Те стават активни участници в процеса на обучение, а не са пасивни статисти, които получават готова информация, която да възпроизведат.

Българският език и литература, като учебен предмет, е плодотворна почва за проектна дейност. За съвременните ученици е от изключително значение участието, включването в разнообразни дейности. Те имат нужда да усетят, да преживеят, да видят и да докоснат образователния процес. Интересната работа по групи дава възможност учениците да почувстват предмета, да получат нови знания, да прочетат художествения текст, да се потопят в преживяванията на героите от различни епохи.

Правилата за успешната проектна дейност са:

- в екипа няма лидери, всички членове на екипа са равни;
- екипите не се съревновават;
- всички членове на екипа получават удовлетворение от общуването един с друг и от това, че заедно изпълняват проектните задачи;
- всеки член на екипа е длъжен да проявява активност и да допринася за изпълнението на общите задачи;
- отговорност за крайния резултат носят всички членове на екипа, работещ по проектната задача.

Проектната дейност преминава през няколко етапа.

– Подготвителен етап, включващ: избор на тема и определяне целта на проекта, уточняване на броя участници; сформирание на екипите и разпределение на задачите; обсъждане на възможни методи на изследване, търсене на информация и творчески решения; обсъждане на критериите за оценяване; поставяне на срок за изпълнение.

– Планиране – определят се източниците и начинът на събиране на информация. – Разработка на проекта – самостоятелна работа на екипите – събиране на информация от предварително уточнени източници; систематизиране

и обобщение на информацията; консултиране с учителя, който координира работата на екипите.

– Защита на проекта – представяне на изпълнения проект; доклад или презентация за резултатите от екипната работа.

– Оценка на проектната дейност на екипите – оценяване по разработените критерии; колективно обсъждане и самооценка на екипите; съвместно с екипите учителят оценява проектната дейност и дава своите препоръки.

Критерии за оценяване работата на екипите:

– степента на самостоятелно изпълнение на различните етапи от проектната дейност;

– степента на активност на отделните членове на екипа при изпълнение на съвместните задачи;

– количеството нова информация, използвана за реализиране на задачите по проекта;

– степента на сложност на изпълнените задачи по проекта;

– оригиналността на идеите при решаване на проектната задача;

– представянето на проекта: презентация, доклад, устно съобщение;

– творчески подход при представянето на проекта;

– използване на междупредметни връзки.

При творческите и игровите проекти структурата само се набелязва и остава отворена до завършването на проекта. Участниците влизат в различни роли в зависимост от съдържанието на проекта – литературни персонажи или измислени герои. Набелязаните в началото резултати могат да претърпят промени до края на работата по проекта.

Изпълнението на проектните задачи изисква не само творчески подход и добро познаване на художествения текст, но и организаторски и комуникативни умения.

Проектните задачи се приемат с интерес от учениците, съживяват учебния процес и дават възможност за по-задълбочено възприемане на литературната творба. Учителят може да наблюдава колективната работа на екипите, в която да се открият интелектуалните лидери и учениците, нуждаещи се от подкрепа.

Работата по различни проекти трябва да продължи и в следващите класове.

С настоящата статия се илюстрира работата по проекти в часовете по литература в гимназиален етап.

Като учител по литература в СУ „Св. св. Кирил и Методий“ – гр. Козлодуй, започвам работата по проекти от осми клас.

Игровият проектен метод в часовете по литература в осми клас е успешна практика. Играта разнообразява традиционните упражнения и увеличава интереса към обучението. Урокът е озаглавен „Из лабиринтите на древногръцката митология“. Причините за въвеждане на тази практика са свързани както

с мотивирането на учениците да прочетат древногръцките митове и легенди, така и с желанието ученето да бъде приятно и забавно.

Практиката е приложима както за прогимназиален и за гимназиален етап, така и за по-малките ученици, тъй като игри като „Не се сърди човече“ или образователните игри са интересни за малки и големи.

В часовете по история, география, биология може да се адаптират и да се използват игрите, като въпросите от митологията могат да бъдат заменени с въпроси от съответните области.

Игровият метод развива уменията за работа в екип, развива творческите умения, уменията за изработване на правила, формулиране на въпроси. Много важни са социалните умения за комуникация – учениците трябва да изразят своето мнение, да изслушат другата гледна точка и накрая да се обединят около една концепция за визията на играта. По време на изпълнение на проекта членовете на екипите си разпределят отговорностите, сътрудничат си, преодоляват конфликти.

Идеята на проекта е да се създаде игра по модела на „Не се сърди човече“ или „Монополи“, като се използват знанията за древногръцките митове. Учениците са разделени на екипи. Всеки екип трябва да изработи игрално поле, което може да изобрази например подземното царство. Някои от екипите са изработили и пионките. На игралното поле има капани, въпроси, двубои, т.е. попадналият на тях играч трябва да изтегли карта (изготвена от екипа) и да отговори на въпрос от митологията. Верният отговор може да донесе различни бонуси, като два хода напред или теглене на нова карта и т.н.

Целта на игрите е образователна. Дори незнаещият отговора при първото минаване по полето при повторна игра вече ще е научил поне един от въпросите, а съответно ще опресни или допълни знанията си. Всеки от екипите задължително представя дейността си, като разказва за пътя, по който е достигнал до крайния резултат. Екипите разказват за трудностите, които са срещнали в процеса на изработване на играта. Всяка игра започва с прочитане на правилата, създадени от съответния екип.

Изработените игри имат положителен ефект върху учениците. Пасивните ученици, които първоначално трудно възприемат предизвикателството, след представянето на първите игри се заразяват от ентузиазма на съучениците си и изработват игри, които се оказват вълнуващи и интересни.

Предизвикателство са учениците с ниска мотивация, които са включени в отделните екипи. Но не е трудно да се мотивират учениците да играят, игровите методи ги стимулират да се включват активно в учебния процес.

Проектният подход, игровите методи ще дадат добър резултат и в бъдещата работа в часовете по литература. Важното е да запалиш желанието за работа, да подхвърлиш идеята и заедно с учениците да се стигне до крайните резултати.

Изборът на тази практика изисква време за подготовка на материалите, за изработване на игралните полета, картите с въпросите, пионките, указанията за игра.

На всеки екип се дава свободата да твори.

С учениците от IX клас проектната дейност продължава. Урокът с интерактивни методи е озаглавен „Одисеята на Робинзон Крузо“ – опит за един по-нетрадиционен прочит на романа „Робинзон Крузо“ на Даниел Дефо. Опознаването на приключенията на корабкрушенеца изисква екипна работа. Всеки от екипите има различна интерактивна задача, изискваща добро познаване на историята на Робинзон Крузо. За определен срок от време учениците трябва да изготвят своите брошури, статии, интервюта, макети, комикси, географски проучвания, писма, дневници, рисунки, кукли, стихотворения. Екипите представят пред класа своя продукт, като разказват за пътя, по който са минали, какви трудности са срещнали, кой каква роля е имал в общата работа. Представянето завършва с оценяването на малките проекти.

За изготвянето на макетите на учениците се наложи да събират материали (пясък, мъх, пръст, камъчета) сред природата. В училищната библиотека бе направена изложба с проектите на всички екипи.

Културно-образователна област, образователно направление „Български език и литература“

За географските проучвания е необходима консултация с учителя по география. За изработването на брошурите и комиксите учениците търсят съдействие от учителя по информационни технологии. За изготвянето на макетите, комиксите и рисунките екипите могат да поискат съвет от учителя по изобразително изкуство.

Описание на групата ученици, с които е реализирана практиката

Проектът е реализиран с ученици от IX клас – хуманитарна и природо-математическа паралелка.

Пълно описание на практиката с отчитане постигането на критерия новаторство/оригиналност по отношение на методи, форми, техники, технологии

Същност: учениците са разпределени по интереси в 10 екипа – екип на поетите, екип на географите и т.н. Малките проекти на екипите са:

I. Описание на острова на Робинзон Крузо

1. Да се опише географското положение на острова.
2. Да се опишат климатичните особености на острова.
3. Да се опишат флората и фауната на острова, като се използва романът.
4. Как днес може да се стигне до острова?
5. Има ли хора, които днес живеят на този остров?

II. Тъй като самият Даниел Дефо се е занимавал с журналистическа дейност и на него журналистиката дължи уводната статия и интервюто като медийни жанрове, екипът трябва да напише интервю за вестник или списание с Робинзон Крузо

Екипът трябва да включи в интервюто мотивите, които са накарали героя да изостави сигурното си съществуване и да предприеме пътешествието. Етапите, през които преминава коработрушеницът от напускането на дома до завръщането си след дългото пребиваване на острова. Равносметката на Робинзон Крузо – какво е научил за света и за себе си от престоя на острова.

III. Телевизионно интервю с Петкан и Робинзон Крузо

Екипът сам избира своето телевизионно предаване. В импровизирано телевизионно студио учениците стават свидетели на живото интервю с двамата забележителни герои – коработрушеница и опитомения дивак Петкан. Целта на интервюто е да се разкаже за необичайната среща на хора от два различни свята и как Робинзон успява да съгради един нов свят на пустинния остров, като връх на неговия упорит труд е цивилизоването на дивака Петкан.

IV. Екипът е представител на туристическа фирма

Задачата е да се изготви брошура, която да рекламира острова на Робинзон като туристическа дестинация. Как ще се пътува до острова, какви атракции се предлагат, къде ще се спи, каква е храната, която се предлага на туристите.

V. Писмо в бутилка

Писмо от коработрушеница, попаднал на самотния остров, съдържащо историята на един човек, търсещ предизвикателствата на живота. Писмо, в което може да се чува зовът за помощ. Изборът и решението са на учениците. Тримата ученици от екипа решават как ще звучат трите писма, пуснати в безбрежното море по различно време.

VI. Писмо от блудния син Робинзон Крузо до неговия баща

В писмото трябва да се усети дали Робинзон се разкайва за незачитането на бащината воля, или е горд с уменията и познанията за живота, до които достига сам.

VII. Комикс, представящ важни етапи от приключенията на героя

Екипът може да избере дали под формата на комикс, или отделни рисунки да представи попадането на Робинзон на острова. Важно е да се проследи как търсачът на приключения изгражда своята цивилизация: построяването на календара с формата на кръст, опитомяването на животни, отглеждането на ориз и жито, изработването на чадър, свеци, съдове, шиенето на дрехи, построяването на оградата, сала и т.н.

VIII. Съставяне на стихотворения по опорни думи

Трима ученици трябва да напишат стихотворения, като използват следните опорни думи: път, море, бряг, остров, коработрушение, буря. Учениците

трябва да си изяснят символиката на тези думи, изхождайки от сюжета на романа, и да ги вплетат в стихове, които да са актуални за днешното време, т.е. да се направи връзка с проблемите на романа от епохата на Просвещението и днешното време.

IX. Изготвяне на макет на острова на Робинзон Крузо

Задачата изисква умение да се моделира. Екипът трябва да изгради с природни материали макет на острова, като се представят всички неща, които Робинзон сам успява да сътвори: календарът, салът, оградата, животните, които отглежда, оризът и житото, които отглежда, домът, който си построява – т.е. трябва да се пресъздаде малката цивилизация на корабкрушенеца, а не пустинният остров.

X. Дневникът на Робинзон Крузо

В дневника трябва да са описани приключенията на героя от попадането на острова до завръщането му у дома.

Технология на подготовката: Сформиране на екипите. Разпределение на малките проекти на всеки екип. Разясняване на задачите. Определяне на срока за изпълнение. Избор на отговорник на екипите. Уточняване на учителите по отделните предмети, от които екипите могат да потърсят съдействие по време на изпълнение на проекта. Уточняване на критериите за оценяване на всяка една от задачите. Разпределение на задачите на всеки един от участниците в отделните екипи.

Технология на реализацията (етапи): 1. Обмисляне и подбор на задачите. 2. Сформиране на екипите. 2. Време за прочитане на романа – 2 седмици. 3. Раздаване на задачите, съобразени с интересите и възможностите на учениците. 4. Определяне на учителите, които могат да консултират учениците. 5. Проследяване на работата. 6. Представяне на проектните задачи пред класа. 6. Самооценка и оценка на реализирания проект. 7. Изложба в училищната библиотека на готовите продукти.

Продължителност на приложението: Учениците имат време 3 седмици да реализират своите проекти, след което в рамките на 3 учебни часа екипите представят своите крайни продукти пред класа.

Самооценка на иновативните елементи: При представянето учениците споделят за трудностите, които са срещнали при реализирането на задачите, за приятните моменти в екипната работа. Дават сами оценка на свършената от тях работа. Нетрадиционните задачи превръщат художествения текст във възбуждащ материал. Учениците споделят, че работейки върху макетите, са разбрали колко усилия са коствали на героя да сътвори своя живот на острова. Оценяват съвместната работа като положителна. Един от екипите освен макет на остров изработи и кукла Робинзон Крузо. Нетрадиционните уроци върху литературните текстове превръщат задължителната литература в забавно приключение.

Описание на постигнати резултати

Повишена мотивация на учениците и засилен интерес към художествения текст с цел по-доброто изпълнение на проектната задача. Учениците от хуманитарната паралелка бяха провокирани да усъвършенстват компютърните си умения при изготвяне на брошурите. Обогатени са познанията за епистоларния жанр и интервюто. Формирани са нови умения при изработването на макетите и куклата – сами споделят, че са се почувствали като архитекти и природолюбители. Обогатени са междупредметните връзки по география, информационни технологии и изобразително изкуство.

Предимства на представената практиката в сравнение със стандартните подходи за работа и обучение

Предимствата са, че учениците могат да приложат на практика прочетеното в романа. Да осмислят, че сътворяването на живота зависи от самите тях. Като Робинзон и те могат да изградят себе си като достойни хора с интерес към новото и приключенията, хора, които не се страхуват от трудностите. Буриите и корабокрушенията няма да ги сломят и всеки ще успее да намери своя спасителен остров, на който да изгради своя свят. Писането на текстове, различни от есето и литературно интерпретативното съчинение, е предизвикателство за тях.

Ограничения и възможни затруднения

Много важно е учителят да успее да мотивира учениците и да ги подкрепя по време на изпълнението на задачите. Мотивацията е най-важна. Дистанционното обучение затруднява екипната работа, но децата успяват да се договорят за изпълнението на отделните елементи от проекта.

Устойчивост и целесъобразност на практиката. Условия за постигане на устойчивост

Интересът на учениците към подобен тип задачи мотивира учителя да не спира да ги предизвиква. Тази практика е устойчива и целесъобразна, тъй като идеята е художествената литература да привлече младите хора и те все по-често да се докосват до книгата, да я разгръщат и четат. Използването на проектния игров метод трябва да се използва системно във всеки клас, за да се поддържат интересът и желанието на учениците да се учат и да се самообразоват.

Системното използване на проектния метод позволява в XI и XII клас да се възлагат на учениците по-сложни творчески задачи. Основната цел на уроците по литература е да провокират познавателния интерес на учениците към художественото произведение и личността на автора. В хода на интерпретацията на литературната творба ученикът придобива нови

знания в резултат на емоционалния и интелектуалния анализ на творбата. Разказвайки и разсъждавайки върху съдържанието на художествения текст, ученикът изгражда собствено мнение, идеи, ценности, съпреживява съдбата на героите. За развитието на навиците за анализ и интерпретация на художествения текст в часовете по литература трябва да се прилагат активни форми на обучение, които да стимулират творческия интерес на учениците. Една такава форма е филмът, създаден от самите ученици. Съвременните технологии позволяват на учениците да творят. Създаването на филм върху откъс от изучавано произведение спомага не само за припомняне на сюжета, проблематиката на творбата и персонажната система, но дава възможност за интерпретация на прочетеното. Филмът представя собственото виждане на ученика върху творбата, базирано на интерпретациите в часовете по литература и на личния житейски опит.

В XI клас при изучаването на повестта „Чичовци“ на Иван Вазов учениците, разделени на екипи, представят образите на чичовците в свои филми, които заснемат и озвучават. Всеки ученик влиза в образа на героя, научава репликите, изготвя си костюм. Свободата да творят, мотивира учениците. Шумната свада между Селямсъзка и Варлаамица от главата „Двете батареи“ през погледа на две ученички, облечени в костюми според собствените им виждания за образите, е представена като рап песен. Филмчето предизвиква огромен интерес сред учениците. Интересът към тази форма на работа по литература мотивира и учителя да не спира да предизвиква своите ученици.

В XII клас учениците имат задачата да направят филми за изучените автори. Филмите се представят в часовете за обобщение. Целта е, след като са разгледани всички произведения от дадения автор, учениците да имат по-широк поглед върху живота и творчеството на твореца. Всяка група има свободата да представи автора, като използва и знанията за темите и проблемите в творчеството му. Във филмите се разказва биографията на авторите, представят се героите от произведенията, които са за матура. Учениците сами озвучават филмите. Всички филми са събрани на диск и са предоставени в библиотеката за ползване от колегите по български език и литература.

В заключение ще подчертая, че проектната дейност има значение за ориентирването на учениците за обучение във висши училища. След завършване на СУ „Св. св. Кирил и Методий“ наши випускници от хуманитарната паралелка продължават обучението си в Нов български университет в специалност „Мултимедия и компютърна графика“ и в НАТФИЗ, специалност „Драматургия“. Проектните игрови методи помагат за развитието на комуникативните умения на учениците. Получените знания по литература се прилагат на практика в игрова форма.

ЛИТЕРАТУРА

- Дичковска, И. 2004. *Иновационни педагогически технологии: учебно пособие*. Калининград: Академвидав. 352 с.
- Колодина Н. А. 2016. Използване на ИКТ на уроците по литература: нови видове и форми на проектна работа. *Карьера: сборник с тезиси от регионалната научно-практическа конференция за проектни и изследователски дейности* (5), 89 – 91.

REFERENCES

- Dichkovskaya, I. 2004. *Innovacionnye pedagogicheskie tekhnologii: uchebnoe posobie*. Kaliningrad: Akademvidav. 352 s.
- Kolodina N. A. 2016. Ispol'zovanie IKT na urokah literatury: novye vidy i formy proektnyh rabot. *Kar'era: sbornik tezisev regional'noj nauchno-prakticheskoy konferencii proektnyh i issledovatel'skih rabot*. (5), 89 – 91.

USING THE PROJECT-ORIENTED METHOD IN LITERATURE CLASS

Abstract. The aim of this article is to research both theoretical and practical aspects of applying project-oriented activities as one of the key methods for teaching literature in high school. Furthermore the article describes the rules one must follow in order to successfully complete a project task, as well as the stages a team goes through in such task. The article shares best practices and examples of game-based learning regarding Ancient Greek Mythology in 8th grade. An unusual approach for teaching Daniel Defoe's novel "Robinson Crusoe" in 9th grade is also presented.

Keywords: project; project activity; active methods of teaching; pedagogical innovation

✉ **Greta Vladimirova**

Senior teacher in Bulgarian Language and Literature
"St. st. Cyril and Methodius" Secondary School
1, Todor Kableskov St.
Kozloduy, Bulgaria
E-mail: gvi28@abv.bg