

GAME EDUCATIONAL TECHNOLOGY PRESCHOOLERS

Irina Stoyanova, Chavdar Sotirov

ABSTRACT: *The article discusses innovative game pedagogical technologies as well as variants for their implementation. The aim is to optimize the educational process of 6-7 year old children by applying innovative game pedagogical technologies, to stimulate and motivate the children's desire for cognitive activity in an interesting, provocative and entertaining way. To contribute to the overall development of the child's personality and the formation of key competences - the knowledge, skills and attitudes needed to successfully pass the child to school education.*

KEY WORDS: *innovative game pedagogic technologies, interactive technologies, didactic games, lapbuk games, games with interactive programmable toy*

Изследването е финансирано по проект № РД-08-130/07.02.2018 г. от параграф на фонд „Научни изследвания” на ШУ „Епископ Константин Преславски”.

Увод. В съвременните условия в детската градина е необходимо прилагането на иновативни педагогически технологии и методи, които да поставят детето в центъра на педагогическия процес. Една от посоките за развитието на съвременната образователна среда е създаването и разпространяването на технологични педагогически иновации. Най-подходящи за предучилищна възраст са технологиите, ориентирани към личността, които отговарят на възрастовите особености и възможности на децата. В този смисъл целите на Предучилищната педагогика като наука е да определи най-подходящите съвременни технологии за осигуряване на пълноценно личностно развитие на всяко дете и да предложи най-добри условия за изява на потенциала и способностите му. Законово и нормативно това е заложено в наредба №5 от 03.06.2016 г. за предучилищното образование, (чл. 27) и в Закона за предучилищното и училищното образование, Обн., ДВ, бр.79 от 13.10.2015 г., в сила от 01.08.2016 г. (чл. 55), според който предучилищното образование полага основите за учене през целия живот, като осигурява физическото, познавателното, езиковото, духовно-нравственото, социалното, емоционалното и творческото развитие на децата, вземайки предвид значението на диалога и играта в процеса на педагогическото взаимодействие [2].

Целта на настоящата публикация е да се осветли спецификата на педагогическата технология в детската градина и представят някои добри практики, апробирани като иновационни игрови педагогически технологии в предучилищна възраст.

Изложение. В научната литература педагогическата технология се определя като „организационно-методически инструментариум на педагогическия процес“. Тя включва съвкупност от психолого-педагогически нагласи, които определят набор от форми, методи, способности, похвати на обучение и възпитателни средства [5].

Педагогическата технология най-общо може да се разглежда като вид социална технология, която преработва, моделира, модифицира, конструира една или други теории, принципи, подходи и методи като интегрира знания от различни области на науката и практиката, за ефективно и оптимално решаване на образователни и възпитателни цели [4].

В предучилищна възраст основната дейност на децата е играта. Според Й. Факирска *„Играта е основен вид човешка дейност, която се извършва в определена ситуация и е насочена към пресъздаването и усвояването на обществен опит, в който се формира и усъвършенства самоуправлението на поведението* [5].

В играещата група деца се формират основните социално-нравствени качества – колективизъм, самостоятелност, отговорност. Компонент на игровата дейност са психическите процеси. Те се изменят с развитието на дейността. В този смисъл игровата дейност като собствена дейност на детето от предучилищна възраст води до развитието на другите дейности, необходими за формирането на личността, осигурява всестранно развитие на детето, но тя се явява и първата форма за създаване на детски колектив [3].

Игровата дейност като фактор за активизация и интензификация на учебния процес се използва в качеството си на педагогическа ситуация или част от нея, или като технология за свободна индивидуална или групова работа [5]. В контекста на цитираните постановки понятието *„игрови педагогически технологии”* е съвкупност от похвати, методи и форми за организация на педагогическия процес под формата на педагогически игри. Това се регламентира и нормативно. Според наредба №5 от 03.06.2016г. (чл.23) педагогическата ситуация протича предимно под формата на игра: *„Основна форма на педагогическото взаимодействие е педагогическата ситуация, която протича предимно под формата на игра”*. [2].

Специфични характеристики на педагогическите игри, според Й. Факирска, са видът дейност, характерът на игровата методика и характерът на педагогическия процес. Игровите технологии се използват в организацията на педагогическия процес като целите, към които са ориентирани, са следните: разширяване на познавателната дейност; използване на знания, умения и навици в практическата дейност; развитие на общоучебните умения и навици; формиране на определени умения и навици, необходими в практическата дейност; развитие на трудовите навици; възпитаване на самостоятелност и воля, на общителност и сътрудничество, на комуникативност; развитие на уменията детето да работи по правила; развитие на вниманието, речта, паметта, мисленето, уменията да сравнява, съпоставя и да намира аналогии, развитие на въображението и фантазията, на творческите способности, на емпатията, на рефлексите, на уменията да намира подходящи решения; приобщаване към нормите и ценностите на обществото; развитието на мотивацията за учебна дейност; обучение за общуване; саморегулация и стресов контрол; адаптация към условията на средата [5].

За предучилищна възраст се използват т. нар. неимитационни игри – ролевите, развиващите и дидактичните игри. Резултата от тях е учебно-възпитателен. Игровите технологии са съставени от отделни игри и елементи – ролеви, имитационни, дидактични, театър.

Технологията на играта се състои от три етапа:

- подготвителен;
- провеждане;
- анализ и обобщение (преценка).

Развиващите и дидактичните игри съдържат в себе си правила и задачи и в резултат на усвояването им от децата у тях се формира готовност за обществено-оценявана и обществено-значимата учебна дейност.

Дидактичната игра развива логическото мислене, като дава възможност за последователно изпълнение на логическите операции анализ, синтез, сравняване, абстракция, обобщаване, конкретизация и класификация в процеса на игровото действие. Това са и познавателни операции и владеенето им води до развитие на познавателната дейност на детето.

Едни от най-подходящите от всички видове дидактични игри са програмираните и компютърните дидактични игри, които имат своеобразна система за контрол – светлинен и звуков сигнал. Той може добре да бъде забелязан както от играещото в момента дете, така и от неговите съиграчи и от учителя. Така децата започват да проявяват (самостоятелност) самоконтрол на своята дейност.

Съществено място трябва да се отдели при излагане на концепцията за **игрови педагогически технологии** и на играчката. Чрез играчката се стимулира въображението на децата и се обогатяват темите и сюжетите за игри. Играчката е „*материална основа на игровата дейност и средство за опознаване на света*“ [3].

Най-общо играчките според Е. Петрова се разграничават в следните видове:

- Играчки за предметно-манипулативни и оперативнo-ролеви действия;
- играчки за творчески игри;
- играчки за игри с предварително определена структура (игри с правила).

Към дидактичните играчки се включват и музикално-дидактичните. Те са за слухово съсредоточаване – звучащи играчки и играчки със зафиксирана мелодия. Играчки за хващане – предмети, различни по величина, форма, материал, тежест.

Игровите технологии, по мнение на С. Въчева, спомагат решаването на следните задачи:

1. Познaвателни – относно разширяването и усъвършенстването на знанията и уменията на децата. Да се обогатят, да се обобщят и систематизират знанията на децата.
2. Развиващи – за формиране на елементите на учебната дейност и за развитие на познавателните процеси.
3. Възпитаващи – целта на тези задачи е създаване на ново отношение към знанията, интерес към учебната дейност, възпитаване на качества като организираност, инициативност и самостоятелност, повишаване на познавателната активност на децата [1].

Добрата практика която ще изложим, е във връзка с прилагането на иновативен педагогически модел в детската градина. Основни компоненти на модела са иновационни образователни технологии и тяхното внедряване в учебното съдържание по образователно направление *Околен свят в предучилищното образование*.

В рамките на педагогически експеримент проведохме педагогически ситуации чрез прилагане на иновационни образователни технологии:

- **Лапбук технология;**
- **информационни технологии;**
- **игрови технологии.**

Лапбук технологията се осъществява чрез така наречения „Лапбук“. Той представлява книжка с разнообразни подвижни елементи – отварящи се прозорци, джобове, разтварящи се или сгъващи се листи, пликoве и други, в които може да има лабиринти, пъзели, оцветявки, оригами, гатанки и други задачи [6].

Чрез лапбука се установяват междупредметни връзки и се извършва интегриране на образователното съдържание. Учителят има възможност сам да определи как да работи с лапбука: може да се работи индивидуално, по групи и с цялата група. Тази информативна книжка може да се използва в педагогическата ситуация за усвояване и затвърждаване на определено образователно съдържание. „Лапбук“ го приложихме в система от педагогически ситуации, като във всяка се конкретизират образователните цели, задачите и очакваните резултати по съответното образователно направление в случая *Околен свят*. Целите на ситуацията се реализират чрез педагогическа технология, която включва методи и техники – в лапбука такива са *показ на образец, показ на действие, обяснение, мозъчна атака, дискусия*; средства и материали – хартия, подходящи текстове, илюстративен материал, пъзели и др.

Очакваните резултати по образователно направление *Околен свят* са предварително съобразени съгласно наредба № 5 от 03.06.2016 г. за предучилищното образование и реализирани във всяка ситуация и представляват формирани от детето компетенции – знания, умения и ценностни отношения.

За неусетно запаметяване и забавно представяне на учебното съдържание по *Околен свят* в „Лапбука“ предложените игри, или т. нар. „лапбук – игри“ са игри интерактивни, дидактични, ролеви, творчески. Част от „лапбук – игрите“, които предлагаме, са:

Лапбук „Зима“

Игра „Каква е времето през зимата“ - с. 2, изображения на зимни картини и знаци за метеорологичното време. Задачата на децата е да открият и разкажат за времето през зимата. Целта на играта е да показва метеорологичното време и да сравнява промени в сезона/местността.

Игра „Животните през зимата“ - с. 3, учителят раздава от плика изображения на зимуващи животни – работа по групи. Задачата на децата е да ги разгледат и да помислят и разкажат кои са те, къде остават да зимуват, кой се грижи за тях и им помага.

Игра „Грижа за животните през зимата“ – с. 3, в плик са поставени изображения на грижи за животните през зимата, хранилки и други. Задачата на децата е да разкажат какво виждат и как се грижат те и възрастните за животните.

Целта на посочените игри е детето да има представа за промените в поведението на някои животни през зимата, да обяснява природозащитната дейност на човека и грижите за чиста природна среда, да описва природозащитни инициативи на деца и възрастни по опазване на природата.

Игра „Растенията през зимата“ – с. 3, изображения на растения през зимата – бор, ела, оголени широколистни дървета, семена под снежната покривка и др. Задачата на децата е да разкажат как оцеляват растенията през зимата. Целта на играта е детето да разбира потребностите на растенията през различните сезони и да назовава поне едно условие за живот и развитие на растенията.

Игра „Открий какво се прави на тези празници“ – с. 4, изображения на зимните празници (Бъдни вечер, Коледа, Нова година“). Задачата на децата е да ги разгледат и да разкажат какво се прави на посочените празници.

Игра „Избери подходящото облекло за зимата“ – с. 5, в плик е поставено различно облекло – оцветявки. Децата трябва да изберат подходящото облекло за зимата.

На гърба на „Лапбук“ има лабиринт. Задачата на детето е да намери пътя, който свързва детето и подаръците. Работи се с маркер и фолиото, с което е покрит лабиринтът, позволява изтриване и повторно използване. Всяко дете работи индивидуално и предава на следващото желаещо да работи дете.

В Лапбук „Пролет“ има интересна игра: **„Открий сезона“** – децата трябва да разпознаят сезоните и да открият кой от тях липсва. Има и колело на сезоните – календар, чрез завъртането на което разпознават кой е сезонът и през кои месеци е всеки сезон. В плик са поставени пролетни оцветявки и лист, на който може да нарисуват пролетта.

Интерактивна игра „Подари цвете“ – стр. 4 – Децата откриват в плик различни пролетни цветя. Участват всички деца в групата. Необходимо е едно цвете. Избира се дете, което отгатва как се казва цветето. Учителят го дава на детето и обяснява защо. Например: „Обичам мама, защото е добра“. На свой ред това дете трябва да подари цветето на друго дете от групата и да обясни мотивите си за това „Обичам мама, защото е мила“ и т. н. Целта на играта е да се затвърдят представите и отношението към майките.

Игра „Направи мартеница“ – с.6, бяла и червена прежда в плик, от която правят мартеници чрез усукване и завързване.

Игра „Открий празника” – с. 5– Откриват изображенията на празниците и разказват за тях. Баба Марта, Празникът на мама, Първа пролет, Лазаровден, Цветница, Великден, Гергьовден, Ден на труда, Трети март, 24 май.

Разясняват се правилата на посочените игри от страници 5 и 6 и децата се разпределят според интереса им към игрите по групи по масите. Работа по групи: Раздават се материалите от игрите. Всяка група работи и се прави преценка за това какво са получили, научили и разбрали от играта им. Целта на посочените игри е затвърждаване на представите за пролетните празници, детето назовава лични, официални и национални празници, местни обичаи и традиции.

Игра „Подреди пъзела” – стр. 5 – Група деца подреждат пъзела, казват какво се е получило (букет). Учителят им задава въпроси „На кого могат да го подарят?”, „За кой празник?”, „Знаят ли стихотворение за майката?”

„Оригами“ – стр.7 – в плик са поставени материали за оригами - лястовичка, щъркел, калинка и др. Детето свързва животните и техните природни семейства – ято, стадо, рояк и др.



„Трудът на хората“ – стр. 8 – поставени са изображения на хора които се трудят. Учителят задава въпроси какво правят хората? Как децата могат да помогнат на майките си и да ги отменят? Целта на тази игра е създаване на положително отношение към труда на хората и взаимодействие с възрастни и връстници.

Децата затвърждават представите си за пролетните плодове и зеленчуци чрез **интерактивната игра – "Интервю"** – участват всички деца от групата. Необходими материали: картинки с изображения на плодове и зеленчуци, които са на брой, половината от броя на децата. Всяка от картинките е разрязана на две части. Педагогът раздава на половината от децата в групата половинките от разрязаните картинки. На другата половина раздава останалите от разрязаните картинки. Обяснява на децата, че всяко трябва да намери детето, което има другата част от картинката и с него да проведе интервю. Децата застават по двойки и си задават въпроси в продължение на 5 минути. След проведените интервюта педагогът предлага да представят информацията, която са получили от интервюто (всяко дете разказва за своя събеседник). Целта на играта е разширяване на представите за пролетните плодове и зеленчуци и да назовават поне едно условие за живот и развитие на растенията.



Игра „Пролетни плодове и зеленчуци“ – Раздават се снимки на плодове и зеленчуци. Следващата задача на децата е да отделят в панера на същата страница само пролетните плодове и зеленчуци. Беседва се за това с какво те са полезни за хората, какво ни дават. Целта е затвърдяване на представите за здраве и болест чрез храната.

Игра „Открий с коя буква започва даденото животно?“ На същата страница от „Лапбука“ има апликирани пролетни животни, скрити под различни въртящи се букви. Задачата на децата е да открият с коя буква започва даденото животно и да я поставят над него. Да разкажат какво знаят за посоченото животно.



Игра „Познай кое е животното и какво е то?“ – Казват какво е животното от плика и дали е диво или домашно, разказват какво знаят за него. Детето свързва животните и техните природни семейства – ято, стадо, рояк и др.

Целта на тези две игри за животните е децата да разширят представите си за промените в поведението на някои животни в различните сезони и природозащитните инициативи на деца и възрастни по опазване на природата.

Игрите с интерактивни програмируеми играчки, които предлагаме, са интерактивната програмируема играчка „Бее-Вот“ и забавната играчка „Умната писалка“.

Образователният продукт „Забавните пчелички“ включва интерактивната играчка Бее-Вот, игрални картони и методически указания за работа. Продуктът е съобразен с образователното съдържание на системите „Аз съм в детската градина“, „Аз ще бъда ученик“. С интерактивната пчела учителят може да осъществи поставените цели и задачи за дадена ситуация, като използва различни дидактични игри с придвижване на пчелата върху работното поле. Акцентът при пакета „Забавните пчелички“ (работа с интерактивната пчела) е върху формиране на пространствените представи и логическото мислене.

Забавната образователна играчка „Умната писалка“ – „Умна писалка преди училище“ предоставя на децата забавна образователна игра и нови знания за часовника, съответствията, числата, събирането и изваждането, разпознаване на формите, превозните средства, животните, плодовете, храните и други. Съдържа 100 образователни карти и Умна писалка. Избира се образователна карта, прочита се въпросът от нея и с натискането на писалката на някоя от черните точки се отговаря. При верен отговор писалката сигнализира със зелена светлина и утвърдителна мелодия, а при грешен отговор с червена светлина.

Интерактивните игри, които предлагаме, са съобразени с очакваните резултати по образователно направление „Околен свят“.

Интерактивни игри с интерактивната програмируема играчка „Bee-Bot“.

Интерактивна играта „Открий зимуващите животни!“ – изображения на животните са сложени под картон и децата трябва да преброят квадратчетата и да открият посоката до даденото животно, да разкажат какво знаят за него.

Целта на играта е децата да разширят представите си за промените в поведението на някои животни в различните сезони и обяснява природозащитните инициативи на деца и възрастни по опазване на природата.

Интерактивна играта „Открий зимния празник!“ – изображенията на зимните празници са сложени под картон и децата трябва да преброят квадратчетата и да открият посоката до дадения празник и да разкажат за него. Целта е детето да назовава лични, официални и национални празници, местни обичаи и традиции, да взаимодейства с възрастни и връстници, като отчита настроението им и свързва това настроение с причини, които го поражда.

Интерактивна игра „Открий и разкажи“ – цветни подложки – шаблони с ученически пособия, училище, класна стая, задачата е да се избере ученическо пособие или училище, как ще стигнат до него, какви команди ще зададат на „пчеличката“ и да разкажат какво знаят за него. Целта е обобщаване на представите за училището – класна стая, обзавеждане, учебни пособия, които са нужни на ученика и за „социалната роля ученик“.

Интерактивна игра „Покажи, заведи и за знака разкажи!“ – разпознаване на пътни знаци. Децата придвижват по лабиринт интерактивната играчка. Откриват знак и го назовават и разказват всичко, което знаят за него. Целта е детето да разбира и демонстрира необходимото различно поведение и спазване на правила, когато е на улицата, в заведение за хранене, на място за отдих, на място за развлечения.

Интерактивна игра „Открий как се грижи човекът за природата !“ – подложки – снимки на различни природозащитни дейности на човека и децата. Животните са сложени под картон и децата трябва да преброят квадратчетата и да открият посоката до даденото животно, да разкажат как човек се грижи за тях.

Интерактивна игра „Открий пролетния празник“ – цветни подложки – шаблони с празници, задачата е да се открие пролетният празник и да разкажат какво знаят за него. Целта е да умее да съпоставя компонентите на празника с неговото съдържание.

Интерактивна игра „Открий пролетното животно или растение и разкажи за него“ – изображенията на животни и растения са сложени под картон. Задачата на децата е да преброят квадратчетата и да открият посоката до даденото пролетно животно (растение), да го разпознаят кое и какво е то и да разкажат какво знаят за него. Целта е детето да разбира потребностите на растенията и промените в поведението на животните през различните сезони.



Интерактивна игра „Достигни безопасно до посоченото място”. Има подложка с улица и сгради. Учителят посочва до къде да стигне детето (магазин, заведение за хранене, болница, парк и други). Задачата на детето е да изброи колко квадратчета ще премине и в каква посока да тръгне пчеличката. Като стигне до обозначеното място, детето разказва какви правила се спазват там, как безопасно се стига до там. Целта е детето да разбира и демонстрира необходимото различно поведение и спазване на правила, когато е на улицата, в заведение за хранене, на място за отдих, на място за развлечения.

Игри със забавната играчка „Умната писалка“

Игра със забавната играчка „Умната писалка” – Раздаваме образователни карти с животни – прочитам въпроса „На кое животно са стъпките” децата натискат с „умната писалка” някоя от черните точки, която считат за правилния отговор. При верен отговор писалката сигнализира със зелена светлина и утвърдителна мелодия, а при грешен отговор – с червена светлина. Показ. Задачата на децата е да затвърдят представите си за дивите и домашни животни.



Игра със забавната играчка „Умната писалка” – Раздаваме образователни карти с изображения на животни - прочитам въпроса „Кои животни живеят във водата?” Децата натискат с „умната писалка” някоя от черните точки, която считат за правилния отговор. Целта е децата да разширят и затвърдят представите си за животните, които живеят във водата.

Игра със забавната играчка „Умната писалка” – Раздаваме образователни карти с изображения на диви и домашни животни – прочитаме въпроса „Какво обича да похапва заекът (совата и т.н.)”, децата натискат с „умната писалка” някоя от черните точки, която считат за правилния отговор. Задачата на децата е да разширят и затвърдят представите си за дивите и домашни животни

Заклучение.

В резултат на проведенят педагогически експеримент чрез апробирането на иновационни образователни технологии можем да направим следните обобщени изводи:

- Прилагането на иновационни игрови педагогически технологии, стимулира и мотивира желанието на децата към познавателната дейност;
- приложеният модел спомага за успешното решаване на познавателните, развиващите и възпитаващите задачи в педагогическите ситуации;
- допринася за цялостното развитие на личността на детето и за формирането на ключови компетентности – знания, умения и отношения, необходими за успешното преминаване на детето към училищно образование.

References:

1. Vacheva, S. Preduchilishtno obrazovanie – aktualni problemi. UI „Ep. Konstantin Preslavski“, 2014, s. 78-79] (Pre-school education - current issues.)
2. Naredba № 5 от 03.06.2016 г. за preduchilishtното образование, Obn. - DV , br. 46 от 17.06.2016 г., в сила от 01.08.2016 г. (Ordinance No. 5 of 03.06.2016. za preduchilishtното образование, Obn. - DV, br. 46 from 17.06.2016, in force from 01.08.2016 g)
3. Petrova, E. Integrativni funktsii na igrata v pedagogicheskia protses. Sofia, 1986 (Integrative functions of the game in the pedagogical process)
4. Petrov, P. R., Petov, P. D. Inovatsionni obrazovatelni tehnologii i interaktivni metodi na obuchenie. S. 2017 (Innovative educational technologies and interactive learning methods.)
5. Fakirska, Y. Preduchilishtna pedagogika. Savremenni proektsii i problem (Preschool Education. Modern projections and problems), Ruse. 2012
6. <https://lapbooking.wordpress.com/lapbook/>

*Irina Stoyanova, PhD student at
Pedagogical faculty
Konstantin Preslavsky – University of Shumen*

*Assoc. Prof. PhD Chavdar Sotirov
Department of Technological and Vocational Education,
Preschool and Primary School Education
Pedagogical faculty
Konstantin Preslavsky – University of Shumen
ch.sotirov@shu.bg*