



## INCLUSIVE GAME FEATURES

**Abstract:** The time, which the students spend at school with a all-day organization of education, provokes the responsibility of the teacher to fully develop the individual potential of each student, according to his/her abilities. The pedagogue is looking for methods and tools for effective work, among them the game has a major role. With the inclusive game's functions, it turns into a basic technique in the primary teacher's task.

### Author information:

**Violeta Kyurkchiyska**

Assoc. Prof. PhD

at Konstantin Preslavsky – University of Shumen

✉ [v.kyurkchiyska@shu.bg](mailto:v.kyurkchiyska@shu.bg)

🌐 Bulgaria

### Keywords:

game, inclusive education,  
all-day organization of training

Приобщаващото образование е факт в българското училище, регламентиран чрез Закона за предучилищното и училищното образование [1]. Ценностите, лежащи в основата на приобщаващото образование могат да бъдат открити във всички култури, философии и религии и са отразени в най-важните международни документи в сферата на човешките права. Те включват: *взаимно уважение; толерантност; принадлежност към общността; възможност за развитие на собствените умения и таланти; взаимопомощ; взаимно научаване; съдействие на хората да помагат на себе си и на своите общности.*

Тези ценности са определящи в работата на всеки учител, особено за тези, които реализират образователно-възпитателния процес в Целодневна организация (ЦДО). Времето, което учениците прекарват в училище при такава организация на обучение провокира отговорността на учителя да разгърне пълноценно индивидуалния потенциал на всеки отделен ученик, съобразно неговите възможности. Съвременната роля на преподавателя е по-скоро модерираща - да направлява учениците в търсенията им и в процеса на формиране на компетентности. Предизвикателства, които поставят задачата пред учителя да търси форми и средства на работа, които да са ефективни и мотивиращи, съобразени със съвременните образователни практики.

Такъв метод за работа в периода на средното детство е играта. Изследванията на учени твърдят че  $\frac{1}{4}$  от живота на човека преминава в игра. Тя е историческо явление появило се по необходимост, генетично заложено в природата на човека, като незаменима форма на обучение и възпитание. Играта е една от основните форми, чрез които детето реализира своето присъствие в битието. Детето и играта трудно могат да се мислят като нещо разделно, защото една от най-дълбоките представи за детето се свързва именно с играта. Играта е сериозна дейност, освободена от вътрешни ограничения. Тя е необходима на детето, защото му доставя радост, удоволствие, удовлетворение, чрез нея то усеща, че е свободно. Играта предполага едно особено съзнание: *съзнанието, че това се прави просто така, че се извършва пренасяне в един особен свят, затова е и неизменна част от обучението в ЦДО.*

В рамките на училищната практика се използват игри за развитие на пространствената ориентация на децата, на речта и социалните отношения и инициативата за развитие на толерантност и съпричастност към децата с различни образователни потребности. Важно е в

процеса на обучение да се развиват всички възможности и канали, през които децата получават информация за себе си, за другите и за света около тях.

При обучението в ЦДО, играта може да бъде основен похват за работа. Тя е необходима, доколкото е желана и доколкото създава радост, породена от самото играене. Тя е ограничена и затворена. Играта има завръзка и развързка – в нея съществува абсолютен ред и всяко отклонение от този ред разрушава играта. Разгръщането на играта изисква особено време – пространство, различно от обикновеното жизнено време – пространство. И само в това пространство са в сила игровите правила и закони. Играещият ученик е изцяло завладян от играта.

Играта се играе с правила, а когато те се отричат – това е причина за въвеждането на нови правила. Правилата са неоспорими и задават законите, управляващи временния свят, създаден от играта.

В играта има място за всеки. Играта помага на ученика да придобие опит за пълноценното съществуване в не-игровия свят, за правилата в клас, в училище и извън него [3].

Игрите свързват в единство физическото и умственото развитие на детето, те са механизъм за адаптация, приобщаване на детето към околната среда и реалния живот и са средство без алтернатива. Играта задоволява потребността на учениците от активност. Ученикът не се задоволява да бъде пасивен наблюдател на нещата, а иска да бъде в действителен контакт с тях. Не е достатъчно само да наблюдава действията на другите, а се стреми да направи онова, което вършат. Именно за това може спокойно да се каже, че играта е един от основните методи за приобщаване.

Главна ценност в образователната система е детето (ученикът) и затова всяка идея трябва да бъде осмисляна през призмата на тази ценност. Всички участници в образователно-възпитателният процес е необходимо да подчиняват действията си по посока на качествено образование. То се постига чрез прилагане на иновации, които са резултат от поредната социална реалност. Тя изисква създаване на непринудена среда, в която децата, играейки формират умения, разширяват знания, обобщават и анализират. Среда богата на импулси, която не налага и задължава, а провокира и стимулира.” [2].

*Приобщаващи функции на играта са:*

*Социализираща* – чрез играта, освен че се усвояват, но и се възпроизвеждат онези отношения, норми и поведение до степен на развитие на детето, чрез играта съответстваща на степента на присвояване на материалната и духовна култура на общността.

*Възпитателна* – чрез играта се осъществява процесът на взаимодействие на детето с различни възпитателни субекти, чрез което се усвоява съвкупния човешки опит.

*Творческа* – играта дава възможност на детето да осъществи творческо преобразуване на материалната и социална реалност

*Интегративната* – детето трябва да се формира като индивидуален или групов субект на определени и съвместни човешки дейности със социален, духовен и материален смисъл.

*Посредническа* – играта посредничи между субектните дадености на детето в личностен план и несъвместимите с тях обективни изисквания на дейностите, динамично в цели, процесуален и резултативен план [4].

*Някои от основните принципи на приобщаващата игра са:*

*Да учи на емпатия.* Учениците, които са способни да разбират своите собствени емоции, могат по-добре да контролират реакциите и поведението си. Учениците, които разбират емоциите на другите, могат по-лесно и по-адекватно да успокоят своите връстници и преди всичко да се държат така, че да не ги нараняват с постъпките си.

*Да насърчава позитивно отношение към различието и да създава приобщаваща атмосфера.* Когато учителят покаже на учениците си своето позитивно отношение към всеки

един от тях и им даде добър пример, ще създаде една приемаща, позитивна среда в класната стая. Насърчава се доброто поведение и задължително се поднася поздрав пред целия клас към детето за неговите добри постъпки.

*Да учи на взаимна подкрепа и екипна работа.* Учениците се насърчават да работят заедно. Играят се отборни игри. Разделят се по групи, по честен начин. Дискутират смисъла на това всички да учат заедно, да си помагат, да се подкрепят.

*Всички деца участват!* Играта трябва да е достъпна за всички в класа. Ако е необходимо, играта предварително се адаптира, за да може всички да се включат пълноценно.

Приобщаващата игра изисква точни инструкции и ясни правила и цели. Също така е нужно подходящо пространство/ среда и подходящи предмети, инструменти, оборудване.

След всяка една игра, която се изиграе с класа е добре да се предвиди малко време за рефлексия. Дискутирайки (може и под формата отново на игра) - какво правят добрите приятели, какво прави задружният клас, ние искаме ли да сме задружен клас, какво ще ни е необходимо, какви качества притежава добрият отбор/екип т.н.

Колкото по-сплотена е една общност - клас, толкова по-лесно се справя с вътрешните и външните си проблеми и предизвикателства. В училище, такава общност-сплотена, от голяма степен се постига, чрез игрите. Не винаги е лесно човек-ученикът да пренебрегне личните си интереси, да загърби егото си, да не се поддаде на фрустрация или афект, но когато знае, че това има смисъл, че това са приятелите, съучениците, които вчера са го подкрепили, а утре ще го вдигнат, ако падне, е по-лесно.

Промените (положителни и негативни), които засягат класа или части от него, са повод за това членовете му да се видят един друг в по-различна светлина, да се вгледат в себе си, да погледнат общността си отстрани, да се огледат навън и да кажат какво виждат и как се чувстват.

Най-добрата връзка не е тази, която свързва идеалните хора, а онази, при която всеки се научава да живее с недостатъците на другите и да признае техните качества. Чрез игри може да се провокира у децата точно това отдръпване от ежедневните ситуации и поглеждането към другия с нов поглед и създаване на позитивна идентичност на общността, чрез откриване на силните ѝ страни. Такива игри са:

*„С теб си приличаме, защото... и това ме кара да се чувствам...”*

Всяко дете си изтегля името на друго дете от класа. След това всяко дете казва пред всички защо според него то и другото дете си приличат. Учителят окуражава децата да изберат черти на характера, навици, интереси, а не материални и външни характеристики, както и да подхождат с уважение едно към друго.

Случайният принцип на избор на дете може да доведе до това деца, които по принцип не са близки, да се вгледат едно в друго и да намерят допирни точки.

*„Стихотворение на класа”*

Това е забавна и позитивна игра, която да помогне на децата да видят силните си страни и в същото време да ги провокира да ги използват и развиват (когато е готово „стихотворението”, се закача на стената).

Децата избират някакво словосъчетание, което според тях характеризира класа – „Нашият чудесен клас”, „Най-задружният клас”, т.н. и след това направят „стихотворение” от думи или изречения, започващи с всяка буква от основната фраза. Напр.:

**Неуморни**

**Активни**

**Шарени**

**Интелигентни**

**Яки**

### Талантливи

В неголяма общност, каквато е един клас от около 25 ученици, появата на нов член в общността (ново дете или нов учител) може значително да промени груповата динамика.

*„Сили на класа”*

Тази игра има за цел да провокира децата да оценят силните си страни и да видят как силните страни на един човек се утвърждават и допълват от силните страни на останалите в групата.

Играта следва познати за децата термини от филмчетата и игрите: интересите и силните страни на децата са наречени *сили* и са в конкретна област. Децата сами се отбелязват, поставяйки своя аватар под дадена област и така могат да преброят *силите на класа по математика*.

Освен интересите в съответна предметна област, с цел приобщаване и сплотяване се използват и *сили* свързани с определени качества и поведения – оказвам с удоволствие помощ на съученик в нужда, говоря със съучениците си с уважение, изслушвам събеседника си, т.н.

*„Игра с имена”*

С тази игра учениците се учат да уважават другите и да търсят положителните черти у всеки.

Ръководителят написва на картончета имената на всички участници и раздава на децата по едно картонче / уверете се , че никое дете не е получило своето име/. Всеки участник в играта прочита името, което му се е паднало и казва нещо положително за другарчето си.

*Приобщаваща функция в часовете по самоподготовка в ЦДО има* т.нар. „активно учене“ – учене чрез игра, чрез преживяване и взаимодействие. Нейни основни цели са: да се повиши самоинициативата на учениците; да получават и споделят знания и умения, базирани на личния опит и преживявания; да се постигне позитивна атмосфера в класната стая и да се предизвика емпатия.

Някои от игрите предлагат свобода на действие и бърза обратна връзка за учителя, която пък му помага да оцени затрудненията, които изпитват някои ученици и да диференцира задачите според индивидуалните възможности на всеки ученик. Понякога играта се играе без учителска намеса, само между учениците. Така се получават различни интеракции – учител-ученик, ученик-ученик и т.н.

Такива игри подходящи за *уводната част* на часа са:

*„Вярно ли е твърдението, че...”*

Учителят хвърля топка към ученик като му задава въпрос: „Вярно ли е твърдението, че...?”. Например „*Вярно ли е твърдението, че представката стои пред корена?*“; „*Вярно ли е твърдението, че въздухът в града е по-чист от въздуха в гората?*“. Ученикът отговаря с да, не или не знам и връща топката към учителя, който я насочва към друг ученик. Понякога, за да се „събуди“ мотивацията на дадени ученици, е възможно да се вмъкнат и нетипични въпроси, свързани с техните интереси, например: „*Вярно ли е твърдението, че в Майнкрафт светът е изграден от кубчета?*“. Играта е подходяща за часовете по БЕЛ, ОС, ЧО и ЧП.

*„Мисли бързо”*

Разновидност на предишната, но е подходяща за часовете по математика. С хвърляне на топка към някой ученик, учителят задава бърз въпрос - задача с цел активизиране на стари знания от типа : „*5x8*“; „*49:7*“ , „*100-4x5*“ и т.н. С отговор ученикът трябва да върне топката, а учителят я хвърля към друг и т.н. Понякога, ако липсва топка, се импровизира с топка от намачкана хартия или стари вестници.

След *уводната част*, преминала под формата на игра, учениците са по-съсредоточени и по-мотивирани за *същинската част*.

*Основна част на самоподготовката – Работа по групи и нестандартни дискусии:*

„Работа в подвижни групи“. След прочит на урока , на три различни места в стаята, например на три от стените, се поставят листове (табелки), върху които е записано съответно: „Вярно“, „Невярно“ и „Не знам“. След поставянето на даден проблем за обсъждане, свързан с урока, например, „*Коледа в обора*“ от Астрид Линдгрен ли е? “; „*Зима иде*“ стихотворение ли е? “ и в зависимост от своето мнение, всеки участник трябва да се ориентира и да застане под надписа, който изразява неговото мнение. Така се оформят временни групи - на тези, които приемат твърдението за вярно; на тези, които мислят, че то е невярно и на тези, които не могат да преценят. Всяка група си назначава говорител, който се аргументира пред останалите. Участниците имат право да променят мнението си под влиянието на аргументите и да променят местоположението си. Методът е подходящ за часовете по БЕЛ, ЧО и ЧП, но може да се адаптира и за часовете по математика.

„Дискусии с вестник“, Методът „Работа в подвижни групи“ създава основа за много дискусии. При дискусиите с вестник, учителят задава първия въпрос , например: „*Защо управлението на Цар Симеон е наречено „Златен век*“? “, откъсва малко парче вестник от стар вестник, което задържа в себе си и подава вестника на ученика, който иска да отговори. След като отговори, ученикът откъсва малко парче вестник и подава вестника на друг участник в дискусията с нов въпрос по темата. На края на дискусията всеки може да преброи парчетата вестник, които се намират у него и да се оцени активността на участниците. Важно е всеки да е взел участие в дискусията.

Други подходящи игри са:

„*Намислих, намислих...*“ (игра на асоциации). При играта на асоциации ученикът казва, например: „*Намислих, намислих български хан*“, а останалите ученици му задават въпроси, на които може да се отговори само с „да“ или „не“. Например: „*От рода Дуло ли е?*“, „*Името му започва ли с „К*“? “ и т.н. докато познаят верния отговор. За часовете по БЕЛ играта е от типа: „*Намислих, намислих съществително име*“, а въпросите: „*От женски род ли е?*“, „*Има ли го в стаята?*“. Основно правило е темата на играта да е свързана с темата на урока или предишни уроци.

„*Две истини и една лъжа*“ Учителят или ученик по желание споделя пред класа две твърдения, които трябва да са верни и едно, което да не е. Твърденията трябва да са от урока. Например: *В текста „Голямото пътешествие на малкото мише*“, *1. Мишето е главният герой; 2. Мишето разговаря с дядо си.; 3. Мишето преминава през три препятствия.* Останалите ученици трябва да познаят кое е грешното твърдение.

В обучението в ЦДО трябва да се използва цялостна система от форми, методи и средства, за разгръщане на учебната дейност, като се реализира диалектическо единство между колективното и индивидуалното, оптимално съчетание на общокласни, групови и индивидуални форми на обучение. В часовете по самоподготовка основна цел е правилното и трайно усвояване на учебния материал. То се реализира чрез:

- ситуации за осмисляне на изучаваното съдържание по време на учебния час;
- усвояване на начини и методи за рационално учене;
- подготовка на домашни, проектни задания и/или задачи;
- подготовка за класни и контролни работи;
- изпълнение на допълнителни задачи и упражнения, във връзка с общообразователните учебни предмети от седмичното разписание, поставени от учителя на групата;
- формиране на умения за самостоятелно планиране и организиране на подготовката си.

В основата на реализиране на всички тези дейности би могла да бъде играта, която има и приобщаващи функции.

За осъществяване на успешно приобщаващо образование всички педагогически специалисти следва да усвоят и развият нови стратегии и специфични технологии на педагогическо взаимодействие, основаващи се на хуманно-личностния, холистичния, комуникативно-експресивния и креативния подход. Тези технологии на педагогическо взаимодействие следва да отразяват най-дълбоката същност и ключовата дума на съвременното образование-развитието, предоставящо възможности за овладяване от всички деца на подходящи за възрастта ключови компетентности като критерий за качеството и ефективността на образованието.

#### **References:**

1. Zakon za preduchilishtnoto i uchilishtnoto obrazovanie. (Law on pre-school and school education). Obn. DV, br.79 ot 13.10.2015 г.
2. Kyurkchiyska, V. (2016). Igraeyki, detsata formirat umenia, razshiryavat znanie, obobshtavat i analizirat. //Sbornik: Preduchilishtna i nachalna pedagogika, ARHIMED I DIOGEN, Tryavna .
3. Stamatov, R. (2016). Detskata psihologia. Hermes” – Plovdiv. 2000 g.
4. [http://www.ced.bg/uploads/project/SaveTheChildren\\_Final1.pdf](http://www.ced.bg/uploads/project/SaveTheChildren_Final1.pdf).