

**МАНАСТИРИТЕ В БЪЛГАРИЯ – МОДЕЛ НА ИНОВАТИВНА
ПЕДАГОГИЧЕСКА ПРАКТИКА В ОБУЧЕНИЕТО ПО РЕЛИГИЯ**

*Дарина Костадинова Мавродиева-Кючукова, Ирина Стоева
Владимиорова, Илонка Христова Стоянова*

**MONASTERIES IN BULGARIA – A MODEL OF INNOVATIVE
PEDAGOGICAL PRACTICE IN RELIGIOUS EDUCATION**

*Darina Kostadinova Mavrodieva-Kyuchukova, Irina Stoeva Vladimirova,
Ilonka Hristova Stoyanova*

Summary: The aim of innovation in education is to enable students to improve their educational performance, their motivation to learn, their participation in school life and to develop their creative thinking, different competences and emotional intelligence.

The report presents a model of innovative pedagogical practice, implemented through project-based learning, used in an interdisciplinary religion lesson on the topic "Monasteries in Bulgaria". The practice was realized with students from the IV a class of the "Panayot Volov" Primary School, Varna, studying under an innovative school curriculum under the project "Design and Creativity" and attending the school "Orthodox Christian Values and Traditions" at the Municipal Children's Complex - Varna. The paper focuses on the advantages of the project method, on the inter-subject links in religious education, on the integration of non-formal religious education and formal school education, and especially on the technology of implementation of the approbated practice.

It is concluded that the applied innovative practice is effective, successful and sustainable. It enhances the cognitive and motivational efficiency of the students, helps to carry out a comprehensive and in-depth study of the topic, and the project developed by the students "Monasteries in Bulgaria" testifies to their information and technological literacy, analyticity (critical thinking), creativity and innovation, communication and teamwork skills.

Key words: project-based learning, innovative practice, project, religion, computer modelling, e-booklets, monasteries

Въведение

Основните приоритети на съвременното училище са подобряване на качеството на образованието, образователните иновации и високите постижения. Класическите форми и методи на обучение не са привлекателни за учениците и стават все по-малко ефективни. По тази причина се отделя по-голямо внимание на модерните интерактивните методи на обучение и интегрирането на информационните и комуникационните технологии.

Един от инструментите, чрез който иновациите навлизат в практиката, за да я трансформират, са проектите. Тяхната ефикасност е измерима колкото с високите учебни постижения, толкова и с напредъка в социалното съзряване и развитие на всички ангажирани в процеса на обучение субекти (Nikolaeva, 2012, p. 25).

Настоящият доклад има за цел да представи един иновативен интердисциплинарен урок по религия, осъществен чрез проектно-базирано обучение на тема „Манастирите в България“. Темата не е включена в учебната програма по религия за 4. клас, но е съобразена с интересите на учениците и е избрана с оглед важността и значението на манастирите за съвременното общество не само като паметници на българския дух и култура, но и като носители на православната традиция. Известно е, че манастирите са тясно свързани с историческата съдба на българския народ. Още от създаването си те се превръщат в книжовни средища, центрове за култура и писменост и по този начин съхраняват националната идентичност през трудни за България периоди. Някои от тях съществуват още от византийско време, а други са построени в последните години на миналия век, но винаги са били пазители на националния дух и самосъзнание. За съжаление само малка част от сега действащите манастири са запазили първоначалния си облик, но са интересни образци – паметници на архитектурата и изобразителното изкуство и един от основните ресурси на религиозния туризъм. Освен това предложената тема, позволява да се интегрират различни дейности и средства, стимулира творчеството и оригиналността и постигането на различни знания, умения и компетенции.

Методът на проектите

В обучението работата по учебен проект или проектно-базираното обучение е цялостна стратегия за активизиране на познавателния потенциал на учениците. То разкрива широки възможности за личностно мотивиран и конструктивен процес на усвояване на знания и предполага интензивно, целенасочено и „умно“ използване на ИКТ, т.е. при него интердисциплинарния подход е задължителен за цялостно и задълбочено проучване на темата.

Много автори определят проектната дейност като алтернатива на традиционното обучение, която има доказано положително влияние и се приема добре и с желание от учениците. При този метод се постига многообразие в преподаването и обучението, а постоянно променящите се обстоятелства, задачи, истории и сценарии, близки до реалния живот и обкръжаващата среда, стимулират и мотивират учениците за активно участие в образователния процес.

Проектно-базираното обучение има огромен потенциал на метод, развиващ ключовите компетентности (включени и в новите учебни програми) и уменията на XXI век. Уменията, които би следвало да

притежават ученици и учители при проектно-базираното обучение, са умения за работа по проект – умения за планиране, организиране и осъществяване на проектната дейност и за представяне и оценяване на крайния резултат от нея; дигитални умения, което включва и информационна грамотност, и социални умения – умения за общуване, както в реална, така и в дигитална среда (Dimitrova, 2021, p. 138).

Проектите, които се възлагат на учениците, имат коренно различно предназначение в сравнение с това на възрастните. Те не преследват обществено значими цели и резултати, а се използват като форма за усвояване на нови знания и развитие на компетентностите на децата. (Ivanova, 2012, p. 30) Целта при метода на проекта е не толкова да се избере и разреши определен проблем, а учениците да разберат колкото се може повече негови аспекти. (Legkostup ,2013, p. 212) Използването на проектния метод в обучението допринася за повишаване на познавателния интерес и активност на учениците, тяхната рефлексия и умение да прилагат усвоените знания на практика. В хода на проектната дейност учениците развиват редица умения: да планират работата си, да вземат обосновани решения, да проявяват активна гражданска позиция. На учениците се предоставя възможност да участват в изпълнението на разнообразни дейности, свързани с планиране, организиране, проучване, изпълнение, събиране на информация от различни източници, прояви на сътрудничество, взаимопомощ и критично мислене (Lazarova, 2018, p. 362).

„При реализация на проектно-ориентирания модел за работа с ученици се налага използване на интердисциплинарен подход. Темите са така подбрани, че тяхната реализация изисква прилагане на знания от различни предметни области. По този начин учениците формират умение за трансфер на знания, което е подготовка за разрешаване на реални житейски ситуации. Интегрирането на технологиите при работа на учениците по зададени тематични проекти повишава възможностите във всички етапи на работа – при процеса на изследователска работа, при подготовката на материалите, при представянето на крайния продукт или резултати от изследването.“ (Radev, 2010, p. 25)

Междупредметните връзки в обучението по религия

Обучението по религия в начален курс предлага широки възможности за междупредметни връзки с предметите *„Информационни технологии“*, *„Компютърно моделиране“*, *„Човекът и обществото“* и *„Графичен дизайн“*.

Взаимодействието между дейността, знанията, уменията и навиците, придобити в различни предметни области, води до възникването и формирането на цялостна представа за заобикалящата действителност. Обективните връзки, които съществуват в природата, в обществото, в обкръжаващия свят, изучавани от отделни учебни

предмети, а така също и видовете дейности, които трябва да овладеят учениците, се отразяват от междупредметните връзки в обучението.

В педагогическата наука проблемът за междупредметните връзки е особено актуален като средство за оптимизация на учебно-възпитателния процес. Междупредметните връзки позволяват да се открият главните елементи на съдържанието и предоставят възможности за комплексно използване на знанията от различните предмети. Затова в педагогическата практика използваме иновативни методи и интердисциплинарни занятия с цел интегриране на знания и умения.

Модел на иновативна практика

Педагогическата практика е проведена през учебната 2021/2022 г. с ученици от IV^a клас на ОУ „Панайот Волов“ – Варна, обучаващи се по иновативен училищен учебен план по проект „Дизайн и креативност“ и в школа „Православни християнски ценности и традиции“ при ЦПЛР – ОДК, гр. Варна. Практиката е добър пример за интеграцията между формалното и неформалното образование, което е регламентирано в нормативната документация за средното образование и осигурява за обучаващите и обучаваните комфорт за избор на решения и интегративни взаимоотношения. Учениците посещават доброволно и с интерес часовете по религия, което доказва тяхната вътрешна потребност от религиозни знания. Неформалното обучение, като специфична среда, подпомага, развива и компенсират традиционното образование; насърчава творческото мислене, удовлетворява индивидуални познавателни потребности, засилва мотивацията и формира нови групи умения и компетентности. При съвременното неформално обучение, а и при проектно-базираното обучение се прилага конструктивисткият подход.

Проектната работа предоставя възможност за интеграция, както на теоретични знания от различни предмети, така и между теорията и практиката. Според Р. Вълчев рамкирането на усвоявания материал, на наученото, е ключ към интелигентността. Комплексните тематични рамки се появяват, след като мозъкът е събрал достатъчно данни, които могат да направят контекста значим. От тази гледна точка голяма е ценността на интердисциплинарните модели /на гражданското образование/ – те създават много повече релевантност и контекст, и което е по-важно – помагат на учениците да разберат връзките в ученето (Valchev, 2006, p. 17).

Представената педагогическата практика интегрира следните учебни предмети:

1. Религия
2. Информационни технологии, 4 клас
3. Компютърно моделиране, 4 клас
4. Човекът и обществото, 4 клас
5. Графичен дизайн

Тя развива редица ключови компетентности: компетентности в областта на религията; компетентности в областта на Човекът и обществото; дигитални компетентности; умения за учене; социални и граждански компетентности; инициативност и предприемчивост; културна компетентност и умения за изразяване чрез творчество.

Реализираната практика си постави за цел да повиши интереса към учене; да придобият учениците умения за работа в екип; да стимулира тяхното креативно мислене и да даде изява на техните творчески възможности.

I. Технология на подготовка

1. Теоретична част
2. Работа по проект
3. Представяне на мултидисциплинарен проект „Манастирите в България”

II. Технология на реализация

1. Теоретична част

А) Теоретична част – урок по *религия* на тема “Манастирите в България”

По време на занятието е използван моделът „Обърната класна стая“. Това е педагогически метод, при който елементите на типични лекции и домашни са разменени. Учениците четат предварително споделени учебни материали, а времето в клас е посветено на проекти. Обучението придобива различно измерение, от пасивни слушатели учениците преминават в активна позиция на творец. Използвахме този метод, защото чрез него успешно се интегрират различни възможности за активизиране на креативното мислене на учениците. Приложението на *иновативния метод* „Обърната класна стая“ при изучаването на манастирите в България очертава една от възможностите за използване на ИКТ в часовете по религия. Иновацията има за цел да покаже ефективността от използването на дигитални технологии в образователния процес на новото поколение ученици.

Б) Теоретична част – урок по *Човекът и обществото* на тема „Природни области в България“, проведен по учебника на издателство Клет България, Булвест 2000. (Penin, Yakimov, 2019, pp. 18–19)

В) Теоретична част – урок по *Информационни технологии и Компютърно моделиране* на тема „Споделям във виртуалното пространство“. Използван е учебникът на издателство „Клет България, Анубис“ (Dushkov, Dimitrova, Hristova, 2019, pp. 32–33).

2. Работа по проект

Организирането на проектната работа на учениците започва с разделянето им по групи. Работата в група дава възможност да се създаде обстановка на сътрудничество, сигурност и възприемане, която се основава върху силните страни и способности на участниците (Valchev, 2006, p. 39); тя предполага повече възможности за взаимодействие, за

споделяне, за бързо предлагане на много идеи, за открояване на различни гледни точки, за разнообразяване на традиционната лекционна дейност или на взаимодействията в цялата група (Valchev, 2006, p. 56). За реализиране целта на проекта разделихме учениците на четири групи, като всяка група включваше четирима ученици. Сформираните екипи се състояха от ученици с различни възможности, както от такива, които бързо и безпроблемно се справят с учебното съдържание и поставените задачи, така и от ученици, които срещат трудности и работят по-бавно и несигурно.

На всички ученици се постави темата на проекта „Манастирите в България“ и им се даде възможност да изберат кои манастири да представят, след което им се възложиха конкретни дейности за изпълнение: изработване на презентация с програма PowerPoint и презентиране пред другите екипи, рисуване с компютърна програма Artweaver и изработване на е-книжка.

Общо задание на проекта

При създаването и представянето на проект „Манастирите в България“ проектната работа на учениците е организирана в следната последователност:

- Избор на манастир – учениците се спряха на трите най-големи манастира – Рилския, Бачковския и Троянския манастир, както и на епархийския манастир „Св. св. Константин и Елена“, гр. Варна.

- Подбор на материали за избраните манастири - в този етап приоритет имат учениците. Тяхната задача е да „переврят“ максимално повече материали в интернет и да подберат значимото, което ще включат в презентациите си. В групата се споделяха различни мнения и това доведе до активност на всеки ученик.



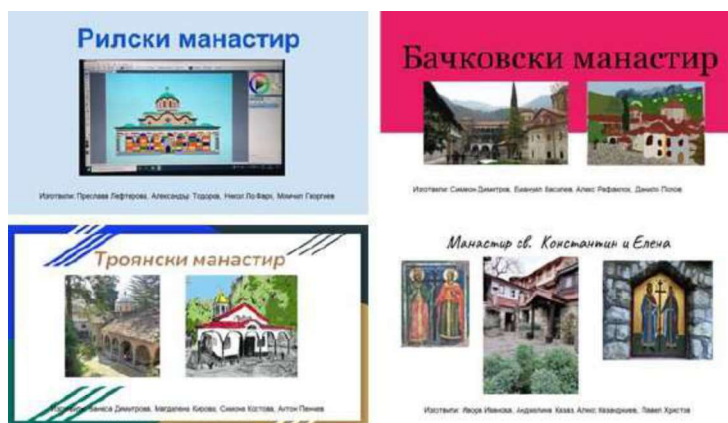
Фиг. 1. В търсене на подходящи материали

Проектно-базираното обучение е технология, която дава възможност учениците да бъдат поставени в активна позиция. След поставяне на темата на проекта те не само възпроизвеждат заучено учебно съдържание, а мислят и самостоятелно планират своите дейности

за постигане на крайната цел – реализация и съдържание на готовия продукт, начини на изпълнение и на представяне, сами извършват изследователско проучване. Ролята на учителя в този етап от проекта е на консултант.

- Изготвяне на мултимедийни презентации

Презентациите са интересна и предпочитана форма за себеизява, защото в съдържанието им се включват много изображения, възможно е да се вложат аудио или видео файлове, които да я направят атрактивна. В изпълнение на проектното задание учениците изготвиха презентации за избраните от тях манастири, след което всеки екип представи своята презентация пред другите групи.



Фиг. 2. Началните слайдове на четирите презентации



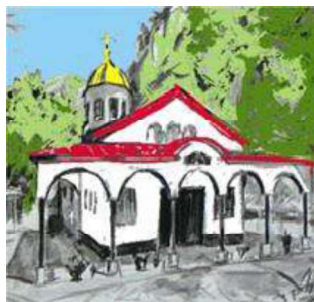
Фиг. 3. Представяне на презентациите пред аудитория

- Рисуване с програма Artweaver

Следващата проектна дейност интегрира знания по Графичен дизайн. Учениците работиха с програмата Artweaver, за да направят компютърни рисунки на четирите манастира.

Artweaver е графичен редактор за растерни програми за Windows,

ориентиран главно към професионални и любители художници, които са запознати с търговски програми като Adobe Photoshop и най-вече Corel Painter. Artweaver е способен да симулира широка гама от класически ефекти (като маслени бои, акрил, пастели, моливи, аерографи и др.), за да създаде естествено изглеждащи артистични изображения. Освен това предлага филтри за ефект като изостряне, замъгляване, релеф и мозайка, както и поддръжка на прозрачност и слоеве в собствения си AWD формат. Artweaver поддържа повечето често срещани файлови формати, като BMP, GIF, JPEG, PCX, TGA, TIFF, PNG, PSD, въпреки че форматите BMP, GIF, JPEG и PNG нямат поддръжка на слоеве. Програмата също така има стандартни инструменти за редактиране на изображения, като градиент, изрязване, запълване и инструменти за избор (включително и вълшебна пръчица) и поддръжка на таблет с писалка (<https://infohypercars.ru/bg/programma-dlya-risovaniya-artweaver-otlichitelnoe-cherty-rastrovogo.html>).



Фиг. 4. Компютърна рисунка на Троянския манастир

Преди да пристъпят към изготвяне на крайния продукт, учениците отново обсъдиха какви материали да включат в електронните книжки.



Фиг. 5. Подбор на материалите за е-книжки

Разнообразните източници, от които учениците извличат информация са повод за обмяна на нови идеи; желание за изява на силните страни на личността; стимулиране на диалогичното общуване между децата; поощряване на тяхната любознателност и познавателна активност. Осне на етапа на събиране на информация и материали,

необходими за осъществяване на проекта, у децата се развива умението да преосмислят и дискутират върху всичко, което са чули и видели, да обменят мисли по въпросите, които ги вълнуват, да доизяснят помежду си, а и съвместно с педагозите това, което не са разбрали (Ivanova, 2012, p. 33).

- Изработване на е-книжки

Последен етап от работата по проекта е изработване на е-книжки с компютърна програма и поставянето им върху макет на картата на България.

Учениците от Екип 1 разработиха е-книжка за Рилския манастир, Екип 2 изготви книжката за Троянския манастир, Екип 3 – за Бачковския манастир, а Екип 4 представи манастир „Св. св. Константин и Елена“ – гр. Варна.

Всички книжки са изработени с помощта на сайта Book Creator. Всяка една от четирите книжки съдържа снимки на съответния манастир и чудотворна икона в него, кратка история на манастира, компютърна рисунка и пъзел или тематично стихотворение на монахиня Валентина Друмева. Книжките са двуезични и озвучени от учениците – историята на манастирите може да бъде прочетена и слушана, както на български, така и на английски език.

Освен това във всяка от книжките има генериран QR код, предлагащ бърз достъп до техния URL адрес. Това е направено, защото QR кодовете са добър и модерен начин за обмяна на информация и бързо се утвърдиха като практичен и леснодостъпен маркетингов инструмент (Koleva).



Фиг.6. Електронни книжки

Прилагайки знанията, получени в часовете по *Човекът и обществото* и по *Информационни технологии* и *Компютърно моделиране*, учениците поставиха електронните книжки върху картата на България съобразно местоположението на манастира и ги споделиха във виртуалното пространство.

3. Заключителен етап – Представяне на екипната работа и мултидисциплинарния проект „Манастирите в България“

Публичното представяне на резултата от проекта е смисълът и

голямата награда на учениците за положените усилия при разработването на проекта.

Изработените електронни книжки могат да се разгледат на следния интернет адрес: <https://www.thinglink.com/scene/1561664809282306051>



Фиг. 7. Завършен проект

За да направят изживяването от докосването до манастирите по-истинско и вълнуващо, учениците добавиха виртуална реалност, която позволява да се вижда всичко както в реалния живот.

VR технологиите се приемат за иновации, защото превръщат учениците в активни участници и изследователи, а ролята на учителя е да ги подпомага да създават съдържание чрез технологиите. Освен това те са отлична предпоставка за проектно базирано обучение. Това се постига чрез приложения като Google Arts & Culture, което е безплатно за образованието и е достъпно през всеки Google Workspace профил (<https://innovation.cct.bg/vr-ar>).

Разработеният проект „Манастирите в България“ е достъпен на следния линк: <https://www.thinglink.com/webvr/1561664809282306051>

Оценка на проекта

Готовият продукт може да се използва като образователен ресурс, защото достъпно и атрактивно представя трите големите ставропигиални манастири и един епархийски манастир с местно значение. Той е доказателство за отличните дигитални умения на учениците, придобити в часовете по *Информационни технологии* и *Графичен дизайн*; за усвоените знания по религия относно възникването на манастирите, значението им за укрепване на духовните традиции на нашия народ и тяхната роля за развитието и опазването на българската книжовност и културна история; а точното им позициониране върху картата на страната свидетелства за усвоените знания относно географските области по предмета „*Човекът и обществото*“.

Разработеният от учениците проект на тема „Манастирите в България“ безспорно показва тяхната информационна, медийна и

технологична грамотност, тяхната аналитичност (критическо мислене), креативност и иновативност, тяхната комуникативност и способност за работа в екип.

Заключение

Създаденият и приложен иновативен модел на педагогическа практика, който използва интерактивни методи и интердисциплинарния подход на проектно-базираното обучение, повишава познавателната и мотивационна ефективност на учениците, спомага да се осъществи цялостно и задълбочено проучване на дадена тема, а използването на ИКТ е ключов фактор за реализирането на дейностите.

Проектно-базираното обучение не е ново в сферата на съвременното образование, но е една от изключително ефективните технологии в обучението по религия. Провеждането му в неформална среда предполага по-голяма творческа свобода учениците да следват своите интереси. Работата по проект освен че разширява и разнообразява учебната среда на учениците, включва изграждане на умения за самостоятелно учене, което се свързва с осмисляне на знанието и овладяване на социалния опит; работата в партньорски екипи съдейства за формиране на умения за общуване и вземане на решения, които са от първостепенно значение за бъдещия живот на учениците; възпитава чувство на отговорност в процеса на изпълнение на поставените задачи; развива аналитичното и критичното мислене; повишава успеваемостта на учениците и им дава шанс да създадат и представят един оригинален продукт с ясно изразена практическа стойност.

Всичко казано дотук ни дава основание да направим извода, че апробираната и описана педагогическа практика е устойчива, защото може да се прилага във всяко училище и всички образователни области и има възможност да се мултиплицира и доразвие.

Литература

- Вълчев, Р.** (2006). *Интерактивни методи и групова работа в съвременното образование*. София: Център “Отворено образование”.
- Димитрова, Н.** (2021). Проектно базирано обучение във виртуална образователна среда. В: *Диалогът в образованието – съвременност и перспективи*, София: Университетско издателство „Св. Климент Охридски“, ДИУУ.
- Душков, И., Димитрова, Е., Христова, С.** (2019). *Компютърно моделиране, 4. Клас*. София: Издателство: Клет България, Аноубис.
- Иванова, Б.** (2012). Взаимовръзка между учене и работа по проекти в предучилищна възраст. В: *Съвременното образование: стратегии, направления, ценности*. Пловдив: Университетско издателство „Паисий Хилендарски“, 30–36.
- Колева, З.** Инструментът „QR код“ и неговите маркетингови приложения.

<https://www.academia.edu/9450341/>

Лазарова, С. (2018). Проектът - форма за овладяване на основите на гражданското образование. В: *Иновации в образованието*, Шумен, 360–366.

Легкоступ, М. (2013). *Методически аспекти на обучението по религия*. Велико Търново: Фабер.

Николаева, С. (2012). Проектът в образованието като иновация. В: *Иновации и интерактивни технологии в образованието*, София, 20–26.

Пенин, Р., Якимов, Г. (2019). *Човекът и обществото, 4. Клас*. София: Издателство Клет България, Булвест 2000.

Радев, П. (2010). Иновациите в различните видове общински и държавни средни училища. В: *Образование и технологии*. <https://itlearning-bg.com/magazines/Spisanie2010/Ebook/e-book.pdf>

<https://infohypercars.ru/bg/programma-dlya-risovaniya-artweaver-otlichitelnoe-cherty-rastrovogo.html>

<https://innovation.cct.bg/vr-ar>

<https://www.thinglink.com/webvr/1561664809282306051>

References

Dimitrova, N. (2021). Project-based learning in virtual educational environment. In *Dialogue in Education - Modernity and Perspectives*, Sofia: University Press "St. Kliment Ohridski".

Dushkov, I., Dimitrova, E., Hristova, S. (2019). *Computer modelling, 4. Class*. Sofia: Publishing house: Klet Bulgaria, Anubis.

Ivanova, B. (2012). The relationship between learning and project work in preschool. In *Contemporary education: strategies, directions, values*. Plovdiv: Paisii Hilendarski University Press, 30-36.

Koleva, Z. The "QR code" tool and its marketing applications. <https://www.academia.edu/9450341/>

Lazarova, S. (2018). The project - a form of mastering the basics of civic education. In *Innovations in Education*, Shumen, 360–366.

Legkostup, M. (2013). *Methodological aspects of the teaching of religion*. Veliko Tarnovo: Faber.

Nikolaeva, S. (2012). The project in education as an innovation In *Innovations and interactive technologies in education*, Sofia, 20–26.

Penin, R., Yakimov, G. (2019). *Man and Society, 4. Class*. Sofia: Klet Bulgaria Publishing House, Bulvest 2000.

Radev, P. (2010). Innovation in different types of municipal and public secondary schools. In *Education and Technology*. <https://itlearning-bg.com/magazines/Spisanie2010/Ebook/e-book.pdf>

Valchev, R. (2006). *Interactive Methods and Group Work in Contemporary Education*. Sofia: Open Education Center.

<https://infohypercars.ru/bg/programma-dlya-risovaniya-artweaver-otlichitelnoe-cherty-rastrovogo.html>

<https://innovation.cct.bg/vr-ar>

<https://www.thinglink.com/webvr/1561664809282306051>



Author Info:

***Darina Kostadinova Mavrodiava-Kyuchukova**, Senior teacher*

CPLR - Municipal Children's Complex

Varna, Bulgaria

e-mail: darina.kyuchukova@odk-varna.com

***Irina Stoeva Vladimirova**, Senior teacher*

„Panayot Volov“ Primary School

Varna, Bulgaria

e-mail: i.s.vladimirova@oupvolov.com

***Ch. Assist. Prof. Ilonka Hristova Stoyanova**, PhD*

Faculty of Humanities

Konstantin Preslavsky University of Shumen

9700 Shumen, Bulgaria

e-mail: i.stoyanova@shu.bg