

---

**SUGGESTOPEDIC MODELING OF A PROACTIVE LEARNING ENVIRONMENT FOR UNIVERSITY STUDENTS STUDYING PRESCHOOL AND PRIMARY SCHOOL PEDAGOGY**

---

**Mariana Balabanova**South-West University "Neofit Rilski" – Blagoevgrad, Bulgaria, [balabanova\\_1956@abv.bg](mailto:balabanova_1956@abv.bg)

**Abstract:** The aim of this article is the presentation of the general idea of language teaching intensification in preschool and primary school age on the basis of organization of proactive educational environment for students in pedagogical programs. The dominant concept that early language teaching must have a communicative characteristic, i.e. the child must master the language as an instrument of communication, is discussed. The communicative approach suggests not the mere assimilation of separate words and language patterns by the child, but the learning of control over statements through familiar models, according to communication necessities. A method for establishing a natural need to express oneself in preschool and primary school age is the role play activity. Therefore, the main suggestive techniques in the lecturing of future teachers are the active play activities: communicative-role forms, language games, problem-solving games, communicative-discussion forms. The games turn the lecture into a live and attractive activity. The development of the necessary game rules and game techniques enables active learning on a "here and now" basis and encourages the application of what has been learned in the obligatory practical exercises in the field subject with children and primary school pupils.

The author emphasizes the need to assemble a game methodology that unifies also other non-verbal and practical activities. The creation of an imaginary situation and the adoption of a certain role or the competitive motives in games with rules are part of the foundation of the best model for the intuitive and practical construction method for mastering dialogue speech of the children. Situation-based role-plays are suggested as a complex of activities to achieve rational methodological organization of the teaching process. They create a meaningful context for language use. Serving its main communicative goal, the game of the child within a playing society (the group) helps to overcome the language barrier and creates favorable conditions for 'emersion' in the dialogue. The role-based communication in the game supported by non-verbal means accelerates the integration of the patterns and meaning of the language in the child's mind. The psychologically favorable environment of equality from the point of view of the level of linguistic competence overcomes the fear of language mistakes and creates an environment of spontaneity, interest and true fun. Thus, the suggestive function of the game activity becomes the 'engine' of child's language development and a factor for happy childhood.

**Keywords:** Second language acquisition, suggestopedia, communicative approach, suggestive techniques, early foreign language teaching, role-based motivation.

**СУГЕСТОПЕДИЧНО МОДЕЛИРАНЕ НА ПРОАКТИВНА ОБУЧАВАЩА СРЕДА ЗА СТУДЕНТИ-БЪДЕЩИ ПЕДАГОЗИ****Мариана Балабанова**ЮЗУ „Неофит Рилски“ – Благоевград, България, [balabanova\\_1956@abv.bg](mailto:balabanova_1956@abv.bg)

**Резюме:** Целта на публикацията е представянето на общата идея за интензифициране на езиковото обучение при деца в предучилищна и начална училищна възраст на основата на организиране на проактивна образователна среда за студенти от педагогическите специалности. Доминиращата концепция е, че ранното езиково обучение трябва да има комуникативна характеристика, т.е. че детето трябва да овладее езика като инструмент за комуникация. Комуникативният подход предполага не просто асимилирането на отделни думи и езикови модели от детето, но и овладяването на контрол върху изказванията чрез познати модели, съобразно комуникативните нужди. Методът за пораждаване на естествена вътрешна необходимост да се изразяват комуникативни намерения в предучилищна и начална възраст е игровата активност.

Затова основен сугестопедичен похват, съпътстващ лекционното обучение на студентите-бъдещи педагози, е активното моделиране и претворяване в групи на игровите форми: комуникативно-ролеви, езикови, проблемно-разрешаващи, комуникативно-дискуссионни. Игрите превръщат лекцията в живо и атрактивно занимание. Отработката на необходимите игрови правила и игрови техники, дава възможност за активно

учене по принципа „тук и сега“ и поощрява прилагането на наученото в задължителните практически упражнения по учебната дисциплината с децата и учениците.

Авторът подчертава необходимостта от създаване на методология за игри, която обединява и други невербални и практически дейности. Създаването на въображаема ситуация и възприемането на определена роля или конкурентни мотиви в игрите с правила са част от основата на най-добрия модел за интуитивен и практически конструктивен метод за овладяване на диалога от децата. Ролевите игри, базирани на ситуацията, се предлагат като комплекс от дейности за постигане на рационална методологична организация на учебния процес. Те създават смислен контекст за използване на езика. Изпълнявайки основната си комуникативна цел, играта на детето в игралното общество (групата) помага да се преодолее езиковата бариера и да се създадат благоприятни условия за изграждане на умения за диалог. Ролевата комуникация в играта, подкрепена от несловесни средства, ускорява интегрирането на моделите и значението на езика в съзнанието на детето. Психологически благоприятната среда на равенство от гледна точка на нивото на езиковата компетентност преодолява страха от езикови грешки и създава среда на спонтанност, интерес и истинско забавление. По този начин сугестивната функция на игровата активност се превръща в двигател на езиковото развитие на детето и фактор за пълноценно, щастливо преживяно детство.

**Ключови думи:** комуникативен подход, сугестопедия, сугестивни техники, ранно чуждоезиково обучение, мотивация, базирана на играта, езиково обучение в детска градина и начално училище

### 1. ВЪВЕДЕНИЕ В СУГЕСТОЛОГИЯТА И СУГЕСТОПЕДИЯТА

На съвременния етап на развитие на психолого-педагогическото знание е необходимо осъществяването на осъвременена интерпретация на конструктивистката теория за активното субектно изграждане в социалната среда, теория, която най-често като методология на когнитивното израстване на личността се свързва с термините: „активно учене“, „учене в действие“, „учене в и чрез собствения опит“, „учене, базирано на решаване на проблеми, изобретателски задачи“, „интерактивно учене чрез взаимодействие и сътрудничество“. В плеадата от методи, насочени към този тип активно учене са особено актуални интензивните методи, базирани на сугестологическата теория на известния български учен Г. Лозанов.

В днешно време интензивните сугестопедични методи на обучение по чужди езици придобиват все по-голяма популярност. Голяма заслуга в пропагандата на сугестивния метод принадлежи на «Центъра за интензивни методи на обучение», оглавяван от ученичката на Г. Лозанов – Г. Л. Китайгородска. Съвременната методика, получила научна обосновка, разглежда варианти на интензивния метод, предвиждащи усвояването на езика в кратки срокове, при практическа насоченост на обучението. Характерна особеност на интензивния метод е максимална активизация на учащия се в хода на урока, извънредна мобилизация на скритите психологични резерви на личността му.

Сравнението на основополагащите принципи на модерното днес **комуникативно направление в методиката на езиково обучение** и внедрените **интензивни методи** свидетелства за това, че те са твърде близки. Това е така, защото в разглеждания случай общата цел е изучаването на методическите основи на речевото обучение чрез игрово моделиране на практически житейски ситуации. Такива общи принципи са следните: обучаваният прилага езиковите правила в игрови ситуации, имитиращи реалните, в последващия анализ овладява лингвистичната терминология и се запознава в трудностите в овладяването им от малките деца и ученици и на база на трансфер на усвоеното в конкретните езикови ситуации. В центъра на вниманието е личността на обучавания, конкретното му състояние и готовност за възприемане, от обединен с другите **обект** той се превръща в индивидуален **субект** на обучение; достигането на активно творческо състояние на всеки от студентите става предпоставка за интензивното овладяване на методиката за развитие на детската реч (на роден и чужд език) от тях, като усвояването на нови знания става по пътя на структурирано, стимулирано и организирано от преподавателя решаване на когнитивни развиващи задачи.

### ДИДАКТИЧНА ТЕХНОЛОГИЯ ЗА ПРОАКТИВНО ЕЗИКОВО ОБУЧЕНИЕ ЧРЕЗ СУГЕСТОПЕДИЧНИ ТЕХНИКИ

Активните методи на обучение може условно да се разделят на два вида: методи, насочени към преобразуване на съществуващия у учащите се опит по обсъжданата тема (проблем) и неговото коригиране с новопридобития «културен» опит (работа в малки групи, дискусии форми, «кръгли маси» и т.н.), и такива, чрез които се придобива конкретен опит в хода на самия метод, а след това се извършва неговия анализ и абстрактната концептуализация (интерактивни, имитационни, симулативни, ролеви игри).

Един от основните принципи на активизацията е постановката за **двуплановост** на процеса на обучение, формулирана за първи път от Г.Лозанов. В неговото разбиране двуплановостта – това е преди всичко едновременно опора на съзнателното и подсъзнателно владение на навиците за реч, максимална опора на емоционалните процеси, взаимодействащи си с процесите на усвояване и облекчаващи тяхното протичане. Най-важна задача според него е да се организира учебната дейност така, че материалът да се запомня тогава, когато обучаваният е зает непосредствено с него, а не специално да се набляга на запомнянето на този материал.

Сугестопедическата методика на проф. Г.Лозанов [4] дава безспорна възможност за интензифициране на традиционната система на обучение. Тази "наука за освобождаване скритите възможности на личността", както и сугестопедията като педагогическо направление, използват по-пълноценно **резервите** на човешката психика. В условията на хуманистическата насоченост на съвременното образование особена значимост придобиват тези характеристики, които проф.Лозанов счита задължителни за сугестопедическата система на обучение, а именно: разкриване резервите на паметта; интелектуална активност; положителни емоции; преживявания, които снемат чувството на умора... при това личността на обучавания е централна фигура в процеса на обучение. На базата на този метод авторът развива своята концепция.

Практическата насоченост на такова обучение и неговия безспорен успех ме мотивира като преподавател в университета да вникна в същността на метода на проф.Лозанов и да се опитам да внедря някои от разработените **сугестивни** похвати. Ако сугестологията е наука, свързана с изучаване на психологическите ефекти на внушението, то сугестопедията е нейното приложение в педагогиката. Тази система на обучение, водеща до вътрешно усещане за радост и лекота разкрива огромните потенциални възможности на всеки човек. Чрез различните форми на внушение се обезпечава нарастващата увереност на човека в собствените сили, създава се предпоставка за толкова важния за висшето образование преход от обучение към самообучение. Ако става дума за прилагането на тази наука - при обучението се разчита на **релаксация, сугестия и игра** – или в крайна сметка на метода на **имерсията, потопяването в съвместната дейност**.

Методът на „потопяването” се опира на три принципа, формулирани от проф.Лозанов: **радостно чувство, удоволствие** от получените занаяти, **единство** на съзнателното и подсъзнателното, **двустранна връзка** в процеса на обучение. Тук принципът на «радост и ненапрегнатост» се интерпретира във връзка с проявите на релаксация и **мним** пасивност в поведението и в отношението на обучаемите. Прилагането на тези принципи по естествен начин активира вътрешните резерви на личността и мотивира активното участие на обучавания. Затова в изследването си върху възможностите за интензифициране на обучението на студентите от педагогическите специалности се опираме именно на елементите и принципите на този метод:

1. Считаме, че редица педагогически фактори, като радостта, веселието и играта е възможно да бъдат внесени в обучението на студентите от висшите училища. Затова е необходимо усвояване от преподавателите на интензивните методи и похвати, както и създаване на картотека от подходящи активности, базирани на внушението, влизането в роля, разиграването на житейски сценарии и ситуации, при което от студентите се възприема голям обем учебен материал.
2. Не трябва да се забравя, че резултатът от хипермнезията, постигната по метода на проф. Лозанов, се състои в десетократно увеличаване на запомнения и усвоен материал! Затова елементи на сугестопедията активно се използват в последните години при преподаване на методиката на обучение по роден и чужд език. Трябва да се отбележи, че скучният иначе методически материал, свързан с овладяването на роден и чужд език от децата в детската градина и началното училище следва да се въвежда, затвърдява, активизира и репродуцира винаги в контекста на общуване, при непосредствено въздействие на средата и във вид на редуващи се полилози. Полилозите на лектора трябва в хармония, и както подчертава Лозанов в „златна пропорция” да включват в себе си както диалогическа, така и монологическа части
3. Важен принцип на метода на активизацията е синхронизираното мултисензорно използване на всички средства на въздействие върху психиката на учащия, избягвайки отрицателните ефекти (скука, умора). Има се пред вид не само слуховото и зрителното възприятие, но и създаване у учащия се на такова позитивно емоционално състояние, което да оптимизира всяка негова дейност. Затова се стремим да обезпечим оптимална организация на посоченото интерактивно взаимодействие на студентите както помежду им, така и с преподавателя, пречупено през различни изразни форми: музикален фон, картини, повествование, части от документален или игрален филм, презентации, дидактични материали, съдържащи специално разработени разбираеми и интересни

фотоси и илюстрации. Съотношението между тях се определя от задачите на конкретния етап на обучение.

4. Съгласно принципите на сугестопедията, акцентуваме на активизация чрез двуплановост на процеса на обучение, едновременно съзнателно и подсъзнателно владеене на навиците за реч, максимална опора на емоционални и други процеси, взаимодействия с процесите на усвояване и облекчаващи тяхното протичане. Най-важно за оптималната ефективност на учебната дейност е материалът да се запомня в момента, когато обучаваният е зает непосредствено с него, а не при самостоятелното изучаване, когато той специално се опитва да запомни този материал. Това може да доведе до трансфериране на 4-5 пъти повече материал за едно и също време, в сравнение с традиционното лекционно повествование. Чрез използването на средства, вече потвърдили своята ефективност не само на курсовете по интензивно обучение на деца, но и в специализираното обучение на студенти, се подпомага възпроизвеждането на значителен обем от получени знания.
5. Друг общ методичен принцип изхожда от твърдението на гешалт-психолозите че цялото не е проста сума от неговите съставни части, и от лингвистическото положение за многозначността на думата, поради което представителите на тези методи препоръчват думата да се изучава само в контекст, т. е. в състава на фрази и изречения. На основата на добре изучен текст, който в сугестопедичния сеанс се чете на фона на класическа музика, а учащите го следят паралелно с превода му, се извличат граматическите правила.

Едно от най-важните условия за активизация на обучавания чрез сугестопедичния метод е използването на различни игрови форми на обучение, на първо място на ролеви игри. Затова основен сугестопедичен похват в лекционното обучение е активното проиграване в групи на игровите форми: комуникативно-ролеви, езикови, проблемно-разрешаващи, комуникативно-дискусионни. Играта превръща лекцията, урока, в живо и атрактивно занимание, тъй като „по естествен начин обединява компонентите на интересубективността“ [1]. Отработката на необходимите игрови правила и игрови техники, дава възможност за активно учене по принципа „тук и сега“ и поощрява прилагането на наученото в задължителните практически упражнения по дисциплината с децата и учениците. Как на практика студентите реализират наученото?

Трансформирането на учебната среда и използването на огромен игров и нагледен материали атрибути за игра е задължителен момент. Влизането в роля, идентифицирането с чужда самоличност, благодарение на лесната внушаемост и живото въображение на малките, създава естествена лингвистична ситуация, и поражда потребност от говорене. Още с влизането в занималнята, класната стая всеки обучаван си избира роля и ново английско име, професия и възможност да си измисли биография. Сценарият се пише от децата, които в новаторската комуникативна среда се превъплъщават в лейди, капитан на кораб или шивач. Новите идентичности им дават възможност да експериментират с различни роли, които непрекъснато се разменят.

Докато разиграват сценария, те неусетно проговарят езика. Работоспособността и интуицията им се повишават, без съпътстваща умора и апатия. Изучаващите английски език по сугестопедичния метод постепенно изграждат собствен свят, в който могат да бъдат когато си пожелаят стига да успеят да го пресъздадат с английски думи.

Играта е естествено състояние на малките. Тя съдържа фантазия, ритуал, конкуренция, и късмет, които са интересни за децата. Педагогически фокус е способността им да провокират употребата на реч в реален контекст.

Както е известно, голямо значение в организацията на педагогическото взаимодействие играе вътрешната, естествена мотивация за участие на детето-партньор. Тя е в основата на продуктивността на мисленето, интереса към един или друг вид занимание, към изпълнение на едно или друго упражнение. Използването на ролевата игра дава широки възможности за активизиране усвояването на роден и чужд език в детската градина именно чрез обезпечаване на актуалната вътрешна мотивация на детето.

Ролевите игри способстват изпълняването на важни методически задачи:

1. Създаване на психологическа готовност, стимули за речево общуване;
2. Мотивиране на естествената необходимост от вариативност и многократно повторение на езиковия материал;
3. Тренировка на децата в избор на адекватния речев вариант в зависимост от конкретната комуникативна ситуация и интенционалността на речевия акт. Това е подготовка за ситуативната спонтанност на речта на по-късен етап от владеенето на езика.

Може да се каже, че в основата на всяка игра е ролевата. В ролевата игра всеки получава роля и съобразно нея е активен партньор в речевото общуване и така неусетно овладява такива елементи на общуване, като умение да започва беседа, да я поддържа, да изслушва или прекъсва събеседника в нужния момент, да се съгласява или не с неговото мнение, да задава уточняващи въпроси и т.н. Детето може да встъпи в ролята на самото себе си, българското дете или възрастен, приказен персонаж или животно, „оживял” предмет и т. н. – възможностите тук са неограничени. Негов партньор може да стане друго дете, учител, кукла, въобразяем герой, помощник-актьор или втори преподавател, винаги играещ една и съща роля, и т. н. Участниците в ролевата игра не само обменят реплики, но и действат с реални предмети, движат се из занималнята, имитират претворяваните образи.

Ролевата игра провокира сензитивност към социалната употреба на чуждия език. Добрият събеседник, често се явява не този, който по-добре използва езиковите структури, а този, който може най-точно да интерпретира ситуацията, в която се намира партньорът, да вземе под внимание тази информация, която е вече известна (от ситуации, опит) и да подбере тези лингвистични средства, които ще бъдат най-ефективни за общуването. Ролевата игра може да се използва, както в начален етап при усвояването на чужд език, така и в по-напреднал. Затова съдържанието и се подбира с оглед на натрупаните от децата лексикални знания. Ролите разпределя учителят, но те могат да бъдат избрани и от участниците. Това зависи от особеностите на групата и личностните характеристики на децата, а също така и от степента на владее на чуждия език. Всеки участник в ролевата игра извършва речеви действия, обусловени от ситуацията на общуване, но има определена свобода на действията, речевите постъпки, т. е. твори речевата си практика.

В сюжетно-ролеви игри се използват фотоалбуми, книги и списания, илюстрации, предмети с битово предназначение, кукла с набор от дрехи, играчки. Темите на речевото общуване включват разговор за членовете на семейството; за професиите; за облеклото; навиците и предпочитанията на храна, дейности, домашни любимци, играчки; за дневния режим; за явленията и обектите от окръжаващия свят („При лекаря”, „Изгубеното дете”, „В ресторанта”, „Журналист”, „В магазина”) и т.н. Способността да се играе се изразява в това, че децата охотно приемат въобразяемата игрова ситуация, нереалния, приказен или фантастичен сюжет. Това позволява на база на сугестията да се прилагат на занятията сюжетно-ролеви игри с приказно съдържание.

В ролевата игра се създава мнима ситуация, реализирана по определени правила, което позволява на обучавания да я управлява сам. В хода на провеждането ѝ се „аналогизира непосредствената говорна практика на детето в едни или други условно създадени комуникативни ситуации, оптимално адекватни на реалната говорна действителност“ [2]. Затова много от авторите я разглеждат като вид ситуативна игра, или ситуативно-вариативно упражнение, където се създава възможност за многократно повторение на речеви образец в условия, максимално приближени към реално речево общуване с присъщите му признаци – емоционалност, спонтанност, интенционалност на речевото въздействие. Такива са напр. игрите на „Магазин” и „Ресторант”, в които за да получи привлекателна стока или храна детето трябва да разгърне диалог с продавача или сервитьора.

В играта „Изгубеното дете” „майката” (дете, ученик от класа) описва на „полицайте” своето „дете”, за да го открият: цвят на очите и косата, с какви дрехи е, колко е голямо, как се казва. Полезни в случая са нагледни средства-загатнато е конкретно дете от групата, описва се изтеглена картинка, фотография.

Със своята основна комуникативна цел, играта на детето с играещото общество (групата) помага за преодоляването на езиковата бариера и създава възможност за директно „навлизане”, потопяване в езика чрез диалогичния акт. В играта специфичното ролево общуване, подпомогнато от невербалните средства, ускорява интеграцията на формата и смисловата страна на езика в детското съзнание, психологически благоприятната атмосфера на равнопоставеност от гл. точка на степента на езиковите знания игнорира страха от езикови грешки, сугестира спонтанност, интерес и искрена забава.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Както се вижда, съвременната методика на чуждоезиково обучение е получила научна обосновка, разглежда варианти на интензивния сугестопедичен метод, предвиждащи усвояването на езика в кратки срокове, при практическа насоченост на обучението. Интензивните методи са получили разпространение основно в краткосрочни курсове за обучение по чужд език за възрастни и не всички похвати и форми на работа са приемливи за обучение на деца. Но основните идеи на такова обучение (ситуативно-ролево обучение, създаването на комуникативно-благоприятен климат на заниманието/урока, стимулирането на творческите

възможности на децата в речевата дейност) могат и трябва да бъдат използвани в детската градина и училището.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

- [1] Дерменджиева С. Зашто предшколско воспитание и образование је пре/д/ школско воспитание и образование (дечији вртић и културна очекивања модерног доба), Савремени свет и толеранција кроз призму предшколског воспитания, Зборник радова са Тринаесте конференције „Васпитач у 21. веку“, Алексинац 2018. – с. 31.
- [2], Дянкова Г. Педагогическо взаимодействие „театрализираны дейности – говорна култура“. С. Санра Бук Трџст. 2000 – с. 139.
- [3] Китайгородская, Т.А. Методические основы интенсивного обучения иностранным языкам. М. 1986.
- [4] Лозанов Г. Сугестопедия – десугестивно обучение. Комуникативен метод на скритите в нас резерви. - С., Ун.изд-во „Св.Климент Охридски. – 2005.
- [5] Янакиева, Е. Сугестопедични елементи в екологическото образование на детските учители. - Симпозиум "Екология'2001" - Бургас: Съюз на учените в България - клон Бургас - 2001. - с.483 - 497