

## **Наблюдения върху игровизацията като метод на обучение в художественото образование в дигитална среда**

**Ясна Иванова**

**Докторант към катедра „Психология на изкуството, теория и практика на  
художественото образование и общоакадемични дисциплини“, НХА**

### ***Резюме***

Статията разглежда приложението на интерактивния метод на обучение игровизация и прави кратък анализ на използването му в художественото образование в дигитална среда, с акцент върху възможностите на метода в общообразователните училища, при необходимост от преминаване в онлайн формат. Представен е пример от преподавателската практика на автора, в който се описва включването на игровизацията в успешното трансформиране на учебното съдържание от традиционно към дигитално. Съдържанието на статията е изложено в три части.

**Ключови думи:** образование, игровизация, художествено образование, обучение по изобразително изкуство, интерактивно обучение

### **Игровизацията като част от интерактивното образование.**

Интерактивните форми на обучение имат своето място в педагогическата практика, благодарение на ползите от включването на учениците в дейности, които ангажират вниманието им в учебния материал по вълнуващ начин. Основен фокус се поставя върху окуражаването им да участват активно в обучителния процес, да придобият практически опит посредством взаимодействие с учителя и останалите съученици. Не сухото наизустяване на информация, а преживяванията, свързани с новия учебен материал, са базата на интерактивното учене. По този начин се получава по-осезаема връзка между участниците в урока, взаимодействията са в посока учител към ученик, ученик към учител и ученик към ученик.

Както в останалите общообразователни дисциплини, така и в часовете по изобразително изкуство, различните видове интерактивни форми на обучение (ситуационни, дискуссионни и емпирични) намират приложение като част от методическите подходи. Самата същност на изучаването на изобразителното изкуство в училище предполага превес към емпиричните (свързани с опита) видове интерактивност, където практическите занятия и упражнения въвеждат децата в новите познания. Тук нивото на активно участие от страна на учениците винаги е по-високо, спрямо другите методи- ситуационен и дискуссионен, които за сметка на това, разгръщат предимствата си в теоретичната част от уроците в областта на визуалните изкуства.

Игровият елемент може да присъства като част от различните видове интерактивни дейности и в последните години се използва все по-често от учителите във формалното и неформално обучение. Игровизацията, или гейминг (gaming от английската дума game – игра на български) бързо навлезе в методическите похвати на работа с ученици от всички възрастови групи и дори в обучението на възрастни. Този тип дейност трансформира учебното съдържание в интересна игра, запазвайки образователната му стойност, като така информацията се усвоява по-лесно и дългосрочно, подобрява се разбирането на съдържанието. Въвеждането на игрови модели се възприема положително и в образователните дисциплини по визуални изкуства.

### **Игровият елемент в дигитална среда и включването му в художественото образование.**

Игровизацията притежава и една допълнителна особеност, която има съществена роля в популяризацията на този метод в съвременната дидактика – тя може да се прилага еднакво успешно както в присъствена форма на обучение, така и в дистанционна. Дистанционната форма на обучение се случва в дигитална среда и в последните години бележи сериозно разгръщане на потенциала си като естествено следствие на все по –бързото развитие на технологиите и възможностите, които те

предлагат в сферата на образованието. Необходимостта от нови начини за поднасяне на учебното съдържание, подходящи за дигитална среда и отговарящи на интересите на младите хора, правят игровизацията предпочитан онлайн метод и сред преподавателите по изобразително изкуство. В техните часове, провеждани дистанционно, игровизацията се бори с решаването на основни проблеми при учениците, характерни за онлайн обучението:

- трудности с концентрацията и вниманието
- трудности с мотивацията
- трудности със самодисциплината
- липса на социално взаимодействие

Преодоляването на изброените трудности с помощта на игровизация в уроците, се дължи на следните фактори:

- има елемент на забавление, което задържа вниманието и носи положителни емоции
- повишава нивото на мотивация и привлича чрез състезателни модели и награди
- предоставя разнообразие в подхода от страна на учителя
- предоставя възможност за индивидуален подход от страна на ученика
- повишава нивото на разбиране и дългосрочно запаметяване на материала, благодарение на превеса на практическите действия, спрямо пасивното слушане
- предоставя възможност за екипна работа и комуникация между учениците и взаимодействие с учителя

Изброеното дотук е валидно за всички общообразователни дисциплини. Конкретно за часовете по визуални изкуства, съществуват и някои специфики, когато учебното съдържание се налага да се трансформира от присъствена към дигитална форма на обучение. Те са продиктувани най-вече от необходимостта от практически занятия (особено при по малките ученици), заложи в програмата, посещенията на музеи и галерии и работата с пластична триизмерна форма.

Занятия по изобразително изкуство в дигитална среда се случват по изключение в общообразователните училища, където присъствените уроци с право са приоритет. Например, за деца, които по някаква причина се обучават в индивидуална форма и нямат възможност да присъстват лично. Друг пример е пандемията от 2020 година, когато цялата образователна система се наложи принудително да премине в дистанционна форма. Извън тези примери, художественото онлайн обучение, намира място и под формата на допълнителни занятия, а в неформалното образование, то се осъществява индивидуално или в малки групи и намира все повече привърженици. Причините за този интерес към онлайн курсовете по рисуване са тяхната достъпност, независимо от географското местоположение, както и актуалното им и по-интерактивно съдържание (включително голямо разнообразие от игрови елементи), което често изпреварва традиционното образование в технологично отношение. Независимо дали онлайн уроците по изобразително изкуство са насочени към формалното или към неформалното образование, важно е в тях да се запази качеството на преподавания материал и да се постигат еднакво (или повече) добри резултати и именно тук игровизацията успешно се включва сред методите на обучение.

**Пример от практиката за трансформирането на учебен час по изобразително изкуство от традиционна към дигитална форма чрез включване на игровизация.**

В училище, гимназиален етап, поради наличието на болен ученик с остра вирусна инфекция, с оглед ограничаване заразяването, се налага карантина и целият

клас да премине за известно време в дистанционна форма на обучение. В същия период от време, учениците имат в програмата два урока по изобразително изкуство със сходни теми: „Художествен музей“ и „Художествена галерия“, като уроците са заложили в задължителната общообразователна подготовка и усвоените от тях знания участват във формирането на срочната оценка. По първоначален план, за първия урок е планирано посещение на близък до училището художествен музей в рамките на часа (в случая учебните часове са на блокове), за втория урок е предвидена дискуссионна форма, където учениците да коментират и обсъждат помежду си и с учителя основните теми от учебното съдържание. Целите на уроците са запознаване с ролята на художествените музеи и галерии в съвременното общество и значението им в света на изкуството.

За да се преобразува поднасянето на информацията от посочените теми в дигитален формат и с използване метода на игровизация, се избира следният вариант: учениците получават задача, чрез виртуална разходка, в предварително подбран от учителя онлайн музей и с помощта на кратки напътствия, да намерят определена, неизвестна за тях, картина (или скулптура, пластика или друга творба на изобразителното изкуство); да разберат какво е нейното име и кой е нейният автор. В процеса на търсене, учениците трябва да бъдат наблюдателни и за подредбата на залите в музея, както и за изложените произведения на изкуството, защото ще получат допълнителен „бонус“ за това. Играта има състезателен характер и успешният резултат се формира от времето, за което е изпълнена задачата и отговорите, свързани с наблюдателността. „Наградите“ могат да бъдат под различна форма- оценка, позитивен отзив или друго, което учителят прецени за подходящо, но е препоръчително да има такива за първите поне пет или повече ученика, защото при наличието на само един „награден“ съществува опасност да се загуби мотивацията в онези, които изпитват тревога от по-високата конкуренция. Затова най-ефективно е за всяко дете да има награда под някаква форма, а най-голяма да бъде за най-успешно представилите се.

За да премине обучението към дистанционна форма, в случая се използва приложението Microsoft Teams, което предоставя възможност за виртуална класна стая и учителят може да провежда уроците на живо, да показва презентации, да споделя екрана си с учениците и още много други заместващи и допълващи традиционната класна стая функции. Изпълнено е и условието всички, участващи в урока, да имат компютър или таблет, както и връзка с интернет.

Учебният час започва с кратко (около 10-15 мин.) въведение в темата „Художествен музей“ с презентация, която учителят показва. Тук учениците едновременно гледат страниците на презентацията и слушат лекцията, постепенно навлизайки в материята на учебното съдържание. За да не остават пасивни, от време на време, им се задават въпроси, предполагащи кратки и съдържателни отговори. Следва моментът, когато им се поставя задачата с игрови елемент- да търсят картина с виртуална разходка в онлайн художествен музей. Обясняват се правилата и когато всички са ги разбрали, се поставя начало на играта. Всеки подава знак, когато е готов (в приложението има такава възможност, имитираща „вдигане на ръка“ ) и качва резултатите си. Всички са развълнувани и коментират заедно с учителя наученото в процеса на игра.

В настоящия пример от преподавателската практика, ясно се очертаха ползи от включването на игровизация:

- активно участваха всички ученици от класа
- усвоено беше учебното съдържание и след няколко месеца, при устно преговаряне по материала, учениците демонстрираха, че са запазили знанията си
- подобри се позитивната атмосфера в класа, спрямо началото на часа, когато учениците все още бяха под влияние на новината за карантината
- в следващия час, учениците проявиха желание отново да имат игрова задача

- учениците посетиха и опознаха световно известен музей, макар и виртуален
- учениците се мотивираха допълнително да посетят заедно реален музей, когато изтече срокът за карантината им

Ако се изведат на преден план изброените позитиви, то може да се обобща, че в съвременните преподавателски практики в дигитална среда, игровизацията не случайно се очертава като предпочитан интерактивен модел, който има възможност да бъде прилаган и в часовете по изобразително изкуство. Разбира се, когато имаме предвид училищното образование, играта във виртуален музей не би могла да замести изцяло ползите от посещението в реален, но е заместващ вариант, в случай на необходимост и има потенциал да дава отлични резултати във усвояването на знания. Заради това свое качество, игровият елемент има перспектива и в неформалното художествено образование, което съществува и в постоянен онлайн формат -разнообразни курсове по визуални изкуства, предлагани частно или в големи дигитални образователни платформи.

### **Библиография**

1. GEE, J. P., 2003. What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan
2. HAMARI, J., & Sarsa, M., 2014. Gamification in Education: A Review of Current Trends and Issues. Computers & Education.
3. КАРАДЖОВА, Детелина. Игровизацията като иновативен метод за повишаване на ангажираността, мотивацията и знанията на учениците. Продължаващо образование. Том 19/ 2024 [онлайн] [видяно на 18 август, 2024] Достъпно от: <https://diuu.bg/emag/15613/>

4. ГЪРМИДОЛОВА-МОЙНОВА, М., П. Иванова, Д. Кралева, С. Ангъзова., 2024.Изобразително изкуство за 11. и 12. клас – профилирана подготовка, Модул 3: Визуална култура
5. КРАЛЕВА, Д., 2019. Взаимодействие между традиционни и съвременни (дигитални) педагогически технологии в обучението по изобразително изкуство – проблеми, методи, изразни средства. С.
6. САВЧЕВА, М., М. Мойнова, 2008. Интерактивни методи в обучението по Изобразително изкуство. София: АзБуки – Просвета,[онлайн],[видяно на 27 Август 2024] Достъпно от: [https://i.helikon.bg/products/3608/01/10000000013608/pages/Pages\\_from\\_Int\\_eraktivni\\_metodi.pdf](https://i.helikon.bg/products/3608/01/10000000013608/pages/Pages_from_Int_eraktivni_metodi.pdf)
7. ГЮРОВА, В., В. Божилова, В. Вълканова, Г. Дерменджиева, 2006. Интерактивността в учебния процес. С.
8. ИВАНОВ, И. Интерактивни методи на обучение. [онлайн], достъпно от: <https://angelsto.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/07/1.pdf>
9. Геймификация в образованието – 5 приложения, с които ученето е забавно. [онлайн], [видяно на 15 Август 2024], достъпно от: <https://tuk-tam.bg/learn/a/gamification-in-education>
10. Игровизацията на учебно-възпитателния процес – използване на игрови елементи в обучението за повишаване на учебните резултати и удовлетвореността от учебния труд. [Онлайн], [Видяно на 15 Август 2024], достъпно от: <https://www.institute-hr.com/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F-%D0%BD%D0%B0-%D0%B2%D1%8A%D0%B7%D0%BF%D0%B8%D1%82%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%BD%D0%B8%D1%8F-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%86%D0%B5%D1%81/#:~:text=%D0%98%D0%93%D0%A0%D0%9E%D0%92%D0%98%D0%97%D0%90%D0%>



A6%D0%98%D0%AF%20%D0%9D%D0%90%20%D0%A3%D0%A7%D0  
%95%D0%91%D0%9D%D0%9E%2D%D0%92%D0%AA%D0%97%D0%9  
F%D0%98%D0%A2%D0%90%D0%A2%D0%95%D0%9B%D0%9D%D0%  
98%D0%AF%20%D0%9F%D0%A0%D0%9E%D0%A6%D0%95%D0%A1,  
%D0%A2%D0%A0%D0%A3%D0%94%20%2D%20%D0%98%D0%BD%  
D1%81%D1%82%D0%B8%D1%82%D1%83%D1%82%20%D0%B7%D0%  
B0%20%D1%87%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D1%88%D0%BA%D0%B8  
%20%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%83%D1%80%D1%81%D0%B8