

## DIDACTIC GAMES IN TEACHING AMBIENT WORLD

*Snezhana Lazarova*

*ABSTRACT: The article draws attention to the role of didactic games in introducing first and second class students to the natural and social environment. A variety of didactic games are presented that can be used in the world learning process.*

*KEYWORDS: teaching, didactic games, ambient world.*

*Изследването е финансирано по проект № РД-08-88/03.02.2017 г. от параграф на фонд „Научни изследвания” на ШУ „Епископ Константин Преславски.*

Със Закона за предучилищното и училищното образование се постави началото на нова образователна реформа в българското училище. В Наредба № 5 от 30.11.2015 г. за общообразователната подготовка, чл. 3. (1) се определят общообразователните учебни предмети, чрез които се осъществява общообразователната подготовка на учениците. Един от тези предмети е околен свят, чиято цел да е изгради у учениците от началното училище „интегрирано познание за заобикалящия природен и социален свят” [5] и да постави основите за формиране на социални и граждански компетентности у подрастващите. Прави впечатление, че като приоритет в обучението на преден план се извежда практически значимото знание. Това предполага нов подход на преподаване, при който в рамките на образователни процес да се създадат условия за включване на разнообразни дейности, поставящи ученика в активна позиция. По този начин учащите опознават света около себе си като го наблюдават, сравняват, класифицират.

Като основни характеристики на дейностите, свързани с обучението по околен свят, в учебните програми са посочени „вариативност, комуникативност, емоционалност, проблемност, самостоятелност и интегративност, които да гарантират осъществяването на гъвкавост, съобразена с потребностите, интересите и възможностите на децата” [6]. Акцентира се и на „развитието на познавателния потенциал, на познавателната активност на учениците, както и на стимулирането и развитието на детските интереси и способности” [6].

Във връзка с реализацията на посочените в учебните програми цели, важно значение придобива подбор на форми, методи и средства на обучение, които да отговарят на съвременните изисквания за образование на ученика и да са ориентирани „към неговия интерес и към мотивацията му, към възрастовите и социалните промени в живота му, както и към способността му да прилага усвоените компетентности на практика” [3]. Една от възможностите за постигането на всичко това е използването на разнообразни игри в образователния процес, които да улеснят запознаването на децата със заобикалящата ги действителност. Независимо, че в начална училищна възраст учебната дейност има водещо място, играта все още оказва огромно влияние при развитието на познавателните процеси. В този смисъл играта се явява един от най-ефективните методи на обучение в началния етап на основната образователна степен.

В училище играта е подчинена на учебната дейност, затова най-често в обучението се използват дидактичните игри. Терминът „дидактична игра” е въведен от Ф. Фрьобел като название на специален вид игри, насочени към решаване на учебни задачи [2: 19]. Те активизират познавателната дейност, съдействат за развиването на познавателните процеси у децата – усещане, възприятия, мислене и др. и се използват с цел непринудено усвояване и запомняне на учебното съдържание. Игрите според Кап „подобряват моторните функции на учениците, стимулират учениците да учат и да решават проблеми” [8].

Дидактичните игри правят учебния процес много по-увлекателен, а възприемането на информацията става непосредствено [1; 122-123].

Съществуват различни класификации на дидактичните игри:

- въз основа на игровата цел – игри-задачи, игри с извеждане на победител, игри с въображаема ситуация и др. [2: 36];

- според начина на организиране – „игри в седящ кръг”, „игри за фронтално организиране на обучението” и „групови дидактични игри” [4: 142];

- в зависимост от игровото действие (Е. Петрова, 1986)

- според способа при решаването на задачата (Е. Петрова, 1977, Р. Радев и др., 1988, Ил. Мирчева 1997).

Групирането на дидактичните игри *въз основа на способа, който доминира при решаването на задачата*, дава възможност да се обхване цялото многообразие от дидактични игри. Според тази класификация се разграничават следните групи дидактични игри: **подвижни, предметни, печатни, графични и словесни** [4: 142]. Дидактичните игри обаче, трудно могат да се Така обособените групи в чистия си вид Много често тези групи дидактични игри се преплитат помежду си, затова тази класификация е условна.

**Подвижните дидактични игри** са много подходящи за учениците от първи и втори клас. Тяхното изпълнение е свързано с изпълнение на елементарни движения. Тези игри могат да се използват във връзка с различни теми – при запознаването с различни представители на растителния и животинския свят, при запознаване с теми, свързани с обществената среда като професии, транспортни средства и др. Примери за такива игри са:

**„Дървета, храсти, тревисти растения”** (авторска) – играта може да се използва в първи и втори клас при запознаването на учениците с разнообразния растителен свят.

*Цел на играта:* развиване на умения за класифициране на растения според стъблото; развиване на вниманието.

*Ход на играта:* Учителят изброява различни растения. Ако споменатото растение е дърво – учениците стават прави до чиновете си, ако растението е храст – остават седнали по местата си, а ако е тревисто растение – клякат до чина.

Във втори клас играта може да се използва и при изучаване на друга класификация, свързана с мястото, където растат растенията.

**„Кой къде живее”** (по И. Мирчева, 1997) – играта е подходяща при запознаване на учениците с животинския свят.

*Цел на играта:* класифициране на организмите в зависимост от мястото, където живеят; развиване на вниманието и мисленето на учениците.

*Ход на играта:* На учениците се съобщава място на земната повърхност – гора, планина, селскостопански двор. Изброяват се различни животни. Ако споменатите животински видове живеят в посоченото предварително място, учениците пляскат с ръце.

**„Хвърши, хвърчи ...”** (народна игра)

*Цел на играта:* определяне на животните, които се придвижват чрез летене; развитие на вниманието.

*Ход на играта:* Изброяват се различни животни, които са изучени. Когато учениците чуят наименованието на животно, което лети – вдигат ръка. Играта започва с бавно темпо и постепенно темпото се увеличава.

Например: Хвърчи, хвърчи .... щъркел.

Хвърчи, хвърчи .... славей.

Хвърчи, хвърчи .... куче.

Темпото се ускорява.

Хвърчи, хвърчи .... папагал

Хвърчи, хвърчи .... крава и т.н.

Играта може да продължи, докато останат няколко ученици или само един, които не са сгрещили. Обявяват се победителите, които са били най-внимателни.

**„Езикът на животните”** (по Ritter/Schrenk 2005) – подходяща при изучаване на домашните животни – селскостопански животни и домашни любимци.

*Цел на играта:* разпознаване на различни домашни любимци, селскостопански животни; развиване на въображението.

*Ход на играта:* Дете имитира поведението на определено домашно животно (котка, куче) в различни ситуации. Представя го чрез езика на тялото. Останалите ученици трябва да разпознаят животното.

Играта може да се използва при обсъждане на възможностите за „комуникация“ с различни животни, които децата отглеждат.

**„Звуци на животните“** (9, 2010) – играта е подходяща при изучаване на темите, свързани с дивите и домашните животни.

*Цел на играта:* затвърдяване на знанията за животните; разпознаване на звуците, които издават различни животни; развиване на вниманието.

*Ход на играта:* Целият клас е със затворени очи и вдигнат юмрук нагоре. За една-две минути цялата група слуша звуците на животните и вдига по един пръст за различните звуци, които чува. След няколко минути всеки отваря очи – сравнява се броя на звуците на животните, които всеки е чул и се назовават животните, чиито звуци са разпознати от учениците.

**Предметните дидактични игри** улесняват изграждането на визуални представи у учениците за изучаваните обекти. При тях се използват най-често картини шаблони.

**„Подреди пъзела“** – може да се използва при всяка една тема от учебното съдържание по околна среда.

*Цел на играта:* разпознаване на изучавани обекти от природната и обществената среда; затвърдяване на знанията; развиване на мисленето и вниманието.

*Ход на играта:* На учениците се раздават предварително подготвени снимки, картини (на части – 4-5-6) на определени обекти, които те трябва успеят да подредят правилно. След подреждането на пъзела, учениците назовават получения обект/предмет и разказват какво знаят за него.

Играта може да се използва както за партньорска, така и за групово работно.

**„Образователно бинго“** (по Р. Пак, 2011) – играта може да се използва във връзка с изучаването на различни теми – битови празници, растения, животни, транспортни средства, професии и др.

*Цел на играта:* затвърдяване на знанията на учениците по определена тема; развиване на внимание, наблюдателност, логическо мислене.

На дъската се подреждат последователно 3-4 снимки на животни. На гърба на всяка снимка има конкретен номер (например: пчела – 1; крава – 2; кон – 3; коза – 4). Учениците разполагат с няколко карти (6-7), които са номерирани и под всяка номерация се крие описание на конкретно животно (номерацията на животните на снимките и номерацията с характерните им белези е една и съща).

*Ход на играта:* Учителят поставя на дъската снимки на различни животни. След поставянето на първата всеки ученик търси и избира от картите, които има подходящата – със записани на нея характерни особености на животното. След това учителят поставя следващо животно и съответно учениците търсят подходяща карта и за него. Така те трябва да подредят картоните с описанията, които съответстват на тези, които учителят е поставил на дъската, като спазват реда на тяхната последователност.

Бинго има този ученик, който има всички карти на показаните животни и е подредил правилно техните характеристики/характерни особености, в последователността, която са на таблото) [7].

*Забележка:* Не всеки ученик ще има всички карти с характерни белези на посочените животни, които са необходими за получаване на бинго.

Картите могат да се изработят и от учениците с помощта на учителя в часовете за задължително избираема подготовка по околна среда или други часове, които дават тази възможност.

**„Намери моето място“** (по Мирчева, 1997) – играта е подходяща при теми, свързани с растителния и животинския свят

*Цел на играта:* затвърдяване знанията на учениците за растенията/животните; развиване уменията за класифициране на представителите на растителния и животинския свят по определен признак; развиване на мислене, памет, наблюдателност.

*Ход на играта:* на учениците се раздават картини на обекти, които те трябва да квалифицират по даден признак. Те биха могли да разпределят растенията в три групи –

дървета, храсти и тревисти растения, животните в две групи – диви животни и домашни животни и др.

Например: На учениците се раздават различни представители на животинския свят. Задачата е те да бъдат разпределени в две групи – диви животни и домашни животни.

След като отделят обектите в отделни групи учениците разказват най-характерното за всяка от тях.

Задачата е подходяща както за индивидуална, така и за партньорска или групова работа. Нейната трудност може да бъде повишена, ако се постави на учениците задача сами да преценят в какви групи могат да разпределят животните.

**Печатните дидактични игри** могат да се използват след приключване на периода на началното оgramотяване в първи клас, във връзка с всяка тема от учебното съдържание. С тяхна помощ се постига разнообразие в урочната работа.

Към печатни игри се отнасят *кръстословиците* и *игрословиците*. Те намират широко приложение в обучението по околел свят. В игрословиците и кръстословиците, предлагани с дидактическа цел се включва условия, пряко свързани с изучавания материал. Те могат да се използват както за актуализиране на знанията, така и при затвърдяване на новите знания [4; 147].

**„Азбучен ключ“** – тази игра улеснява запомнянето на нови понятия, наименования на непознати или по-малко познати на учениците предмети или обекти и може да се използва във всяка тема от учебното съдържание по околел свят.

25	20	13	12	1

*Цел на играта:* повишава познавателни интерес и активността на учениците.

*Ход на играта:* На учениците се поставя задача на мястото на записаните числа да поставят съответната буква от азбуката, за да разберат ... (например едно от старите имена на град Шумен)

дава възможност да се затвърди и обобщи получената по околел свят информация и с от нейна помощ у учениците се формират умения за създаване на изречение от дадени думи.

**„Палач“** (Р. Пак, 2011) – може да се използва при поставяне на някои теми от учебното съдържание (например Календар).

*Цел на играта:* повишаване на познавателния интерес на учениците и тяхното мислене.

*Ход на играта:* Записва се първата и последната буква на дъската, а учениците посочат произволни букви, докато познаят думата.

**„Объркани букви“** – подходяща при изучаване на растения, животни, празници, транспортни средства, професии

*Цел на играта:* затвърдяване на знанията; развиване на съобразителност, логическо мислене.

*Ход на играта:* Записва се дума на дъската, като в нея една/няколко от буквите са грешни/разменили местата си, първият ученик, който открие думата и разказва, това което знае за нея.

Например: омтер – метро

Ученикът трябва да разкаже къде се движи това транспортно средство, за какво служи, кой го управлява.

**„Колко думи?“** (по 10) – играта може да се използва по всяка тема от учебното съдържание, след приключване на периода на начално оgramотяване.

*Цел на играта:* затвърдяване на знанията по конкретната тема и обогатяване на знанията

*Ход на играта:* На дъската се записва дума (свързана с конкретната тема), задачата на учениците е от всяка буква да измислят имена на животни/растения/транспортни средства/професии.

Препоръчително е при тази задача предварително да се посочи време за изпълнението ѝ. Ученикът, който е записал най-много думи е победител.

Например: записва се думата *растения*.

Задачата на учениците е да напишат различни представители на растителния свят, започващи с буквите от посочената дума за определено време.

р – роза, риган; а – акация; с – синап, смрадлика; т – теменуга; е – еделвайс; н – невен, и – иглика; я – явор, ясен.

**Графичните дидактични игри** се използват при затвърдяване на учебната информация и служат за бърза проверка на обема на знанията на учениците.

Най-често се използват „Игрите-лабиринти”, при които учениците трябва да помогнат да се открие правилния път до определен обект или „Игри-схеми”, при които учениците трябва да свържат със стрелка верните отговори. Тези игри могат да се използват при почти всяка тема от учебното съдържание, като при „Игри-схеми” в първи клас е препоръчително да се използват снимки/картини на обектите.

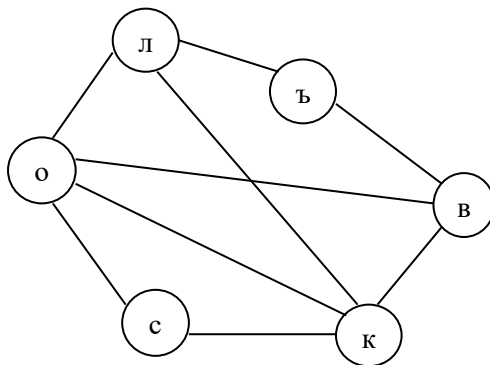
**„Буквен лабиринт”** (авторска) – може да се състави за всяка тема от учебното съдържание по околна свят. Подходяща е за учениците от втори клас.

**Цел на играта:** затвърдяване на знанията по темата; развиване на наблюдателност, внимание, логическо мислене;

**Ход на играта:** в произволна фигура са записани букви, от които могат да се открият наименования на растения, животни, професии, транспортни средства, обществени сгради, различни видове храни и др. Учениците трябва да открият посочения от учителя брой думи, които са свързани с конкретната тема.

Препоръчително е да се зададе предварително време за изпълнение на поставената задача. Победител е този, който открие посочения брой думи за определеното време.

Например: Открийте 5 наименования на животни, като следвате линиите. Можете да започнете от всяка една буква.



**Словесните дидактични игри** намират също приложение в обучението по околна свят. Чрез тях се осъществява междупредметна връзка с обучението по български език и се развиват комуникативноречевите умения на учениците.

Към тази разновидност на дидактичните игри се отнасят гатанките и стиховете, които описват характерни белези на изучавани обекти, предмети или явления [4: 150].

**„Кой съм аз”** (по Мирчева, 1997) – игра, подходяща при теми, свързани с изучаване на различни растения, диви и домашни животни, официални и битови празници, транспортни средства и др. За да се включи тази игра в урока, е необходимо първо учителят да представи модела, по който се описват различни обекти, предмети и техните характерни особености.

**Цел на играта** – затвърдяване на знанията за домашните животни; развиване на вниманието и мисленето на учениците.

Например: Аз се храня с ядки, семена, различни плодове и зеленчуци. Живея в клетка. В нея имам различни играчки. Един път в седмицата ме пускат да летя в стаята. Кой съм аз?

Ученикът, който пръв се досети кое животно е представено, продължава играта.

**„Върни се обратно”** (по Р. Пак, 2011) – забавна игра, която е подходяща, когато часът по околна свят е непосредствено преди голямото медучасие или преди края на учебния ден.

**Цел на играта:** проверка на знанията по темата за часа; развитие на вниманието, паметта.

**Ход на играта:** Учителят застава до вратата с подготвени въпроси или карти, свързани с конкретна тема от учебно съдържание. Ако ученик иска да излезе от класната стая е необходимо да отговори на три въпроса, свързани с вече изучената тема по околна свят. Ако ученикът отговори на поставените въпроси – застава до вратата, а ако не отговори – се връща

обратно на мястото си и чака отново да му дойде реда. По този начин учениците могат да напуснат класната стая всеки път в различен ред, в зависимост от отговорите, които са дали на поставените от учителя въпроси.

Представените дидактични игри могат да се използват в обучението по околна среда, но е необходимо да се обмисли добре тяхното място в урока. В началото на урока игрите се провеждат с цел актуализиране на знанията и стимулиране на активността на учениците, след поставянето на темата, игрите трябва да улесняват учениците при усвояването на новите знания, а в края на урока те служат за затвърдяване на получените вече нови знания. Независимо в кой структурен компонент от урока се използват, дидактичните игри трябва да са интересни и достъпни, и при тяхното изпълнение учениците да извършват разнообразни дейности. Всичко това налага добре да се обмисли предварително какви игри е необходимо да се подберат и използват, така че да съответстват на темата и да съдействат за реализацията на целите на урока.

В заключение може да се каже, че използването на дидактични игри в обучението по околна среда допринася за по-ефективно овладяване на знанията, свързани с природната и обществената среда; създава условия за прилагане на усвоените знания на практика; съдейства за постигане на емоционална удовлетвореност от усвоените знания и формиране умения.

#### **References:**

1. Borih, G. Effective teaching methods. IK „Meril”, The University of Texas, v. VIII, 2011
2. Getova, D., D. Rusimova, M. Charakchieva. Didactic games for early school. University publishing house „Sv. Kliment Ohridski”, ZIUU, S., 1995
3. Law on pre-school and school education. 2015,  
<http://www.mon.bg/?go=page&pageId=7&subpageId=57>
4. Mircheva, Il. Problems of the didactics of genealogy and natural science. Ed. „Veda Slovena - ZhG”, 1997
5. Ordinance № 5 / 30.11.2015 For general education.  
<http://www.mon.bg/?go=page&pageId=7&subpageId=59>
6. Curricula at ambient world for the first and second grade. 2015-2016,  
<http://www.mon.bg/?go=page&pageId=1&subpageId=28>
7. <http://www.education.com/reference/article/classroom-games-substitute-teacher/>
8. [http://icep.ie/wp-content/uploads/2010/01/Kirkland\\_et\\_al.pdf](http://icep.ie/wp-content/uploads/2010/01/Kirkland_et_al.pdf)
9. [http://oakrakow.pttk.pl/j/images/stories/games\\_for\\_nature.pdf](http://oakrakow.pttk.pl/j/images/stories/games_for_nature.pdf)
10. <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/games/wordshake>

*гл. ас. д-р Снежана Лазарова  
sn\_lazarova@abv.bg  
ШУ „Епскоп К. Преславски”*