



СБОРНИК ОТ ДОКЛАДИ НА УЧАСТНИЦИТЕ  
В КОНКУРС НА ИМЕТО  
НА ДИМИТЪР КР. ДИМИТРОВ – МАСТЕРА

**ОБОГАТЯВАЩО ПЕДАГОГИЧЕСКО ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ  
В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ**

**3/2017**

ГОДИНА III  
ISSN 2367-7589

## СЪДЪРЖАНИЕ

ЗА НАГРАДАТА .....	3
ЗА МАСТЕРА .....	7
ОТ МАСТЕРА (КЪМ ВЪПРОСА ЗА СЪЩНОСТТА И МЯСТОТО НА АВТОДИДАКТИЧНАТА ИГРА И РАЗЛИЧНИТЕ УПРАЖНЕНИЯ В ОБУЧЕНИЕТО) .....	13
АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ Димитринка Найденова, ДГ „Славейче“, гр. Враца .....	19
АВТОДИДАКТИЧНА ИГРА „ГЕОМЕТРИЧНО БИНГО“ Милена Георгиева-Шишкова, ДГ „Осми март“, гр. Пловдив .....	23
АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ, ВДЪХНОВЕНИ ОТ МАСТЕРА Марияна Костадинова, ДГ „Джани Рогари“, гр. Гоце Делчев .....	25
АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ С БУКВИ, ЦИФРИ И КАРТИНКИ ЗА ДЕЦА ОТ ПОДГОТВИТЕЛНА ГРУПА НА ДЕТСКАТА ГРАДИНА Жечка Стоянова, ДГ № 44 „Валентина Терешкова“, гр. Варна .....	31
АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА ЗАТВЪРДЯВАНЕ НА ЗНАНИЯТА НА 5–7-ГОДИШНИТЕ ДЕЦА Ст. Атанасова, Т. Ангелова, Ст. Николова, ДГ „Иглука“, гр. Бургас .....	34
АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ПО ОН „МАТЕМАТИКА“ ЗА ЧЕТВЪРТА ПОДГОТВИТЕЛНА ВЪЗРАСТОВА ГРУПА, ИЛИ КАК ДА ВЪЗПИТАВАМЕ САМОСТОЯТЕЛНОСТ И ЛЮБОЗНАТЕЛНОСТ У 6-ГОДИШНОТО ДЕТЕ Лилия Петрова, Марина Гунчева, ДГ „Славейче“, гр. Криводол .....	39
АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ПО ОН „МАТЕМАТИКА“ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ Румяна Георгиева, ДГ „Детелини“, гр. Благоевград .....	42
„ПОМИСЛИ И ОПИШИ“ – АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ Весела Арабаджиева, Мария Шутева, ДГ „Ведрица“, гр. Благоевград .....	43
АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ ПО ОН „ОКОЛЕН СВЯТ“ И БЕЛ Галина Арабаджиева, ДГ № 3 „Детелини“, гр. Благоевград .....	45
БЪЛГАРСКИ ЕЗИК В ИГРИ – ДВИЖИ СЕ, ПЕЙ, МИСЛИ! Стамена Христова, ЧДГ „Мечтатели“, гр. Варна .....	48

## СЪДЪРЖАНИЕ

---

АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ ПО ОН „ОКОЛЕН СВЯТ“ – ПГ 5–7-ГОДИШНИ Олимпия Миран, ДГ „Чучулига“, гр. Пловдив .....	51
АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ПО ОН „ОКОЛЕН СВЯТ“ – ПГ 5–6-ГОДИШНИ Татяна Маринова, ДГ „Иглика“, гр. Плевен .....	54
ВЪРТЕЛЕЖКА ОТ ПРИКАЗКИ И ИГРИ Агриана Вангелова, Снежана Атанасова, Ева Илиева, ДГ № 2, „Звънче“, гр. Петрич .....	56
АВТОДИДАКТИЧНА ИГРА „ОПОЗНАЙ И ОБИКНИ ЕВРОПА“, ПОДХОДЯЩА ЗА ДЕЦА В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ Лора Велева, ДГ № 3 „Детелини“, гр. Благоевград .....	58
АВТОДИДАКТИЧНА ИГРА ЗА IV ГРУПА „ОТКРИЙ СВОИТЕ ФИГУРИ“ Петя Симонска, Роза Орманлиева, ДГ „Първи юни“, гр. Благоевград .....	59
АВТОДИДАКТИЧНА ИГРА „СПАСИТЕЛИ НА ВЪЛШЕБНОТО ДЪРВО“ Антоанета Тодорова, Антоанета Григорова, ДГ № 1 „Ведрица“, гр. Благоевград .....	60
АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА 3–5-ГОДИШНИ ДЕЦА КАТО ОСНОВНА ДЕЙНОСТ В ДЕТСКАТА ГРАДИНА И НАЙ-ДОБЪР МЕТОД ЗА УЧЕНЕ Ивелина Ангелова, ДГ „Васил Левски“, гр. Свищов .....	64
КУБЧЕ „ТРАНСФОРМЪРС“ – АВТОДИДАКТИЧНА ИГРА ЗА УСВОЯВАНЕ НА ЗНАНИЯ И ЗАТВЪРДЯВАНЕ НА УМЕНИЯ Виолеа Панайотова, Катя Ганчева, ДГ „Слънце“, гр. Левски .....	66
АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ПО ОН „МАТЕМАТИКА“ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ – 5–6-ГОДИШНИ Петя Костагинова, ДГ „Славейче“, гр. Криводол .....	68
АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ ПО ОН „МУЗИКА“ Веселка Насковска, ДГ „Пролет“, гр. Коинаре .....	70
АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ПО БЪЛГАРСКИ ЕЗИК И ЛИТЕРАТУРА ЗА ПОДГОТВИТЕЛНА ГРУПА Росица Петрова, ЧДГ „Мечтатели“, гр. Варна .....	74
ИГРИ, ПОДПОМАГАЩИ ПРОЦЕСА НА ОГРАМОТЯВАНЕ В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ Лилия Иванова, ДГ № 2 „Червената шапчица“, гр. Лом .....	77
АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА 5–6-ГОДИШНИТЕ ДЕЦА ПО ОН БЕЛ, ОС „МАТЕМАТИКА“ Диана Иванова, ДГ „Славейче“, гр. Криводол .....	80
„ДВИЖА СЕ БЕЗОПАСНО“ Маруся Обретенкова, ДГ № 119 „Детска планета“, гр. София .....	85
ИНФОРМАЦИОННИТЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПОМОЩ НА ОБРАЗОВАТЕЛНИЯ ПРОЦЕС В ДЕТСКАТА ГРАДИНА Фатме Мюмюн, ДГ „Славейче“, гр. Айтос .....	89
СЛОВЕСНО ТВОРЧЕСТВО НА ДЕЦАТА В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ Румяна Вангелова, Татяна Минкова, ДГ „Моряче“, гр. Бургас .....	93

---

# Награда

## на името на Димитър Кръстев Димитров – Мастера

Наградата се присъжда на педагози в детската градина за творческо и обогатяващо педагогическо взаимодействие в предучилищна възраст.

### ЦЕЛ

С наградата на името на Димитър Кръстев Димитров – Мастера се цели:

- да се съхрани и тачи във времето неговото безспорно място в предучилищната педагогика у нас;
- детският педагог да продължава практически да реализира неговите научни идеи при осъществяване на педагогическото си взаимодействие с децата;
- да са развива и подкрепя ежедневната възпитателно-образователна дейност на детския учител в името на детето чрез игра, свобода, доверие и сигурност.

### ИНИЦИАТИВЕН КОМИТЕТ ЗА УЧРЕДЯВАНЕ НА ГОДИШНАТА НАГРАДА НА ИМЕТО НА ДИМИТЪР КРЪСТЕВ ДИМИТРОВ – МАСТЕРА

- доц. д-р Райна Захариева – Софийски университет „Св. Климент Охридски“, град София
  - доц. д-р Румяна Папанчева – Университет „Проф. д-р Асен Златаров“, град Бургас
  - Цеко Стайков – Издателство „Изкуства“, град София
  - Камелия Димитрова – РИО, град Благоевград
  - доц. д-р Анастасия Пашова – ЮЗУ „Неофит Рилски“, град Благоевград
  - доц. д-р Веска Вардарева – ЮЗУ „Неофит Рилски“, град Благоевград
  - доц. д-р Красимира Димитрова – Университет „Проф. д-р Асен Златаров“, град Бургас
  - проф. д-р Галя Христозова – Бургаски свободен университет, град Бургас
  - доц. д-р Хрисула Недялкова – Университет „Проф. д-р Асен Златаров“, град Бургас
  - д-р Ели Драголова – град Бургас
  - доц. д-р Ваня Петрова – Тракийски университет, град Стара Загора
  - проф. д-р Тиха Делчева – Тракийски университет, град Стара Загора
  - Наташа Новачкова – град Стара Загора
  - доц. д-р Гергана Дянкова – ЮЗУ „Неофит Рилски“, град Благоевград
  - доц. д-р София Дерменджиева – ВТУ „Св. св. Кирил и Методий“, филиал в град Враца
  - гл. ас. д-р Златка Димитрова – Университет „Проф. д-р Асен Златаров“, град Бургас
- с подкрепата на издателство „Изкуства“ и СНЦ „Образование и технологии“

### МОТИВИ ЗА УЧРЕДЯВАНЕ НА НАГРАДАТА

Учредяването на наградата на името на Димитър Кръстев Димитров – Мастера е израз на нашата дълбока признателност и уважение към неговото неповторимо научно творчество в предучилищната педагогика у нас.

Димитър Кръстев Димитров е забележителен учен със свой авторски почерк в предучилищната педагогика, очертан от неговото новаторско разбиране за детството, играта и детската градина като институция.

За Мастера смисълът на детската градина е обогатяването на детския живот. Приоритетите са уникалността и ценностите на Детето, а информационното обогатяване е следствие от желанието на децата и необходимо средство за неговото удовлетворяване. Инструмент за това е игровият подход, защото играта е генеративен източник на алтруизма и творчеството, на самопознанието, самоусъвършенстването и себеутвърждаването в Детето.

Научното и практическото творчество на Мастера беше насочено към реализиране на условия от страна на възрастните – родителите и детския учител, които да помогнат на Детето да премине през най-важния и неповторим период от човешкия живот – детството.

ТЕМАТА НА ТРЕТОТО ИЗДАНИЕ НА КОНКУРСА  
„ИНОВАЦИОННИ АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ“

РЕГЛАМЕНТ ЗА УЧАСТИЕ

Участие в конкурса могат да вземат детски учители, работещи в системата на предучилищното образование в България и в българските училища/детски градини в чужбина.

КАКВИ МАТЕРИАЛИ ТРЯБВА ДА БЪДАТ ПОДАДЕНИ ЗА УЧАСТИЕ?

За участие в конкурса трябва да бъдат подготвени и описани по образец авторски (нови) автодидактични игри в обем до 7 страници в направление по избор, като се посочва и възрастовата група, за която са предназначени игрите.

Модел на описание:

- Наименование на играта
- Игрова задача – „Кой първи ще...?“, „Кой ще събере най-голям брой двойки карти?“
- Дидактична задача – тя е за учителя и показва какво ще развива в децата чрез описаната автодидактична игра.
- Материали – може да се приложат снимки или чертежи, но това не отменя описанието на материалите. Например – „32 броя карти, на 16 от които са изобразени големи животни, и 16 броя карти с малките на същите животни“.
- Правила – колко деца играят; кой започва първи; в каква посока ще се движат играта; всичките карти се подреждат на случаен принцип и са обърнати с гръб; първото дете тегли две карти; ако образуват двойка животни (голямо и малко конче), ги прибира и има право да тегли още веднъж – докато не уцели; тегли следващото дете; ако не образува двойка (родител и дете), тегли следващото дете и така отново.

ТЕХНИЧЕСКИ ИЗИСКВАНИЯ

ЗА ОФОРМЛЕНИЕ НА ДОКЛАДА И ДОПЪЛНИТЕЛНИТЕ МАТЕРИАЛИ

Докладът да бъде съхранен като текстов файл за работа с програмата MS Office Word.

Текстовият файл трябва да съдържа: заглавие на доклада; име на автора/авторите, институцията на автора/авторите; кратък абстракт на български език и основен текст, в рамките на който могат да бъдат включени изображения, таблици и диаграми. Размер на текста на доклада – 14 pt. Размер на текста в абстракта – 11 pt. Разстояние между редовете – 1,3. Без отстъпи и без празни редове. Подравняване на целия текст вляво.

Допълнителните материали трябва да бъдат събрани в един архивен файл, съхранен с името на участника и с размер до 100 MB.

- Къде да бъдат изпращани материалите?

Материалите за участие се подават само по електронен път.

Статията трябва да бъде изпратена като прикачен файл на адрес: [itlearning@dgklaz.net](mailto:itlearning@dgklaz.net). Допълнителните материали или връзка към тях трябва да бъдат изпратени на същия електронен адрес.

- Цикличност

Наградата за добра педагогическа практика е ежегодна.

- Размер на наградата

На името на Димитър Кръстев Димитров – Мастера ще бъдат връчвани:

- една Специална награда.
- три Допълнителни награди.

# Награда '2016

на името на Димитър Кръстев Димитров – Мастера

Наградата се присъжда ежегодно на педагози в детската градина за творческо и обогатяващо педагогическо взаимодействие в предучилищна възраст.

На база на формулираните критерии за оценка на проектите след обобщаване на подготвените от членовете на Инициативния комитет предложения беше стигнато до следното решение за избор на най-добрите проекти:

За 2016 година са присъдени три първи награди на името на Димитър Кръстев Димитров – Мастера на следните проекти:

Специалната награда е за г-жа Ивелина Н. Кънева, ДГ „Брезичка“, град Шумен, за работата ѝ, описана в доклада: МОДЕЛИРАНЕ НА НЕЖИВАТА ПРИРОДА С ПОМОЩТА НА ТРИЗ-ТЕХНОЛОГИЯ (ПО МЕТОДА „МОДЕЛИРАНЕ С „МАЛКИ ЧОВЕЧЕТА“)

Трите допълнителни награди са присъдени на:

Галя Дончева Милкова – директор на ДГ № 3 „Зорница“, град Хасково, за темата: ОБРАЗОВАНИЕ В ЦЕННОСТИ И СТИМУЛИРАНЕ НА КРЕАТИВНОСТТА ЧРЕЗ ПЕДАГОГИЧЕСКО ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДЕТЕТО

Татяна Янкова Ангелова – ДГ „Излика“, град Бургас, за темата: ИЗГРАЖДАНЕ НА УМЕНИЯ ЗА БЕЗОПАСНО ПОВЕДЕНИЕ НА ДЕТЕТО ЧРЕЗ ИГРОВИ ПОДХОД

Виктория Петрова Джамбазова – ДГ „Слънчице“, град София, за темата: ИНТЕРАКТИВНИ ИГРИ В РАБОТАТА НА ДЕТСКИЯ УЧИТЕЛ В III И IV ГРУПА И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕТО МУ С ДЕЦАТА ЧРЕЗ НАУЧНИТЕ ИДЕИ НА Д. КР. ДИМИТРОВ – МАСТЕРА

Почетна грамота се връчва и на Виктория Валериева Симеонова за темата: СВЕТЛИНИ, КАМЕРА, ДЕЙСТВИЕ – ИЛИ КАК ДА ВЪЗПИТАМЕ МОДЕРНИ, УВЕРЕНИ И КРЕАТИВНИ ДЕЦА, ИЗПОЛЗВАЙКИ ИНФОРМАЦИОННО-КОМУНИКАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ

Всички участници в конкурса получиха грамота и второто издание на списание „Обогатяващо педагогическо взаимодействие в предучилищна възраст“.

Церемонията по награждаването на участниците, връчването на грамотите и списанието се проведе на 18.11.2016 г. в град Стара Загора, в зала 205 на Педагогическия факултет към Тракийския университет – Стара Загора.

*Тракийският университет е свързан с първите стъпки на педагогическата и преподавателска дейност на Димитър Димитров – Мастера.*

## Награда '2015

на името на Димитър Кръстев Димитров – Мастера

Наградата се присъжда ежегодно на педагози в детската градина за творческо и обогатяващо педагогическо взаимодействие в предучилищна възраст.

На база на формулираните критерии за оценка на проектите след обобщаване на подагените от членовете на Инициативния комитет предложението беше стигнато до следното решение за избор на най-добрите проекти:

За 2015 година са присъдени три първи награди на името на Димитър Кръстев Димитров – Мастера на следните проекти:

ПРИЛОЖЕНИЕ НА ТРИЗ-ИГРИ И РАЗВИТИЕ НА ТВОРЧЕСКОТО ВЪОБРАЖЕНИЕ В ПЕДАГОГИЧЕСКИТЕ СИТУАЦИИ ПО ПРИРОДЕН СВЯТ И БЕЛ.

Антоанета Тодорова и Антоанета Григорова

ДГ 1 „Ведрица“, град Благоевград

МОДЕЛ НА ПЕДАГОГИЧЕСКО ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ЗА НАМАЛЯВАНЕ НА ТРЕВОЖНОСТТА ПРИ 5-ГОДИШНИТЕ ДЕЦА ЧРЕЗ ИГРИ

Милена Николаева Томева

ДГ „Слънце“, град Севлиево

РОЛЯТА НА ИГРАТА В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ – ВАЖНА ПРЕДПОСТАВКА ЗА РАЗВИТИЕТО И ВЪЗПИТАНИЕТО НА МАЛКИТЕ ДЕЦА

Марина Емилова Гунчева

ДГ „Славейче“, град Кривопал

Всички участници в конкурса получиха грамота и първото издание на списание „Обогатяващо педагогическо взаимодействие в предучилищна възраст“.

Церемонията по награждаването на участниците, връчването на грамотите и списанието беше част от откриването на VI Научно-практически форум „Иновации в обучението и познавателното развитие“ на 02.09.2015 г. в град Бургас.

## ПРОФЕСИОНАЛНИЯТ ПЪТ И ПОСЛАНИЯТА НА МАСТЕРА

Да се обхване и обобщи научното и практическото наследство и богатство, оставено от Мастера – писано, а голяма част и неписано, изказано в аудиторните и споделено със студенти, колеги преподаватели и учители; да се припомни всичко полезно и добро, което е направил за образователната система, за Другите – е непосилно. Затова тук ще направя само скромнен опит да очертая безспорно утвърденото и уникално пространство и присъствие на Мастера в науката и в частност – предучилищната педагогика у нас.

### Творец новатор

Игротерапия, игротерапия на развитието, интеркултурно образование, въведение в програмата „Стъпка по стъпка“, учене чрез игра, типове игрови технологии за детската градина и началното училище, психологически основи на играта, обща теория на играта, предучилищна педагогика, програми за възпитателна работа в детската градина, възпитателни проблеми на субектното развитие на детето и детската група, основи на педагогическите теории, основи на педагогическите технологии и още много програми, мотивиращи учителя в детската градина, ни остави Мастера.

### Развиващ се учен

Участва в 9 специализации по различни теми, свързани с предучилищното детство и играта, у нас и в международни педагогически университети в Русия, Унгария, Франция, Азербайджан и Румъния.

### Преподавател и колега, подкрепящ израстването на другите

От 1993 г. той непрестанно насърчава и подпомага развитието на студентите, с които работи, подготвя и е научен ръководител на 11 докторанти. От тях 8 са защитили дисертационни тези и изследвания и двама са се хабилитирали. Тази подкрепа не е насочена само и единствено към студенти и асистенти от ЮЗУ „Неофит Рилски“ в Благоевград, а така също и към колеги от други висши училища – БУ „Проф. д-р Асен Златаров“, ПУ „Паусий Хилендарски“, ВТУ – колеж Плевен, Университет „Николай Коперник“ в Торун, Полша.

Научен ръководител е на над 350 дипломни работи в ОКС „бакалавър“ и „магистър“ в ЮЗУ, БСУ, ПУ и ПУ – филиал Смолян.

Насърчава научните трудове на педагози в качеството си на рецензент на 5 книги, 4 монографии и над 10 хабилитационни труда на преподаватели от различни български университети.

Като признание за неговия висок професионализъм се тълкува и поканата от МОН да направи своята експертна оценка на проекта за Програма за предучилищно възпитание и подготовка (2006–2008).

### Богат и забележителен 35-годишен професионален опит

Професионалната си кариера започва преди 35 години в Стара Загора. Първоначално е възпитател в Средното спортно училище в града (1976–1977), а година по-късно вече е преподавател по практика в Института за детски учители „Анастасия Тошева“. По време на двете години в Института (1977–1979) преподава *История на педагогиката и българското образование* и *Предучилищна педагогика и педагогическа практика*.

От 1979 г. е преподавател в ЮЗУ „Неофит Рилски“ по *предучилищна педагогика* и учебни дисциплини, свързани със света на детството и света на възрастните: с възникващите в това взаимодействие и взаимно-съдействие реални отношения въз основа на уникалната свободна човешка дейност – играта, и със субектно-личностното саморазвитие на децата и погроставащите, включително и чрез алтернативни програми. Интересно е неговото кариерно развитие в ЮЗУ – Благоевград, по време на което той заема различни академични изборни длъжности:

- Заместник-декан по НИР (1992–1995);
- Заместник-ректор по практическо обучение, професионална реализация и научноизследователска дейност (1999–2003);
- Заместник-ректор по научноизследователска дейност и кадрово развитие (2003–2007);
- Ръководител на катедра „Предучилищна педагогика“ (1995–2011);
- Директор на Център за продължаващо обучение в Дупница (2001–2007);
- Координатор „Международни образователни проекти“ (1996–2008);
- Координатор на специалност „Предучилищна и начална училищна педагогика“, ръководител на магистърска програма към ПФ/Център по хуманитарни науки, член на АС на БСУ (1993–1997).

### **Експерт в комисии на Министерството на образованието и науката**

Бил е член на следните работни групи:

- Междуведомствена група за разработване на ДООИ за учителска правоспособност и квалификация в МОН (2001–2004);
- Комисия за изменение и допълнение на Наредба № 4/2000 за предучилищно възпитание и подготовка в МОН (2001–2004);
- Консултативен съвет за образованието на децата и учениците от етническите малцинства към министъра на образованието и науката (2001).

### **Гост-лектор в международни университети**

През последните 10 години е ангажиран със свои авторски тематични програми в Университет „Николай Коперник“ в Торун, Полша, в Европейски колеж „Йоан Павел II“ към Университет „Адам Мицкевич“ в Познан, Полша, в Университет „Ф. С. Ноли“ в Корча, Албания, в Педагогически факултет на Университета в Битоля, Македония.

### **Членство в академични организации**

Като професионално ангажиран учен е член на следните академични органи: Научна комисия по педагогика към ВАК (2001–2006), Научен съвет по педагогика към ФП в ЮЗУ „Неофит Рилски“ (1990–2011), Съюз на учените в България – клон Благоевград (1990–2011).

### **Членство в научно-образователни организации**

Член на съвета на помощник-редакторите на сп. Educating Children for Democracy (2000–2011), на редакционната колегия на годишното научно-методическо списание „Образование и технологии“ в Бургас (2001–2011) и на авторски колектив на Програмна система на издателство „Изкуства“ (2007).

### **Членство в образователни организации**

Председател на УС, координатор за ЮЗУ и БСУ на програма „Стъпка по стъпка“ (1995–2011); член на International Step by Step Association – Ню Йорк, Амстердам, Будапеща (1998–2011); член на Български национален комитет за предучилищно образование – ОМЕР (1990); член на Съвет за координация на регионалната иновационна стратегия на Югозападен регион за планиране (2006–2011).

### **Научно-практически принос в работата по проекти**

Оценяван високо за своя научно-практически опит и знание, Мастера е включван като участник в различни проектни екипи и е заемал различни позиции: ръководител на 3 проекта, координатор на 2 проекта; като член на екип участва в 11 наши и международни проекта с национално значение в областта на предучилищното възпитание, сред които UNESCO-OMEP Project on Children's Play (1991–1994), програма „Стъпка по стъпка“ (1995) и др.

Участва като експерт – представител от България, в проект Policies and practices for teaching social and cultural diversity, финансиран от Съвета на Европа (2001–2005); ключов експерт по проект „Образователна и здравна интеграция на уязвими малцинствени групи с особено внимание към ромите“, програма ФАР (2003).

Ценен и известен със своите професионални качества, Мастера е канен за модератор на две национални научно-практически конференции (София, 2010; Пловдив, 2008) и една българо-американска (Бургас, 2007).

### **Творчество**

Мастера ни остави над 10 книги, сред които емблематични са:

Нова забавачница. Допълваща програма за авторски тип детска градина (издателство „Изкуства“, 2009);

Практическо ръководство за учителя – I, II, III и IV група (в съавторство), в Програмна система „Аз ще бъда ученик“ – IV група, Програмна система „Аз съм в детската градина“ – I, II и III група, и Практическо ръководство за педагога (в съавторство) в Програмна система „Аз съм в детската ясла“ на издателство „Изкуства“;

Книга за учителя (2007), Типови игрови технологии за детската градина и началното училище (1989, 1994), Игрова дейност (1988), Кратък речник христоматия на понятия и термини в предучилищното възпитание (1987), Проблеми на играта в предучилищна възраст (1985).

Десетки са неговите студии и статии в наши и международни списания.



## Професионални вдъхновения

Постоянно интересуващ се и четящ, Мастера се вдъхновяваше от начина на мислене и дълбочината на теориите на учени и творци като Е. Ериксън, Е. Фром, Х. Гарднър, Г. Уигинс, Р. Флуръм, М. Фьргюсън, В. Самир, Дж. Родари, У. Гласър, Ъ. Голфман, Ж. Ришар, Л. Здравчев, Ив. Паспаланов и мн. др. Необходимо е да отбележим и влиянието на съветската/руската психологическа и педагогическа школа: *културно-историческата психология на развитието* (Л. Виготски, А. Лурия, А. Леонтиев, Д. Елконин, С. Шалаева), *етнографията на детството* (М. Мийг, И. Кон, Г. Виноградов), *историята на детството* (Ф. Ариес), *социологията на детството* (В. Собкин, С. Щеглова), *екологическата психология на развитието на детето* (Г. Бурменская, Л. Обухова), *социално-генетическата психология* (В. Рубцов), *социалната психология на детството* (В. Абраменкова), *екологията на детството* (У. Бронфенбренър, В. Панов) и дори *виртуалната психология на детството* (Н. Носов).

Вероятно именно този широк интерес към постиженията в различни области на познанието го вдъхновяваше да разширява и обогатява в различни аспекти своето разбиране за детето, което най-кратко в последните години предаваше с мисълта на Б. Шоу: „Тясната специализация в широк смисъл е широка идиотизация в тесен смисъл на думата“. Както и с идеята на Р. Рорти, че има „два вида педагогически теории, според отговора: *Истината или Свободата*“.

## ПЕДАГОГИЧЕСКОТО ЗАВЕЩАНИЕ НА МАСТЕРА

### I. За ДЕТЕТО и неговите постижения в предучилищния период между 3–7-ата година

А. Появата на системата на Аз-а у детето като база за „еманципация“ на възрастния към него.

Тя се характеризира със следните резултати:

- Демонстриране на гордостта от постиженията, която включва както овладенията от детето различни действия с предмети, така и неговото „детско“ отношение към възрастния – както образец и експерт, и към себе си – чрез самооценяване на постигнатите резултати като активна и действаща личност;
- Стабилизиране на волевия контрол на детето върху психичните процеси;
- Възможност на детето да прави свой „вътрешен“ план на действията си;
- Развитие на процеса на обективация у детето, която включва прехода от потребностите на неговия детски Аз към потребностите на другите – връстници и възрастни (на основата на кооперацията).

Б. Моралното развитие на детето в предучилищна възраст.

- Характерен за детето в предучилищна възраст е така нареченият *инструментален релативизъм*, или взаимната изгода, която то постига чрез „взаимни услуги“, които му носят различни ползи и поощрения;
- Период на преход *от автономия към инициатива* – време, в което се появява съвестта;
- Период, в който основата на йерархията на ценностите е структурата на „Моего“ и на обогатяването на връзката *Аз–Мое*. Като трябва да се отчита, че ако нещо е ценно за детето, толкова по-вероятно е да стане негово или част от неговото „Мое“.

### II. За ДЕТЕТО и развитието на ценностната система като централна личностна структура

На този етап тя се дефинира като:

- Обобщена доминираща ориентация на детето, предопределяща неговата *избирателна значимост* на интересна част, страна от действителността и от съдържанието на Аз-образа.
- Насоченост на детското поведение към:
  - реализация на определени отношения и повишено внимание към отделните дейности или техни страни;
  - формиране на представа за „себе си“, в зависимост от това в какви дейности е включено;
  - различни видове информация от социалния свят, която има смисъл за него.

В тази връзка са изведени *четири основни типа ценности*:

- на реалното *функциониране* – склонност към *възпроизвеждане*, повторение на вече овладени действия и изградени отношения;
- на *познавателната* дейност – *любознателност* и откриване на скрити аспекти от обекти и явления;
- на *игровата* дейност – преход към *възможното* и *фантазното*, с удоволствие от процеса и самоизявата;
- на *отношенията* с другите – възможност за *самооценка* на собствените постижения и изразени чувства.

### III. За ДЕТЕТО и смисъла и целите на детската градина в неговия живот

Безспорно е, че Мастера остава един от покровителите на самоценността на детството и защитник на детската градина като място за игра и развитие на детето в играта. Именно поради това той насочва вниманието върху опитите детската градина да наподобява *малко училище, с което се пренебрегват ролята и самоценността на детството*; върху спецификата на много важния за детето преход семейство–ДГ–училище; творческите дейности в детската градина и непреднамереното учене и *усвояване на детето*; готовността за училище: *как* детето играе; потребността децата между 3–11-ата година да имат единно *игрово, възпитателно, социализиращо и образователно пространство*.

И така неговото разбиране за същността на детската градина може да бъде представено метафорично, чрез приказката „Цветята и градинарят“.

Реално системата на детската градина е изградена на три нива: смислово, личностно и дейностно.

**Първото е смисловото ниво**, което поставя въпроса: *За какво е детската градина?* Отговорите на Мастера са:

- за обогатяване на детето в цялата гама на преживявания на човешкия живот;
- за разгръщане на потенциала на детето чрез специфичните детски дейности, насочени към най-широка гама от смислови задачи с универсално и общочовешко значение: за приоритетно възпитаване в *човешките ценности*, с критерий – детето и неговите потребности и интереси;
- за *информационно обогатяване* – ако е пожелано от децата, а не само като цел и/или неизбежно средство и следствие;
- за принципно *неограничено взаимодействие* и *взаимо-съ-действие* в диадата дете–педагог, зададено от детето и неговите възможности.

**Второто е личностното ниво**, което поставя въпроса: *Какво да се прави в детската градина?* Отговорите на Мастера са:

- *Формиране на детето като субект на дейността и отношенията в групата.*

Детето и детската група в детската градина са едновременно и взаимосвързано *субекти на дейността*: преди всичко това се случва по тяхната *собствена инициатива* и в нарастваща степен с израстването *самостоятелно*.

- Активността – тяхното естествено състояние, да бъде насочвана/използвана при *целобразуването*, да бъде по повод на значими за децата проблеми – *надситуативна* (за детето) и *свърхнормативна* (за детската група).
- Развитие на *социалната компетентност* на децата чрез взаимоотношенията с възрастните и връстниците – в контекста на *сътрудничеството* и *екипната работа*.

**Третото е дейностното ниво**, което поставя въпроса: *Как да се направи в детската градина?* Отговорите на Мастера са:

- чрез играта, която е централен феномен на детството. Тя е свободна, собствена, самостоятелна и самоорганизирана дейност за детето. В педагогическото взаимодействие играта е и като игроподобна форма;
- чрез играта, използвана във всички нейни разновидности, т.е. цялостната система на игри: от доролевите игрови действия, през базовата сюжетно-ролева игра, играта драматизация и строително-конструктивната игра, до автодидактичната игра;
- чрез играта като равнопоставена на познавателните цели, но интегрираща всички детски дейности и взаимоотношения към света (културните предмети, другите и себе си), и игроподобните форми на педагогическото взаимодействие;
- и отново чрез играта като единствения генеративен източник на алтруизма и творчеството, на самопознанието, самоусъвършенстването и себеутвърждаването в живота на детето и човека.

#### Основни групи задачи пред педагога в детската градина

1. **Формиране (самоизграждане) на детето като субект на собствената си индивидуална дейност при престоя в детската градина.**

Тази задача предпоставя развитие на *ключовата* за периода *личностна структура* чрез овладяване на универсалните компоненти на всяка човешка дейност: *целово-мотивационен, организационен, изпълнителски и контролно-оценъчен*. Осигуряване на успешни отговори на възникващите пред детския аз въпроси:

- *Какво?* – като вид дейност или занимание, като тематика;
- *За какво?* – като цел, прогноза или очакване;
- *Защо?* – поради какви причини, потребности и интереси;
- *Как?* – с какви материали и средства, ред на действия;
- *С кого?* – като партньор и функция „ще се прави нещо“.

И в същото време съобразяване с две закономерности: 1) Детето се изгражда като субект с помощта на *инструментални* (материални и материализирани) и *символни посредници* – предмети на културата и способи за дейност; 2) Детето се развива като субект *само чрез участие* във външно разгърнатата, *съвместна* групова дейност – отначало и с педагога, а след това все по-самостоятелно в различни детски групи.

## 2. Овладяване на (възможния за детето обем) социални взаимоотношения в детската градина.

Една от сложните задачи в нашия домашен модел на възпитание, базиран на народопсихология, която има дълбоки патриархални разбирания, е във връзка с отношенията възрастни–дете, които най-често са основани на принципа на принудата на по-силния върху по-слабия, на по-големия върху по-малкия.

В този смисъл реализирането на втората задача – овладяване от детето на възможния обем социални взаимоотношения, предпоставя:

- Овладяване на отношенията между полюсите на „принудата“ (с възрастните) и „доброволността“ (с връстниците);
- Обогащане на генетичните форми на общуване с възрастните: ситуативните (делова и личностна) и извънситуативните (познавателна и личностна);
- Разширяване на уменията на детето при прехода от субординационните отношения, реализирани с възрастните, към равноправно-координационните връзки с връстниците;
- Стимулиране на динамиката в смяната на позициите (равен–ръководещ–подчинен), на всяко дете в различните форми за организация на съвместните дейности;
- Стимулиране и трениране на изпълнението на обучаващите, организиращите и дисциплиниращите правила, гласно или негласно въведени от педагога в групата.

## 3. Първоначално формиране и пълноценно функциониране на социалния посредник: референтната детска група в детската градина.

Реализирането на тази задача предполага използването на положителните, силните страни на детската група, от които Мастера посочва четири:

- Групата като *първичен и същински субект на дейността*, осигуряваща социалното пространство на новите отношения между децата;
- Групата като *социален посредник: референтна* детска група с две основни функции: 1) нормативна – установяване на стандарти на поведение на всяко дете; 2) сравнително-оценъчна – еталон за сравнение, оценка и самооценка на всяко дете;
- Групата като *субект на междугрупови взаимоотношения*;
- Стимулиране на вътрешногруповите отношения (в условията на *кооперация*) и междугруповите взаимодействия (в условията на *съревнование* и *конфликтна ситуация*).

## 4. Действено-практическо и познавателно-ценностно ориентиране в различни типове структури на отношения и ситуации на взаимодействие в детската градина.

Чрез собствената детска дейност, *определяща роля на разновидностите на ИГРАТА*, и по повод на актуалните интереси се подпомага тяхното ориентиране в следните *аспекти*:

- *Смислов* – какво и защо се прави в детската градина, за какви човешки потребности;
- *Аксиологически* – нравствени и естетически ценности, които детето развива и утвърждава в детската градина;
- *Познавателно-информационен* – набор от нужни способности за познание и начини детето да се обогатява и учи;
- *Организационно-функционален* – пространствено и времево разпределение на ролята на възрастните в детската градина, техните функции и взаимозависимости;
- *Нормативен* – ръководни норми и правила на взаимодействие в детската градина/групата;
- *Предметно-операционен* – обекти, средства и действия в детската градина и групата;
- *В плоскостта „успех–неуспех“ на детето в детската градина* – ясни практически критерии на педагога за оценка и самооценка на детето, съобразно с целите.

5. Детската градина като място за първоначално систематично овладяване и усъвършенстване на различните форми на познание.

Необходимо е да се познава и оценява въздействието на *трите нива на познание*: 1) действия на детето; 2) овладяване на образи (представи); 3) изграждане на понятия.

Познание: а) в рамките на съществуващото настояще; б) зад пределите на непосредствената информация + причини в миналото и следствия и възможности в бъдещето.

Тук основните акценти към работата на педагога са:

- Съобразяване със *стадиите на развитие на интелекта на детето и помощ чрез* засилена роля на социалните фактори: *кооперацията* и съвместната познавателна дейност;
- *При отказ от пряко обучение от страна на детето* акцентът на педагога е върху *непреднамереното учене и усвояване* в процеса на *личностно значимо диалогично общуване* и съвместна дейност с водещи възпитателни и социализиращи задачи;
- Създаване на педагогически условия за стимулиране на детското експериментирание и преход от проблемно-сюжетното използване на игровите упражнения към вариантите на *автодидактичната игра*.

6. Постепенно изграждане от педагога на уникален личностен и специфичен групов стил на всекидневния живот и съвместната дейност.

- Педагого-психологическа подкрепа на *другостта*, на *различното* в индивидуалните характеристики на детето и на *специфичното* в груповите взаимодействия – които са важна предпоставка за взаимното обогатяване педагог–дете, педагог–детеца;
- Педагогическа насоченост към *диференцирано овладяване* и *вариативно приложение* на начини за действие, умения и начални навици – които са базисна основа на личната култура на детето в бита и ежедневието общуване;
- Необходим, дори задължителен преход от познатите използвани корективи на общуване „Не прави на другите това, което не искаш да ти правят на тебе“, през *обективацията* (разбиране, приемане и съобразяване с мотивите на другите), към алтруизма и взаимопомощта;
- Помощ от страна на педагога при насочване към собствените и чуждите различия, толерантното им признаване и приемане, отработване на индивидуално ефективни особености (познаване на собствените емоции и поведение) при овладяване на социално одобрени умения за съвместна дейност в различни детски групировки.

Идеята, заложена в „Нова забавачница“, е насочена към реализиране на условия от страна на възрастните – родителите и детския учител, да помогнат на детето да премине през най-важния, неповторим и феноменален период от човешкия живот – детството.

Освен с тези уникални и мъдри, дълбоко хуманни и прагматични идеи Мастера остава в съзнание то на всички, които го ценят и уважават, с искрящите усмихнати очи, богатата насърчаваща усмивка, с мъдрите, етични, топли и позитивни думи. Този образ напомня за модела от посланието, което проф. Хауърд Гарднър остави на преподавателите и учителите в СУ „Св. Климент Охридски“ (2009): „Днес ние, възрастните, носим отговорност пред младите хора, за да се научат на отлична, етична и професионална работа. Ние сме моделите за тях. И ако младите хора не работят по този начин, то ние не сме им показали.“

Убедена съм, че целият живот, професионална реализация и творчество на Мастера са *необходимият* пример за нас, неговите приятели, колеги и съмишленици, както и за младите хора – пример, точно такъв, какъвто и Хауърд Гарднър ни завеща да бъдем.

Доц. д-р Райна Захариева

## КЪМ ВЪПРОСА ЗА СЪЩНОСТТА И МЯСТОТО НА АВТОДИДАКТИЧНАТА ИГРА И РАЗЛИЧНИТЕ УПРАЖНЕНИЯ В ОБУЧЕНИЕТО

Много отдавна и от много страни е доказана особената ценност на дидактичната игра при обучението и възпитанието на децата. От изборите на народната педагогика, от трудовете на видни педагози от миналото, от по-новите и съвременни изследвания в теорията и практиката на предучилищното възпитание идва и постоянно се разгръща една жива и плодотворна традиция при нейното използване в детската градина за решаването както на специфичните образователни задачи, така и на общовъзпитателните задачи, свързани с всеотрасловото развитие на децата.

Същевременно благодарение на множеството разнообразни подходи към нейната същност, място и значение – реализирани от различни гледни точки и с оглед на различни цели, на дидактичната игра започват да се възлагат и някои несвойствени функции. Това се съчетава с постепенното изтласкване на по-заден план и пренебрегване на специфичните ѝ развиващи въздействия. Като резултат се получава една твърде неясна и размыта картина на битието на дидактичната игра в педагогическия процес на детската градина: от една страна се увеличават твърденията, че чрез нея сякаш всичко може да се формира и тя може да се използва за какво ли не, а от друга – засилва се впечатлението, че нещо не е наред. Защото все по-трудно може да се отговори на въпроса: какво в крайна сметка развива тя и на какви обективни, свързващи се в нея особености се основава това?

Признаците за безпокойство произтичат най-малко от два момента: трудностите при дефинирането на специфичните задачи, които ще се решават от учителя, и произтичащото от тях неприятно усещане при непосредственото ръководство – по какво се различава то от прякото обучение? Вторият момент представлява фактът, че децата никога сами, самостоятелно (в условията на свободен избор) не се захващат да играят на тези „игри“.

### Какви са причините за това състояние и какви са подбудите за по-внимателен анализ?

На първо място, те се зараждат от обективната сложност на игровия феномен и многообразието в неговите проявления. Защото се оказва, че освен самата игра – като собствена дейност на децата, са налице и редица нейни педагогически подобия – целенасочено създавани и внедрявани от възрастните с оглед на конкретни възпитателни и образователни цели. Второ, дидактичната игра е едновременно и дидактичен, и игрови проблем и ако не съществува обосновано равновесие при разглеждането на двата аспекта, то неминуемо се получават деформации в отразяването на нейната същност и предназначение. Това противоречи на породените от засилването на интегралния и комплексен характер на предучилищното възпитание изисквания за разкриване на нови връзки между компонентите на възпитателно-образователните въздействия, които пък налагат уточняване на спецификата във функциите и възможностите на различните дейности, средства и методи.

Средоточието на натрупаните противоречия и същевременно – основата за тяхното преодоляване, е в необходимостта от точното разграничаване на двата плана във функционирането на играта в детската градина: като собствена дейност на децата – със свои вътрешни закономерности на развитието, и като педагогическо средство, форма и метод. Защото сега е широко разпространен и подкрепен от Програмата един парадокс: признатата за генетически най-късна предучилищна форма на игра – дидактичната – като типичен представител на игрите с правила, е привлечена и редовно използвана при работата с 2,5–3-годишните деца. А те – според разкритите закономерности на развитието на игровата дейност, все още са в периода на прехода от предметната игра на ранното детство към сюжетно-ролевата игра. И този парадокс е необясним (и неразрешим), ако и в двата случая се говори за една и съща игра.

Но е възможен и друг подход: да се направи опит да се види различното в привидно еднаквото, да се отдели същността от различните форми на нейната проява и да се анализират особеностите на тези форми. Това ще доведе до яснота КОЕ КАКВО е, а следователно – за КАКВО МОЖЕ да се използва и КАК да се ръководи съобразно педагогическите цели.

Отправна точка на анализа е съпоставянето на двете основни дейности, пресичащи се в дидактичната игра: учебната и игровата, като не се забравя, че те не могат да се осъществяват без обсъждане между участниците в тях. Именно едновременното включване на компоненти от двете

дейности дефинира тази разновидност на играта като дидактична, обучаваща. Но това означава и обединяване в едно на две принципно различни реалности: обучението и играта.

Тук е важно ясното разграничаване между обучението и ученето (учебната дейност). Тя, като собствена дейност на децата, е включена в двустранния процес на обучението, подчиняващ се на известни закономерности, сред които се отделя „регламентираното, преднамереното, организираното, целенасоченото системно взаимодействие“ на учителя. Това означава, че всички учебни действия, които децата реализират, са подчинени – смислово и организационно – на педагогическите цели на учителя. Тази зависимост произтича и от изискването за неговата ръководна роля в педагогическия процес. Но как всичко това може да бъде съчетано с играта – чиято дълбока същност е в свободата, в доброволността и самоорганизацията на децата?

От друга страна, учебната и игровата дейност имат много общо. Но за да се види то, е нужно да се преодолеят някои традиционни предразсъдъци, сред които най-тежките са схващането, че играта е непродуктивна, лека (неизискваща умствени усилия) и развлекателна дейност, и че ученето непременно е нещо задължително и пълно с преодоляване на трудности, каквито липсват при играта. Понеже това са принципи, методологически въпроси, те сега няма да се анализират подробно. Достатъчно е да се подчертае, че ученето, и играта обективно са насочени не към изменението на обекта на дейността, а към усъвършенствуването, развитието на нейния субект. Друго важно положение е, че и ученето, и играта са форми за усвояване на обществено-историческия опит на човечеството, различаващи се само по степента на своята преднамереност и системност. Точно тези общи моменти водят до отделянето на т.нар. автодидактична игра, в която оптимално са съчетани свободата и самоорганизацията с усвояването и в този смисъл – с ученето, със самообучението. Друг е въпросът и не тук е мястото да му се дава отговор, че всяко обучение в крайна сметка постига целта си, ако предизвика самообучение, поне дотолкова, доколкото всяко новопридобито знание и умение, или пак развитието на дадена способност, е резултат от собствената дейност на детето, която задължително трябва да притежава и игрови компоненти, за да бъде максимално успешна и резултативна.

Сега по-важно е друго. След установяването на факта, че само при автодидактичната игра е постигнато оптималното съчетаване между учебната и игровата дейност, отговарящо на иначе схващаните (от първи поглед) като несъвместими изисквания на двете дейности, е необходимо да се отговори на няколко основни въпроса: какви групи форми на преплитане на ученето и играта са се получили в резултат на интуитивно доловената им ценност; какви са особеностите на техните структури; какви са критериите за тяхното разграничаване и за какво могат предимно (преди всичко) да се използват, като се направят и съответните педагогически изводи.

За целта трябва на автодидактичната игра, т.е. дидактична игра в чист, в истински вид, да се противопостави упражнението като най-чиста дидактична форма. При разкриването на неговата същност и типология – с подражателно-изпълнителски, с конструктивен и с творчески характер, се борави с различните степени на активност и самостоятелност на децата. Така при първия тип след поставянето на конкретна учебно-познавателна задача учителят демонстрира и способ за нейното решаване и определя критериите за оценка, а децата изпълняват, следвайки образаца. При конструктивните упражнения те вече трябва да пренесат усвоения способ върху ново съдържание. Упражненията с творчески характер предполагат не само пренос на усвоеното в нови условия, а и използване на нови действия и операции, на които децата не са обучавани.

Освен това в литературата се отделя т.нар. игрово упражнение като разновидност на игровия метод на обучение, когато наред с учебните действия са включени и игрови.

Получават се следните варианти: упражнения с различна степен на активност и самостоятелност на децата (и реципрочна роля на учителя), със или без игрови действия (компоненти). Те трябва да бъдат наименовани, колкото и условно да е това, и после допълнително разграничени.

Класическото упражнение (в чист вид) без игров компонент е **ДИДАКТИЧНО УПРАЖНЕНИЕ (ДУ)**. Неговите същност и структура са разкрити достатъчно добре във всеки учебник.

Следващият вид е **УПРАЖНЕНИЕ С ИГРОВ КОМПОНЕНТ (УИК)**. Това е упражнението, което традиционно – и неточно – се нарича игрово. Необходимо е да се прецизира: наличието на един или няколко игрови компонента не променя неговата принципна същност, а само повишава неговата резултативност чрез засилването на целевата и процесуалната мотивация. Такава роля мо-

гат да изпълняват: наличието на сюжет, действия с играчки, неперсонифицирани имитационни действия, действия от името на героя (поемане на роля), въвеждането на мнима, въображаема ситуация. Решаващото условие за принадлежност към групата на дидактичните упражнения и критерий за разграничаване от следващия вид това е дидактичната задача да остава открита, т.е. при нейното задаване от учителя тя да не се прикрива, да не се опосредства от игрова задача. Това не изключва възможността в личностен план при някои от децата, благодарение на въвеждането на един или друг игров компонент, да се породи и игрова задача. Важното е тя обективно да не бъде дефинирана от учителя.

Появата на откритата игрова задача, която да заслонява дидактичната, определя следващия вид упражнение: ИГРОВОТО УПРАЖНЕНИЕ (ИУ). Организационно то може да обхваща и по-големи отрязъци от занятието, може дори цялото занятие да протича под формата на игра-упражнение, на игра-занятие. Освен в прекия учебен процес ИУ – с цялата или с по-малки групи деца, е масова форма за организация изобщо на педагогическия процес в различните режимни моменти и за решаване на разнообразни възпитателно-образователни задачи.

Общото за тези разновидности на съчетанието на игровата и учебната дейност – УИК и ИУ с ДУ, е в позицията на учителя. Той е този, който поставя, макар и по различен начин, задачата, контролира и оценява действията на децата, воден от собствените си цели и задачи, неминуемо, макар в различна степен, регламентира детската дейност. Тази дейност е насочена, осъзнавано или не, регламентирано или не, явно или прикрито, към решаването на поставената от учителя дидактическа задача. Издигането на целта, нейното конкретизиране в определени условия (т.е. формулирането на задачата), действията и операциите, начинът на контрол, корекция и оценка, всичко това в крайна сметка се задава от учителя, от неговите педагогически целесъобразни задачи. Но то е външно спрямо децата, спрямо тяхната дейност, целесъобразност. Това означава, че тези форми не са игра в пълния смисъл, те са игроподобни форми, целенасочено създадени и внедрени от възрастните за постигане на програмните, предварително планирани цели и задачи. Оттук произтича неравностойността в позициите на учителя и децата: учителят се води от целите, които са външни спрямо наличната ситуация, те не могат да бъдат обяснени за децата чрез извършваната дейност. Привличането на игровите компоненти осигурява трансформацията на тези задачи, тяхното превеждане на по-разбираем за децата език, превръщането им в личностно значими, ала не бива да се забравя, че те са зададени отвън, от учителя (който запазва позицията си на стоящ над и срещу децата), и включени в контекста на поляризираните, формални и регламентирани учебни взаимодействия. Подчиняването на УИК и на ИУ предимно на непосредствените, конкретни и частни задачи на обучението, както и стилът на общуване, определен от обективните позиции на учителя и децата, насочват към генетичния корен на тези две разновидности ДУ. Този извод се подкрепя и от факта, че информационното взаимодействие в техните рамки е типично учебно: информационната неопределеност, т.е. незнанието, неяснотата у децата относно някои факти, свойства, способности за действие, се сменя от учителя, защото той трябва да ги научи, защото и УИК, и ИУ са подчинени на обучението. Техните задачи са планирани от учителя съобразно програмното съдържание, което трябва да бъде усвоено, и тяхното решаване е микроетап към постигане на целите на обучението.

Именно с оглед на по-ефикасното реализиране на тези цели към ДУ са прибавени игровите компоненти и са получени УИК и ИУ. Освен посочените по-горе функции, те компенсират и някои недостатъци на традиционното обучение и някои несъвършенства на учебната дейност на децата (защото те са на прага на нейното овладяване). Така чрез УИК се привлича мощната игрова мотивация, а чрез ИУ се използва оптималната за периода и възрастта игрова форма на организация.

Коренно различни са и генезисът, и структурата, и организационното взаимодействие между учителя и децата при истинската дидактична, т.е. автодидактична игра (АДИ). Имайки многогодишна история на съществуване, тя, нейната същност и развиващи се възможности – благодарение на масовото въвеждане на игроподобни форми и на терминологичната неразбория – постепенно са изместени на по-заден план, стават все по-неразбрани и по-малко използвани. Не помага много и точната забележка на А. П. Усова, която още през 1963 г. привежда данни, че 90 % от т.нар. дидактични игри не съдържат в себе си автодидактизъм, и предупреждава, че една такава игра е лоша, щом изисква задължителната намеса на възрастния.

Следователно могат да бъдат отделени два първоначални белега на истинската АДИ: автодигактизъм и ненамеса на възрастния, т.е. свобода и самоорганизация на децата. Ясно е, че зад тези външни белези трябва да се видят някои обективни особености на структурата на АДИ и на нейната организация. Затова е необходимо да се уточни какво означават те. Автодигактизмът е свойството на играта да обучава, да развива чрез игровата задача, действията и правилата. Свободата, самодейността и самоорганизацията изискват и се осигуряват от задължителната промяна в позицията на учителя: той става (трябва да бъде) абсолютно равен с децата пред правилата. Всеки негов опит да бъде над тях разрушава играта, тя се превръща в друг процес.

Явно е, че тези предварителни постановки веднага поражда поне два много важни въпроса: как учителят (един от равните!) ще осъществява своята ръководна роля; кой (какво) ще осигури участието на децата, за да може да се реализира автодигактичното начало на тази разновидност на играта?

Началото на отговора е в края на въпроса – защото АДИ е вид собствена игрова дейност на децата, тя генетично (по своя произход) и по съществените си характеристики е дълбоко родствена на предметната игра на ранното детство, на най-разгърнатата творческа игра – сюжетно-ролева, и на другите преходни форми – играта-драматизация и строително-конструктивната игра. Явявайки се резултат от развитието на детската игрова дейност (естествено, в условията на правилно педагогическо ръководство), АДИ съдържа в себе си основните ѝ свойства: свободата – от непосредствената регламентация и от външната целесъобразност; доброволността – до момента на включването в играта; абсолютното равенство и пълното подчинение на правилата – независимо дали те се съдържат в логиката на ролята, на взаимоотношенията, или са изведени като абстрактни норми на чистото игрово общуване.

Както се вижда, това са общи характеристики на играта изобщо, те са израз на обединяващото начало в известната линия на нейното развитие в предучилищна възраст: от творчески към игри с открити правила. Това е общо за всички видове игри в принципно новата позиция и новия подход към организацията на съвместната дейност, възникнал и постепенно овладяван от децата в тази възраст: кооперацията на дейността. Това означава свободно и доброволно обединяване на равноправни партньори с оглед на постигането на общи, личностно значими цели.

Веднага възниква въпросът: а къде е спецификата на АДИ като типичен представител на игрите с правила? Тя се съдържа в една закономерност на разгръщането на съвместната кооперативна дейност, в една реална (но незабелязана и все още пренебрегвана) и развиваща се тенденция: конфликтността. Както сочат резултатите от по-новите изследвания, има основания да се издигне тезисът, че конфликтната дейност съвсем не е антипод на кооперативната, а е нейното друго Аз, като кооперацията и конфликтът са двата противоречиви момента в дейността, осигуряващи нейното саморазвитие и самодвижение.

Ако се анализира развитието на играта в предучилищна възраст от тази гледна точка, то веднага могат да се набележат специфичните форми на проява на това противоречие в различните видове игри, но понеже това сега не е наша задача, достатъчно е да се приведе резултатът от този подход спрямо АДИ. Това е задължителното наличие на конфликтна ситуация – като конституиращ неин компонент. Именно тя обединява елементите на АДИ, осигурява автодигактичното значение на решаването на игровата задача чрез действия според правилата. И само чрез нея, чрез нейното организиране и залагане в правилата, учителят може да направлява детската дейност в желаната насока. Точно нейното присъствие в структурата на АДИ осигурява участието на децата и дори изисква многократното ѝ повторение. На какво се дължи това?

При определянето на конфликтната ситуация трябва да се има предвид най-широкото ѝ тълкуване: като ситуация, в която най-малко двама участници (отбори, коалиции) преследват различни цели. Не е задължително те да са антагонистични, противоположни, дори – и това е най-често срещаният вариант – в тези цели има общи моменти, които предполагат координиране, съгласуване на игровите действия. Различието в целите на участниците води до различни стратегии на поведение, а успешното или неуспешното им реализиране в условията на преодоляване на „противниковата“ стратегия означава победа или загуба в играта. Именно възможната радост и удовлетворението от победата, ценна преди всичко с извоюването си според правилата, осигуряват привлекателността на АДИ и се явява като най-общата, универсална игрова задача.



Но за да изпълнява тези свои функции, конфликтната ситуация задължително трябва да приежда две особености: информационна недостатъчност и неопределеност и случайност в условията и последствията. При изходното и абсолютно равенство на играчите и при наличието на различни за тях цели неопределеността и случайността – в рамките на правилата – постоянно и многократно изискват от участниците бърза и точна ориентировка в ситуацията, избор на конкретни решения (поетапно окончателни) в рамките на приетата за оптимална стратегия, корекции в стратегията на основата на прогнозата и рефлексията на собствените и на партньора-противник действия, както и на промените в системата цел – междинни цели – средства. Всичко това обуславя не само емоционалната наситеност и високото ниво на интелектуалните усилия, а и нравствената значимост на игровата процедура.

Специфичната структура на АДИ – откритата игрова и скрита дигактична задача; конфликтна ситуация, придружена от неопределеност и случайност; игрови действия, смислово обединени в различни по вид и оптималност стратегии; три вида правила: организационни, алгоритмични (за хода на играта) и дисциплиниращи (за вида и размера на санкциите при определени нарушения), както и особеностите на нейната организация – ненамесата на учителя или неговото пълно равенство пред правилата (ако участва), определят уникалните развиващи въздействия на АДИ.

Нейното предназначение (и нейната ценност) е във формирането и усъвършенстването на общите умствени способности и на универсалните компоненти на психичната дейност изобщо: мотивацията, ориентировката, изпълнението, контрола и оценката. Ето защо, най-мекко казано, е недостатъчно да се търси нейният ефект по посока даване и уточняване на знания. Друг е въпросът, че детето реално и получава нови знания (по-точно само достига до тях), и ги уточнява, и ги прилага. Но всичко това е средство за решаването на игровата задача или страничен, допълнителен продукт от игровата процедура, а съвсем не е нейна цел.

Перспективен път за всестранното разкриване на значението на АДИ е в отделянето на няколкото нейни типове (универсални) подструктури и видовете стратегии на поведение, които те изискват. В предварителен план могат да бъдат разграничени четири основни модела: I – от типа „Не се сърди, човече“ (до „Монопол“); II – различните игри на карти (с 2, 3, 4 и повече играчи); III – от типа „Домино“, и IV – по подобие на таблата. На тяхна основа, на базата на техните разнообразни комбинации, както и на редуциите на „Дама“, „Лото“, рулетка, шахмат, лабиринти и кръстословици, могат да бъдат създадени необозримо множество принципно нови АДИ за децата с различни нива на интелектуална трудност и нравствена значимост. Именно защото са универсални, тези типове структури могат да поемат в себе си всякакво съдържание и да разкриват най-разнообразни отношения между неговите елементи, като изискват изпълнението на всеобщите логически операции – анализ, синтез, класификация, сериация, категоризация – на действия с различни квантори за мощност, родово-видови отношения и т.н. И понеже това е съдържание, взето от единния и интегрален свят, което може да се представи за децата поне в четири разновидности: като изображения на обекти от природната и обществена среда; като символи – точки и знаци; чрез геометрични фигури (и изобщо сензорни еталони) и чрез цифри, то най-малкото е неточно (ако не се говори условно) да се твърди, че може да има АДИ само по съответен раздел от Програмата, докато няма никакви проблеми това да се прави за ДУ, УИК и ИУ.

В стратегиите на поведение също могат да се отделят няколко типа. Отделен клас са съдържателните се в индивидуалните АДИ, когато детето действа с играчка (материал) и за да постигне успех, трябва да преодолее „противниковата“ стратегия – принцип на конструиране или функциониране на играчката или материала.

Друг тип са т.нар. твърди стратегии, когато почти няма възможност за избор, а последствията изцяло се определят от случайността – при играта на „Черен Петър“ например.

Предварително може да се отдели цял клас стратегии с различна степен на свобода (с 2, 3 и повече възможности за избор), т.е. гъвкави стратегии, реализирани в различни по своята неопределеност ситуации.

Според конфигурацията на конфликтната ситуация и заеманата позиция могат да се дефинират: чисти конкурентни (безкоалиционни) с разновидности – един срещу друг, един срещу много, всеки срещу всеки; конкурентно-коалиционни – двама срещу двама, отбор срещу отбор; коалиционно-сравнователни стратегии и някои техни комбинации.

За да се разкрият напълно развиващите възможности на АДИ, е нужно да се продължи анализът в почти неизследвани области и аспекти, но и приведените засега данни показват спецификата и потенциалната педагогическа значимост на така разбираната АДИ.

Относно педагогическото ръководство на АДИ, след като по-горе бе отделен основният принцип – чрез типа конфликтна ситуация, е важно да се разграничават два периода: когато знаещият играта (учител или дете) обучава останалите и когато тя се играе от познаващите правилата играчи. Трябва да се подчертае и нещо друго – АДИ изисква значителна игрова култура (и в това е един от аспектите на възпитателната ѝ ценност), затова тя трябва да бъде целенасочено изграждана. Поне два са сериозните довода за това: след нейното формиране тя рязко облекчава организацията на децата (и то не само за провеждането на АДИ) в обучението и в различните режимни моменти (категорично установено след повече от тригодишна експериментална работа), довежда децата до обобщените способности за преодоляване на всяка конфликтна ситуация в съвместната дейност и до усвояването на задължителното условие на пълноценното човешко общуване: да се види в другия себеподобен, с равни права и възможности пред правилата и целта на играта.

В заключение може да се каже, че всяка форма: ДУ, УИК, ИУ и АДИ, наред със специфичните си въздействия решава и общите задачи на предучилищното възпитание и обучение и затова техният ефект трябва да се търси и постига само в тяхното единство и взаимодействие.

## АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

Димитринка Найденова  
ДГ „Славейче“, гр. Враца

*Резюме: Възможностите на съвременните деца да се ангажират със свободни игри, са силно редуцирани в сравнение с предходните поколения. Липсата на достатъчно време за игра оказва негативно влияние върху развитието на самите деца. Това се дължи и на факта, че много от тях растат без братя и сестри, на ограничаването на достъпа до игрово пространство и на снемането на обучението във все по-ранна възраст, което отнема от времето за игра. Нарастващ брой деца прекарват съществена част от времето си в занимания, фокусирани върху структурирани образователни активности. Всичко това затруднява естествените механизми на предаване и усвояване на игров опит. Оттук нараства ролята на педагога да съдейства по-активно за обогатяване на детската игрова култура. Това ме мотивира да предложа няколко игри, с които да допринеса за разнообразяване на детската игра и да засиля желанието на малкото дете, играейки, да общува с връстници и възрастни.*

В продължение на дълги години детската градина беше превърната в „малко училище“ и въпреки познанието за психологическите закономерности на детското развитие и за това, че играта е водеща дейност, акцент се поставяше върху обучението. Ние, учителите, не бива да забравяме, че играта е централен феномен на детството. Тя е свободна, собствена, самостоятелна и самоорганизирана дейност. Играта е генеративен източник на алтруизма и творчеството, на самопознанието, самоусъвършенстването и себеутвърждаването в детето. Това предопределя основната роля на играта в процеса на педагогическо взаимодействие с децата. Играта също трябваше да бъде подчинена на обучението, в резултат на което възникнаха т.нар. дидактични игри. Това наименование е широко разпространено и днес. Но през последните години беше въведено и се утвърди понятието Автодидактична игра, с която се подчертава, че образователния ефект на тази активност се дължи на свойството на играта да обучава без намесата на възрастния. При съставянето на игрите съм се съобразила с основните характеристики на автодидактичната игра – автодидактизъм и свобода. Автодидактизъм е свойството на играта да обучава, да развива чрез игровата задача, действията и правилата (А. Илиева, Д. Димитров 1982). Свобода от непосредствената регламентация и от външната целесъобразност; доброволността – до момента на включването в играта; абсолютното равенство и пълното подчинение на правилата – независимо дали те се съдържат в логиката на ролята, на взаимоотношенията, или са изведени като абстрактни норми на чистото игрово общуване. В играта детето има възможност да структурира своето свободно време. Тя най-адекватно задоволява потребностите му от дейности и взаимоотношения, нерегламентирани от възрастните, от техните правила и насочващо присъствие. Детето се учи да съгласува индивидуалните си игрови цели с тези на съиграчите. Процесът на игрово целеобразуване формира у него уменията да отлага реализирането на целта, да разгръща във времето този процес, като преодолява препятствия, да спазва норми и правила, да подбира адекватните игрови средства и способности за тяхното реализиране. Както всички знаем, автодидактичната игра е игра с открити правила, които са дадени предварително, и те регламентират действията на децата. В процеса на играта децата проявяват умение за взаимен контрол и самоконтрол, социално-нравствени и волеви качества – учтивост, другарство, честност, правдивост, организираност. Явен е стремежът за точност и бързина. Всичко това ме мотивира да сътворя няколко игри, с които да допринеса за разнообразяване на детската игра и да засиля желанието на малкото дете, играейки, да общува с връстници и възрастни. Предложените игри са по образователно направление Околен свят и са подходящи за приложение в трета подготвителна възрастова група. Както всяка дейност, така и игрите предполагат интеграция с други образователни направления. В случая играта е с образователно направление Математика и Български език и литература. На тази възраст децата осъзнават компонентите на играта и благодарение на това по-лесно усвояват нови игри. Те са в състояние да възприемат игри, предадени от други деца, които са ги овладели предварително. В тази възраст децата играят повече словесни игри, тъй като става възможно

използването на речта от обяснителен тип. Това предопределя успешното приложение на предложениите игри в педагогическата практика на учителя.

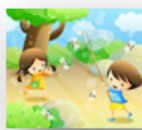
**ИМЕ НА ИГРАТА: „КОЙ ЩЕ СТИГНЕ ПЪРВИ ДО КЪЩИЧКАТА НА БАБАТА“**

**Игрова задача:** Победител е този играч, който първи стигне до къщичката на бабата.

**Дидактична задача:** развитие на вниманието; знания за числата, знания за частите на денонощето.

**Материали:**

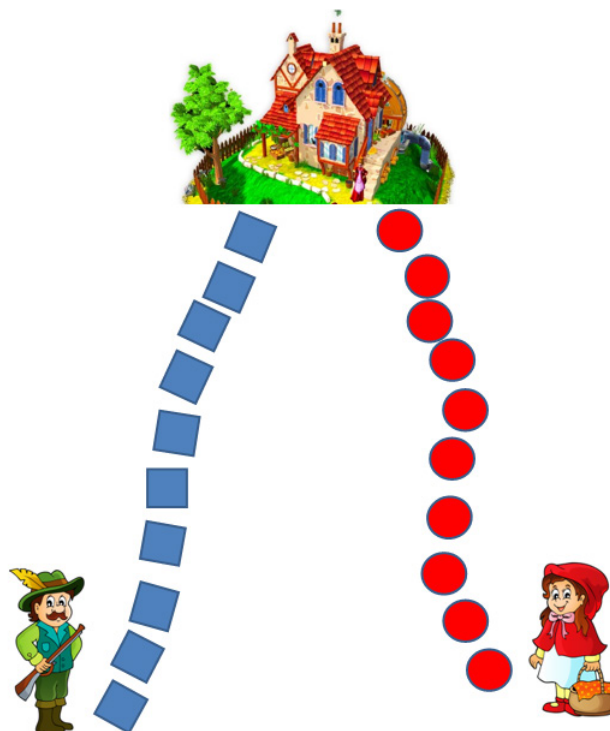
- игрално поле с обозначени стартова позиция и финал;
- зар с изобразени картини, характеризиращи ден и нощ – слънце, луна, звезди и празна страна (червена), дейности, характеризиращи деня и нощта.
- пионки в различен цвят за всеки играч (червени и сини).



**Правила:** Играчите поставят пионките си на изходни позиции. Хвърлят зара последователно и местят пионката в зависимост от картинката, изобразена на зара. Ако се падне червената страна на зара, играчът пропуска своя ход. Ако е хвърлил символ за нощ, се връща един ход назад. Символът за ден премества играча с два хода напред. Който стигне първи до финала (къщичката на бабата), е победител.

**Брой участници:** 2 деца.

Случайността и неопределеността се осигуряват от зара и заложените на него бонуси и наказания.



**ИМЕ НА ИГРАТА: „КАКЪВ ЩЕ СТАНА?“**

**Игрова задача:** Победител е този, който първи правилно запълни своя картон.

**Дидактична задача:** развитие на възприятието, вниманието и паметта; знания за професиите и пособията, необходими за всяка от тях.

**Материали:**

- шест големи картона с изобразени професии – лекар, шивач, пожарникар, главен готвач, полицай.

Във всеки картон има познат предмет или символ. Картоните са различни за всеки играч, но са на обща тематика;

• 24 карти, които се съотнасят с изображенията на големите картони. По 4 карти за всяка професия.

**Правила:** Всеки играч си взема по един голям картон. Картите се поставят на масата с гърба нагоре. Когато е на ход, всяко дете тегли карта и ако му е необходима, я поставя върху картоната си. Ако не – връща я обратно на мястото ѝ.

**Брой участници:** 2–4 деца.

Случайността и неопределеността се осигуряват от първоначалната неизвестност относно пространственото разположение на картите; зависимостта на ситуацията от това какво ще се пагне при теглене; вариращата разлика в концентрацията на играчите и паметовите им способности.



### ИМЕ НА ИГРАТА „ДА НАПЪЛНИМ КОШНИЧКАТА“

**Игрова задача:** Победител е този, който първи напълни кошничката си.

**Дидактична задача:** знания за числата; откриване на зависимости; знания за плодовете и зеленчуците.



**Материали:**

• игрално поле, хоризонтално разделено на две. Във всяка от половините му са разположени изображения на кошничка. Изображенията в двете полета са идентични;

• по 12 карти за всеки играч;

• зар.

**Правила:** Играчите се разпределят в двете полета. Право да започне играта, има това дете, което е хвърлило 6. Последователно хвърлят зара и поставят плод или зеленчук в кошничката си. Броят им зависи от стойността на зара. Ако е хвърлило 3 – поставя 3 броя плодове или зеленчуци.



**Брой участници:** 2–4 деца, по две в отбор.

Случайността и неопределеността се осигуряват от зара.

### ИМЕ НА ИГРАТА: „ПОДРЕДИ СЕЗОНА“

**Игрова задача:** Победител е този, който първи подреди сезона.

**Дидактична задача:** развитие на логическо мислене, знания за предметната област, определена от включените в игралното поле изображения.

**Материали:**

- четири големи картона, разграфени на квадрати. Всеки квадрат е част от картинката, изобразена на картона. Картоните са различни за всеки играч, но са на обща тематика;
- по 4 броя малки картончета, които са части от сезона, изобразен на големия картон;
- кръг с изобразени четири сезона и стрелка.

**Правила:** Всеки играч си взема по един голям картон. На всяко дете се раздават по четири малки картончета – части от изображението на големия картон. Детето, което започва играта, се избира с бройка:

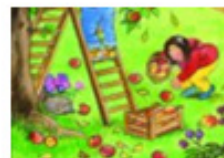
Ала-бала портокала,  
кой изяде кашкавала.

Аз не съм, ти не си,  
кой започва първи – ти.

Всяко дете завърта стрелката и има право да постави карта само ако стрелката е спряла на сезона, който си е избрало. В противен случай пропуска своя ход.

**Брой участници:** 2–4 деца

Случайността и неопределеността на ситуацията зависят от това какво ще се падне при завъртане на стрелката, вариращата разлика в концентрацията на играчите и паметовите им способности.



**ИМЕ НА ИГРАТА „СЪБЕРИ ЖИВОТНИТЕ“**

**Игрова задача:** Победител е този, който събере най-голям брой двойки карти.

**Дидактична задача:** развитие на вниманието, затвърдяване на знанията за диви и домашни животни и техните малки.

**Материали:** тесте карти, на всеки две от които с еднакъв символ са изобразени животни.

**Правила:** Картите се разделят по равно между всички деца. Всеки играч държи картите си като втрило така, че той да ги вижда, а другите – не. Детето, което има две карти с еднакъв символ; майка-дете, ги отделя и поставя пред себе си. Когато е на ход, всеки играч поставя излишната му карта на масата и изтегля друга. Ако образува чифт, го отделя.

Играта продължава до изчерпване на картите.

**Брой участници:** 2–4 деца.

Случайността и неопределеността се определят от неизвестността относно разпределението на картите и зависимостта на ситуацията от това какво ще се падне при теглене.

*Картинките, които съм използвала, са примерни, за да илюстрирам идеята, която имам.*



## АВТОДИДАКТИЧНА ИГРА „ГЕОМЕТРИЧНО БИНГО“

Милена Георгиева-Шушкова  
ДГ „Осми март“, гр. Пловдив

*Резюме:* Изграждането на елементарни математически представи в предучилищна възраст е многопластов, продължителен процес. Математиката е сложна наука, която се противопоставя на ограничеността на детското мислене и опит. Скучно поднесените математически постановки, проведени в стереотипна обстановка, може да доведат до възникване на негативно отношение към математиката въобще. Децата усвояват многопластови компетенции само когато в педагогическия процес е осигурен емоционален комфорт, провокиращ интереса и активността им. Игрово-познавателните ситуации дават възможност за решаване на математически задачи, при което децата се включват в активна познавателна дейност, съхранявайки радостта от ученето чрез игри.

**Игрова задача:** „Кой първи ще спечели БИНГО?“

**Дидактична задача:** Затвърдяване на знанията за геометричните фигури и цветовете, на уменията да се мисли бързо и логично, ориентиране в квадратна мрежа (откриване на местоположението на фигури), формиране на устойчивост на вниманието.

**Материали:** Централно табло (квадратна мрежа 6x6) с подредени по цвят, големина и форма геометрични фигури; индивидуални талони (квадратна мрежа 6x6) с оцветени само три фигури, съответстващи по местоположение на централното табло; два зара – един с големи и малки фигури и друг – с цветове; жетони за отбелязване на попаденията.





















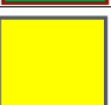

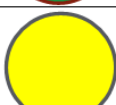











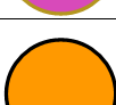

**Правила:** Играе се с 5 до 20 и повече участници. Учителят ръководи играта чрез завъртане на заровете. В трета и четвърта ПГ се избират два помощници (за обявяване на попадения, отбелязване на централно табло и раздаване на жетони). Всеки участник следи своя индивидуален талон и маркираните фигури на централното табло. След завъртане на заровете се открива попадението по три признака (големина, цвят и форма), отбелязва се на централното табло и се проследява дали то е оцветено на индивидуалния картон. При съответствие се подава сигнал. Полученият жетон отбелязва съответствието на индивидуалния картон. Играе се до отбелязване на всички оцветени фигури в индивидуален картон с обявяване на „Бинго!“.

- Позволено е подпомагане на други играчи в съседство.
- Играе се по избор до 5 попълнени индивидуални картоната.
- Играта може да се адаптира и за по-малки възрастови групи с намаляване на броя на фигурите и техните признаци (напр. два вида фигури в три цвята, три вида фигури в две големина и т.н.)
- В подготвителни групи играта може да се изработи от децата.




## ЗАРОВЕ






ЦЕНТРАЛНО ТАБЛО




Индивидуален талон 1




Индивидуален талон 2

Индивидуален талон 3

Индивидуален талон 4



## АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ, ВДЪХНОВЕНИ ОТ МАСТЕРА

Марияна Костадинова  
ДГ „Джани Родари“, гр. Гоце Делчев

*Резюме: Представената разработка, изцяло вдъхновена от идеите и концептуалните постановки на доц. Димитър Димитров – Мастера. Това е един международен образователен проект, в който се представят иновативни разработки за една реализирана идея на тема: „Знат и мога. Интерактивни игри и компютърни технологии за модерно образование на европейските деца“. Този проект научно се базира на основните теории на Д. Димитров за играта, за типовете игрови технологии, за обучаващото развитие и обогатяване на детската личност, за уникалността и ценностите на детето, чийто смисъл е в идеята за „учене през целия живот“.*

Имайки предвид новите тенденции на развитие на съвременния живот и изхождайки от педагогическата практика, е необходимо да се откликне на динамиката, като се насочваме към усвояване на новите компетентности, към социализацията, към екипността на работа, към забавния и интересен начин на развиващото обучение чрез игри, базиращи се на интерактивността.

Използването на играта като най-подходящ методически подход, като дейност за обучение и развитие на ключови умения у децата подготвя децата за овладяване и развитие на универсални форми за организация на съвместната дейност.

Обосноваваме се на още една ценна идея на Д. Димитров за информационното обогатяване, което е следствие от желанието на детето и необходимо средство за неговото удовлетворяване.

Основната цел е децата да знаят и да могат да се справят с реални ситуации в живота. Затова те се нуждаят от развитие и усвояване на ключови компетентности за езикова култура (роген и чужд език), математическа култура, умения за екологична и социална култура.

Най-достъпна и изключително лесна и интересна форма за обучение за тази възраст си остава играта. Какво е играта? И защо играта е толкова важна?

Въпреки наличието на многобройни определения за играта все още не съществува общопризнат критерий за разкриване на нейната същност, паралелна на съвременните тенденции на развитие на обществото, в което живеем.

Единствено Д. Димитров изказва своето значимо прозрение. На базата на разширено и задълбочено проучване, което провежда, той разкрива контекста на общата теория за играта, според която „по типа на своята детерминация играта изглежда свободно от влиянието на обекта разгръщане на иманентните качества и способности на субекта, но за тази относителна автономност трябва да се види специфичен способ за възпроизвеждане на структурата на активността на субекта. Същевременно в играта се възпроизвежда и организацията на субективното поведение и преди всичко – обобщеният смисъл, информационният аспект на това поведение в имитационно моделирани ситуации“ (1)

Д. Димитров дава определение за играта: „Играта е специфична, уникална човешка дейност с решаваща роля за личностното и общото психично развитие през периода на предучилищна възраст и прижизнено значение за социалната успешност и самоактуализацията на личността. Със самоцелния си характер: предимно процесуалната си мотивация, превръщаща я в самоудовлетворяваща се дейност; с възможния друг смисъл и структурно-времевата си обособеност от реалната ситуация, и особено свободата – като най-дълбока нейна същност, играта напълно съответства на решаващото условие за съществуването и саморазвитието на личността“ (2). Човешката игра е самоцелна и самоудовлетворяваща се дейност. Д. Димитров дава определение за игровата технология като „системно изграждана процесуално-структурна цялостност от взаимосвързани процедури за целенасочено създаване на дейностните и педагогическите разновидности на играта“ (3).

Автодидактичната игра се явява едно съвременно средство, актуално в този момент на образователната реформа, в сферата на предучилищната педагогика.

В нашата разработка се ръководехме от теоретичните постановки на Д. Димитров за АВТОДИДАКТИЧНАТА ИГРА (АДИ) КАТО ДЕЙНОСТ ЗА ОБУЧЕНИЕ И РАЗВИТИЕ НА КЛЮЧОВИ КОМПЕТЕНТНОСТИ.

АДИ е вид собствена игрова дейност на децата, тя генетично (по своя произход) и по съществени си характеристики е дълбоко родствена на предметната игра в ранното детство, на най-разгърнатата творческа игра – сюжетно-ролевата игра, и на другите преходни форми: играта-драматизация и строително-конструктивната игра. АДИ включва в себе си основните свойства на игровата дейност:

- свободата от непосредствената регламентация и от външна намеса;
- целесъобразност;
- абсолютното равенство и пълно подчинение на правилата; задължителното наличие на конфликтна ситуация, която обединява елементите на АДИ, осигурява автодидактичното знание на решаването на игровата задача чрез действия, подчинени на правилата.

Различието в целите на участниците води до различни стратегии на победение, а успешното или неуспешното им реализиране в условията на преодоляване на „противниковата“ стратегия означава победа или загуба в играта.

Нейното предназначение (и нейната ценност) е във формирането и в утвърждаването на общите умствени способности и на универсалните компоненти на психичната дейност изобщо: мотивацията, ориентировката, изпълнението, контрола и оценката.

Компоненти и белези на АДИ, без които тя се превръща в неигрово явление:

- универсалната игрова цел – победата;
- автодидактизмът – това е свойството на играта да обучава и развива, но не чрез намесата на възрастния, а благодарение на игровите действия и правила;
- вариативността – характеристика, произтичаща от заложените в нея случайност и неопределеност.

Съхраняването на дискутираните по-горе характеристики и компоненти е важно условие както за разгръщане на игровата дейност, така и за реализиране на нейните развиващи функции. Те трябва да се отчитат също при модификацията на вече известни или при разработването на нови игри. (3) Проследявайки пътя на детето към живота в семейството и в по-големите социални групи, към които то трябва да се причисли и да изпълнява съответни социални роли, става ясно, че този процес на усвояване на правилата и нормите включва различните системи и модели на културата – език, морал, познание, философия, религия, обичаи и т.н.

Проектът е реализиран от шест партньорски организации от няколко държави от Европа – България, Латвия, Унгария, Румъния, Полша и Испания. Разработени са общо 30 игри, които в по-голямата си част са иновативни автодидактични игри. Игрите са селектирани и апробирани в продължение на две години в шест независими образователни институции. Тези игри са навлезли в практиката на детските учители и се играят с удоволствие от децата.

За реализация на поставените цели през двугодишния период на проекта са предвидени следните основни дейности: прилагане на диагностична методика – тест за интелигентност на Бине–Терман (Binet–Termin) за проучване нивото на интелектуално развитие на децата, разработване на подходящи за обучение интерактивни игри и информационни компютърни технологии, обмен на срещи между партньорите. Самата структура на методическата работа се разгръща поетапно и надграждащо. Предложените от нас игри се овладяват и изучават от децата както на техния роден език, така и на английски език.

В настоящата статия представяме две иновативни автодидактични игри.

### **Наименование на играта: „КАМЪК В БЛАТОТО“**

Играта е представена от детска градина „Джани Родари“ – град Гоце Делчев, България.

**Участници:** нечетен брой.

Възраст 5–7-годишни деца и деца от начален курс.

### **Игрови задачи:**

- Победи, като събереш най-много жетони.
- Отборът, събрал най-много жетони, е победител.
- Кой ще каже повече думи, започващи със звук Л (може да се играе с други звукове).

**Дидактични задачи:**

- Активизиране на речника.
- Диференциране на звук Л.
- Римуване на думи.
- Измисляне на изречения с тези думи.

**Правила:**

- Определяне на дете–водец с бройка.
- Разделяне на отбори.
- Определяне кой отбор ще играе първи.
- Отборите да спазват редуването при казване на думи.
- За всеки правилен отговор се получава жетон.
- Победител е този отбор, който е спечелил най-много жетони.



**Описание:**

С бройка се определя дете–водец на играта. Децата се разпределят на два отбора, като си телгат медальони в жълт и зелен цвят и застават около блатото. Водещото дете хвърля „камък“ – карта в блатото. Отборите се редуват при казването на думите. За всеки верен отговор водещото дете дава по един жетон. Играта продължава, докато се изчерпят възможните отговори. След това се преброяват жетоните. Отборът, събрал най-много жетони, е победител. Избира се нов водач от победилния отбор.

**Пример:**

В блатото е хвърлена карта с картинка на лъв. Водещото дете казва:

– Кой ще каже повече думи, започващи със звук Л?

Играта може да се играе в различни варианти в зависимост от образователните задачи.

**Наименование на играта: „ВРАБЧЕТА И ГЪЛЪБИ“**

Играта е представена от детска градина „Джани Родари“ – град Гоце Делчев, България.

**Участници:** Неограничен брой деца (по равен брой за всеки отбор).

**Игрови задачи:**

- Вземи толкова яйца, колкото е отбелязано на картата, която си изтеглил.
- Намери гнездото на своя отбор възможно най-бързо.
- Бързо и точно възпроизвеждане на геометрична фигура.

**Дидактични задачи:**

- Затвърдяване на количествено броене до 10.
- Съотнасяне на количество към графичен образ.
- Развиване на двигателните умения бързина и точност (на стрелбата).
- Развиване на партньорство и взаимодействие между две и повече деца.
- Възпроизвеждане на геометрични фигури.

**Правила:**

- Децата се разделят на два отбора чрез броене (врана, врабче, врана...).
- Отборите трябва да се състоят от равен брой играчи.
- Всеки играч има право да носи толкова яйца, колкото показва цифрата на неговата карта.
- Гнездата са обозначени с картинка и са разположени на равно разстояние от стартовата линия.
- Бързо и правилно подреждане на яйцата във формата на геометричната фигура от изтеглената карта.
- Победителят от първата игра първи тегли картата с геометричната фигура.

**Описание:**

Децата се подреждат в редица и се преброяват на „врана, врабче, врана...“ и така се разделят на два отбора. Всеки играч от отбора си изтегля по една карта, на която има цифра на числата от 1 до 10. При подаден сигнал всеки взема от предварително поставените до стартовата линия панери толкова яйца, колкото показва неговата карта.

След което по най-бързия начин намира своето гнездо, обозначено с картинка, поставя яйцата в него и с вдигане на ръка показва, че е готов. Когато всички играчи от отбора са занесли своите яйца, се хващат за ръце, което е знак, че задачата е изпълнена.

Победител е отборът, който първи и без грешка е поставил в гнездото съответния брой яйца. Учителят заедно с другия отбор проверяват прецизността и точността на задачата.

На отбора победител се предлага първи да изтегли карта с геометрична фигура. След подаден сигнал от учителя децата трябва да подредят яйцата във формата, съответстваща с фигурата на картата.



**Наименование на играта: „КАТЕРИЧКИ и ЗАЙЧЕТА“**

Играта е представена от детска градина „Джани Родари“ – град Гоце Делчев, България.

**Участници:** 10 деца, разделени на 2 отбора от по 5 участници.

**Игрови задачи:**

- Участниците да изберат точния плод или зеленчук.
- Победител е отборът, който първи нахрани своето животно.

**Дидактични задачи:**

- Затвърдяване на знанията за горските животни – външен вид, хранене, външни белези.
- Посочване и разпознаване на различни видове плодове и зеленчуци.
- Развиване на двигателните умения бързина и съобразителност.
- Развиване на партньорство и взаимодействие между две и повече деца.

**Правила:**

- Преминаване през препятствия за достигане и доставяне на правилната храна за животното.
- При неправилно избран плод или зеленчук детето се връща повторно.

**Описание:**

Деца се разделят на два отбора – катерички и зайчета. При даден старт тръгва по едно дете от съответния отбор, което, преминавайки през тунел от обръчи, трябва да достигне до маса. Върху масата са поставени различни по вид плодове и зеленчуци. Целта на участниците в играта е да изберат този плод или зеленчук, който служи за храна съответно на неговото зайче или катеричка. При грешно избран плод или зеленчук детето, което играе ролята на зайче или катерица, се връща отново, за да открие правилната храна. Победител е отборът, който първи нахрани своето животно.



**Наименование на играта:** „МОИТЕ ЕВРОПЕЙСКИ ПРИЯТЕЛИ“

Играта е представена от детска градина „Джани Родари“ – град Гоце Делчев, България.

**Участници:** 6 деца.

**Игрови задачи:**

- Открий другата половина на знамето.
- Разкажи какво научи за държавата.
- Мотивиране на децата да активират знания за други държави и техни символи.

**Дидактични задачи:**

- Изграждане на представи за страните от Европейския съюз.
- Запознаване с лесни думи или изрази от езика на другите страни.
- Изграждане на представи за характерни предмети от други страни.
- Стимулиране на детския интерес за общуване с деца от други страни.
- Активизиране на речеви форми при общуване.

**Материали:** националните знамена на България, Испания, Полша, Румъния, Латвия, Унгария и характерни предмети за всяка държава.

**Правила:**

Първо ниво

- Всички знамена са разделени на две части.
- Всяко дете тегли плик, в който се намира едната част от знамето.
- При сигнал от учителя всяко дете търси останалата половина на знамето.
- Победител е детето, което първо намери останалата част от знамето и характерния предмет.

Второ ниво

- Кажете най-много думи от държавата, чието знаме държите в ръцете си.
- Победител е детето, което каже най-много думи от страната.
- Всяка дума се отбелязва с жетони.

**Описание:**

Играта се състои от две нива.

### Първо ниво:

Всяко дете тегли плик, в който се намира едната част от знамето на всяка държава. При сигнал от учителя децата отварят пликите и започват да търсят останалата половина на знамето. След като го намерят, продължават да търсят и характерен предмет за тази държава. Победител е детето, което първо намери останалата част от знамето и характерния предмет.



### Второ ниво:

Участниците в играта трябва да кажат думи от държавата, чието знаме държат в ръцете си. Всяка дума се отбелязва с жетон. Победител е детето, което събере най-много жетони.

В проекта се реализира и още една от идеите на Д. Димитров, като се обръща особено внимание на важността на дейността на учителите. Осъществи се една възможност за постигане на богато професионално развитие. Учителите, като активна страна в този проект, имаха възможност да разберат, да обсъждат и да спазват различни стратегии и подходи на преподаване, да общуват с учители на деца от различни възраст, етнос и пол от другите европейски страни, както и възможност да обсъждат и споделят стратегии за планиране и оценка, възможност да общуват на социална основа с учители от други европейски страни и преди всичко – възможност да обсъждат и споделят мнения по актуални образователни приоритети. Особено важно и значимо е постигането на взаимното обогатяване и сътрудничество между деца, учители и общности чрез опознаване на други европейски народи, страни, култури, езици. Важността на този труд, се основава на значимостта на постигнати високи резултати в практически реализирания образователен проект, разкриващ обучаващата преподавателска дейност за развитие на ключови компетентности у подрастващите чрез иновативни игри.

С особена гордост споделяме и факта, че Д. Димитров – Мастера бе част от този проект не само с идеите си и ценните научните постановки, които ни е завещал, но и с активното си незабравимо присъствие като лектор, обучител в предишни проекти. До неговата светла научна мисъл са се докоснали редица наши и чуждестранни учители и преподаватели. Той остави ярък спомен в нас.

### Литература:

1. Димитров, Д. Обогатяващото педагогическо взаимодействие в предучилищна възраст. Концептуално-технологичен модел. София, 2012, с. 95–97.
2. Димитров, Д. Нова забавачница. Благоевград, 2002, с. 46.
3. Димитров, Д. Типови игрови технологии за детската градина и началното училище. Благоевград, 1989, с. 23.

## АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ С БУКВИ, ЦИФРИ И КАРТИНКИ ЗА ДЕЦА ОТ ПОДГОТВИТЕЛНА ГРУПА НА ДЕТСКАТА ГРАДИНА

Жечка Стоянова

ДГ № 44 „Валентина Терешкова“, гр. Варна

*Резюме: Предложените игри развиват уменията на децата да откриват и познават буквите, цифрите, да съставят думи, да надграждат знания за природата. Игровите действия са двигателни, интелектуални и комплексни. Подпомагат умствената и практическата дейност на децата, способстват за емоционалната им и множествена интелигентност, а игрите с включена дигитална играчка развиват технологичната им компетентност. Всяка една от игрите може да бъде наречена „типова“ – лесно се заменя с други символи, като игровите правила се запазват. Използването на дигитална играчка прави автодидактичната игра актуална, адекватна на детските потребности, децата се забавляват, но и успешно се подготвят за училище.*

### НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „АЗБУКА“

**Образователно направление:** БЕЛ

**Възраст:** Подходяща за III и IV подготвителна група за смесена по възраст 5–7-годишни, за деца-близинци.

**Игрова задача:** „Кой ще събере повече букви?“

**Дидактична задача:** Разпознаване на графичен знак – букви от българската азбука. Усвършенстване на уменията за откриване на буквени съответствия по изображения. Развиване на наблюдателност.

**Материали:** 1 кубче с два/четири цвята; карти с два/четири цвята – по една от цвят; 29 елемента на пъзел с изображения на буквите от „А“ до „Я“ от българската азбука и 29 елемента на пъзел с изображения, отговарящи на думи, които започват с буквите от „А“ до „Я“. Липсва буквата „Б“, защото тя сама не образува звук.

**Брой участници:** 2 или 4 деца.

**Правила:** Игралното поле има две зони – в едната, наречена „магазин“, са пъзелите и там са пъзелите на изображения на думи, които започват с буквите от азбуката: например за „А“ – ананас; за „Е“ – елха и т.н. и другата, където са графичните знаци – буквите. Пъзелите в „магазин“ са обърнати обратно и не се виждат, а буквите са обърнати с лице – т.е. те се виждат. Преди да започне играта, участниците се договарят за избор на цвят, с който ще играят. Единият от играчите казва броилка. Първи започва играта този, който е избран чрез броилката. Играчът хвърля кубчето и ако се падне неговият цвят, има право да тегли пъзел от магазина. Ако не се падне неговият цвят, хвърля другият участник. Когато играчът хвърли кубчето и се падне неговият цвят, взема пъзел от „магазин“, разглежда го и търси буквата, която съответства, за да събере пъзела. Поставя събрания пъзел пред себе си. Хвърля кубчето другият играч и така, докато не останат пъзели в магазина. Преброяват колко броя букви са събрали и поздравяват победителя с най-много събрани пъзели от българската азбука.

**Допълнителна информация:** Ако играта се играе от 4 играча, кубчето е с 4 цвята, 4 цвята карти по 1 от цвят. Броилката се казва дотогава, докато се определи реда на хвърляне – първи, втори, трети, последен.

### НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „ОТ ДВЕ ЧАСТИ – ЕДНА ДУМА“

**Образователно направление:** БЕЛ

**Възраст:** Подходяща е за деца от четвърта възрастова група – 6–7-годишни.

**Игрова задача:** „Кой ще събере повече думи?“

**Дидактична задача:** Обогащане на практическия опит на децата за синтезиране на две срички в дума. Упражняване в програмиране на дигитална играчка. Саморегулиране на игровото поведение при спазване на правила.

**Материали:** 1 дигитална играчка Bee Bot; игрално табло от картон с поне 12 разграфени игрални по-

лета в квадратна мрежа със стъпка 15 см, съответстваща на хода на пчелата; 10 броя думи, разделени в 2 части като пъзел; голям зар в два цвята – син и червен; карти в два цвята – син и червен, по 1 от цвят.

**Брой участници:** двама

**Правила:** На игрално табло са разположени части от пъзела-срички на думи. В долния десен ъгъл е разположена дигиталната пчела Bee Bot. В свободна част от игралното поле има „магазин“ – където са част от сричките, обърнати с гръб. Преди да започне играта, участниците се договарят за избор на цвят, с който ще играят. Единият от играчите казва броилка. Първи започва играта този, който е избран чрез броилката. Играчът хвърля кубчето и ако се падне неговият цвят, има право да тегли сричка от „магазина“. Ако не се падне неговият цвят, хвърля другият участник. Когато играчът хвърли кубчето и се падне неговият цвят, взема сричка от „магазина“, разглежда игралното табло, преценява коя сричка от табло е подходяща за образуване на дума и я посочва. Следва програмиране на дигиталната играчка за достигане до съответната сричка. След като пчелата е достигнала „пъзела сричка“, участникът я взема и подрежда думата в неговата част (обикновено децата изговарят на глас думата, която са съставили). Ако не се състави дума, сричката се връща на игралното табло. Хвърля кубчето другият играч и така, докато не останат „пъзели срички“ в магазина. Преброяват колко броя думи са събрали и поздравяват победителя с най-много събрани думи.

**Допълнителна информация:** Възможно е в хода на играта, при програмиране на играчката тя да не достигне до желаната цел – избраната сричка. Играчът има право да допълва и коригира ходовете на пчелата, за да стигне избраната сричка. Не е необичайно, ако не успява и бъде подпомогнат в програмирането от другия играч. Това не пречи на крайния резултат, защото той е на случаен принцип колко пъти ще се падне неговият цвят. Ако се наложи и децата си оказват помощ, това само допринася за добронамерени, приятелски отношения.

#### НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „КОЙ КЪДЕ ЖИВЕЕ?“

**Образователно направление:** Околен свят

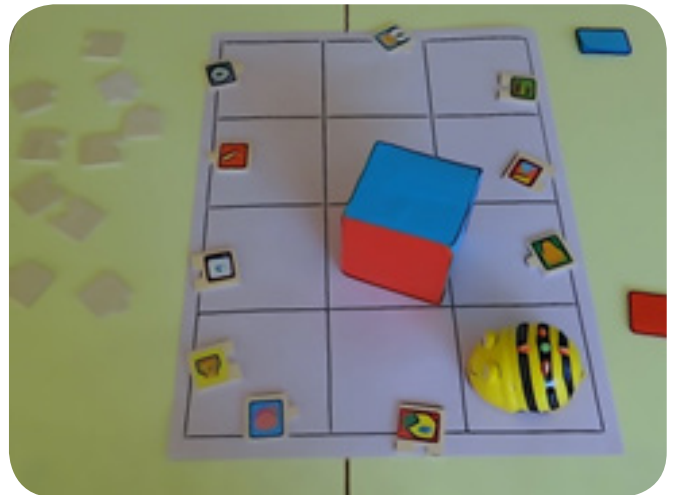
**Възраст:** Подходяща за 5–6 и 6–7 години.

**Игрова задача:** Кой ще събере повече пъзели?

**Дидактична задача:** Затвърдяване на представи за животни и техните характерни особености. Усъвършенстване на дигиталните умения за работа с пчеличка Bee Bot.

**Материали:** Една дигитална играчка Bee Bot; игрално табло с разграфени игрални полета в квадратна мрежа със стъпка 15 см, съответстваща на хода на пчелата; елементи на пъзел с картинка на животни – 10 броя, разположени на игралното поле, обърнати с гръб в така наречения „магазин“; съответстващите елементи на пъзел с местообитание на същите животни, разположени на игралното табло, като долният десен ъгъл остава празен за поставяне на пчелата; кубче с червени и сини страни; 1 карта в червен цвят, 1 карта в син цвят.

**Правила:** Играят две деца. Договарят се за избор на цвят. Използват броилка, за да се определи играчът, който ще играе първи. Участниците поставят пред себе си цветните карти, за да не става объркване. Първи хвърля кубчето този играч, който е избран чрез броилката. Има право да започне играта, ако хвърли кубчето и се падне неговият цвят. Ако не успее, хвърля другият участник. Право да се обърне с лице и да се вземе пъзел от „магазина“, има само тогава, когато се хвърли кубчето със своя цвят. Щом цветовете на кубчето и картата съвпадат, се избира пъзел от „магазина“, обръща се и се търси къде на игралното поле се намира другата част от пъзела. Програмира се пчелата и след като достигне до предварително посоченото място, се събира пъзелът. Ако не съвпадне с този от „магазина“, се връща на игралното табло и играта продължава другият участник. На финала се преброява кой колко броя пъзели има и поздравяват победителя със събрани най-много пъзели на животни и техните „къщи“.





**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „КЪСМЕТЛИЯ“**

**Образователно направление:** Математика

**Възраст:** Подходяща е за деца от четвърта възрастова група.

**Игрова задача:** „Кой ще събере най-голям брой двойки карти?“

**Дидактична задача:** Затвърдяване на представите на децата за цифрите на числата от 1 до 10. Усъвършенстване на уменията за програмиране с дигитална играчка Bee Bot.

**Материали:** 1 дигитална играчка Bee Bot; игрално табло от картон с поне 12 разграфени игрални полета в квадратна мрежа със страна 15 см, съответстваща на хода на пчелата; 10 карти с цифри; 10 карти с изображения, отговарящи на съответната цифра; голям зар в два цвята – син и червен; карти в два цвята – син и червен по 1 от цвят.



**Брой участници:** двама

**Правила:** Игралното поле има две зони – в едната, наречена „каса“, са картите с изображения, отговарящи на цифрите на числата от 1 до 10 – обрнати с гръб, и друга – игрално табло, където са разположени картите с цифри. В долния десен ъгъл на табло то е разположена дигиталната пчела Bee Bot. Преди да започне играта, участниците се договарят за избор на цвят, с който ще играят. Единият от играчите казва броилка. Първи започва играта този, който е избран чрез броилката. Играчът хвърля кубчето и ако се падне неговият цвят, има право да тегли карта от „касата“. Препроява количеството нарисувани елементи на картата и търси на табло то къде е съответната цифра. Посочва мястото и програмира пчелата. Достигайки до целта, взема картата и поставя пред себе си двойката карти. След това хвърля другият играч. Играе само тогава, когато се падне неговият цвят. Играта се играе дотогава, докато има карти в „касата“. На финала играчите препрояват кой колко двойки карти има и този с повечето се нарича „късметлия“.

**линк към играта: „Азбука“**

<https://youtu.be/ncfwOdKFTf4>

<https://youtu.be/5ehAFYWgjzs>

**линк към играта: „От две части – една дума“**

<https://youtu.be/wpC5z7Ow1Fs>

**линк към играта: „Кой къде живее?“**

<https://youtu.be/QAIFi2tCbV8>

**линк към играта: „Късметлия“**

<https://youtu.be/1a6iLCMMPSg>

## АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА ЗАТВЪРДЯВАНЕ НА ЗНАНИЯТА НА 5–7-ГОДИШНИТЕ ДЕЦА

Ст. Атанасова, Т. Ангелова, Ст. Николова  
ДГ „Иглика“, гр. Бургас

*Резюме: Ученето става забавно и приятно чрез игра, а автодидактичните игри освен че комбинират тези две дейности, спомагат за формирането, развиването и усъвършенстването на редица умения и компоненти на психичната дейност.*

*Автодидактичните игри, които разработихме за децата от II, III и IV група на ДГ, са въз основа на модификация с допълване на елементи към съществуващите универсални модели игри от типа „Карти“, „Лото“ и „Не се сърди човече“. Те реализират идеите и насоките на Д. Кр. Димитров – Мастера, за развитие и учене на детето чрез игра.*

*Автодидактичните игри като тип игрова технология по съдържание са интерактивни, с включени елементи на обратна връзка, равнопоставеност, доброволност и възможност за взаимодействие. В тях учителят участва само като съигрвач, който спазва наравно с децата правилата на играта. Тяхното приложение във възпитателно-образователния процес на ДГ „Иглика“, гр. Бургас, е безспорно и широко застъпено. Чрез тях детето се учи, самоусъвършенства и себеутвърждава.*

Съобразно възрастовите особености на децата от II, III и IV група през месец декември 2016 г. за нуждите на образователния процес в ДГ „Иглика“ изработихме 3 нови автодидактични игри за уточняване и затвърдяване на знанията на децата по ОН „Околен свят“.

Автодидактичните игри са обучаващи игри с открити правила, които развиват стратегическото мислене на децата, регламентират действията им, мотивират ги и ги обучават без намесата на педагога. Играта, като собствен избор на детето, му носи удоволствие и най-адекватно задоволява неговата потребност от дейност и взаимоотношения с връстниците от групата.

Игровите действия в разработените от нас автодидактични игри са опростени по своята структура и не изискват сложна последователност от операции, а съдържанието е съобразено с ДОС така, че децата да могат самостоятелно да оперират с конкретните си знания и представи при решаване на гудактичната задача от игрите.

Конфликтната ситуация в АДИ, в която най-малко двама участници (отбора) преследват различни цели, поражда самостоятелността на играчите, като поддържа и мотивира интереса им за игра. Различието в целите на участниците води до различни стратегии на поведение, а успешното им реализиране при преодоляването на „противниковата стратегия“ означава победа в играта.

Освен че обучава детето чрез игровата задача, действията и правилата, колективната автодидактична игра е възможност за детето да съгласува индивидуалните си игрови цели с тези на съигрвачите.

Игровата задача се постига чрез спазване на строга последователност на определени операции (алгоритъм). В процеса на играта се имат предвид възрастовите особености на децата, областта на познание, особеностите на конфликтната ситуация и броят на участващите деца.

Част от правилата в АДИ са относително устойчиви и пораждат ред случайности в играта (ходовете в играта зависят от завъртане на зар, санкциите, които се налагат при определени ходове, стрипването на необходими карти, за да се попълни групата, и др.).

Игровите правила фиксират основните моменти на дейността и общуването, определят взаимните права и задължения на играещите, съдържанието и размера на санкциите към нарушителите, показват пътя за решаването на задачата.

Поради проявения голям интерес към наземната игра „Не се сърди човече ти, а плодове и зеленчуци припомни!“ от децата във II група, които през месец декември бяха смесени (поради карантина) с децата от III възрастова група, се наложи и те да бъдат запознати с игрите, разработени за 5–7-годишните деца.

Децата от II група се нуждаят от нагледно разясняване на съдържанието и правилата, което се осъществи чрез демонстрация на играта. В нея се оказваше индиректна помощ на някои от децата,

като се следеше за спазването на правилата, а децата осъществяваха в процеса на играта взаимен контрол и обмен на информация.

Първоначално новите игри обяснихме пред малка част от децата в III и IV група, тъй като те могат да играят самостоятелно в малки групи и по този начин постъпихме към всяка от новите игри, като се обясни словесно пред няколко деца с по-богат игров опит, за да могат те да я предадат и на останалите.

Педагогическият контрол бе индиректен и когато децата правеха грешки, учителят косвено, чрез поставяне на въпрос, съдействаше за правилното протичане на играта и довеждането ѝ докрай.

Освен реализирането на дидактичната задача – „Уточняване и затвърдяване знанията на децата за плодове и зеленчуци“, в АДИ „Не се сърди човече ти, а плодове и зеленчуци припомни!“ се затвърдиха знания и от други образователни направления (ОН „Математика“, БЕЛ, ИИ и „Физическа култура“).

В играта трябва да се познае числовата стойност на зара (затвърдяване на знания от ядро КО на ОН „Математика“), играчът трябва да се ориентира (затвърдяване на знания от ядро ПО на ОН „Математика“) и да придвижи съответния брой ходове съобразно индикацията на зара и посоката, указана от цветна стрелка (ОН ИИ). Детето отброява и стъпва по пътека от квадрати и цветни кръгове, като се придвижва напред и назад по посока на часовниковата стрелка (ОН „Физическа култура“), следи и контролира собственото изпълнение, както и това на противника.

Затвърдява се свързана реч от обяснителен тип (ОН БЕЛ), за да продължат напред, ако попаднат на едно и също място, двама играчи трябва да отговорят на въпроси.

За да отговорят правилно на въпроса „Дълъг или къс е пътят на плод, зеленчук или месо?“, децата трябва да актуализират знания за грижите, времето и мястото, от което идва този продукт.

Засилва се концентрацията на вниманието (всички играчи следят дали ще попадне техният съотборник на „плод“ или „зеленчук“, защото това дава нови 2 хода и приближава по-бързо играча към успеха), освен това децата с движения оценяват и ходовете на играча (ОН „Физическа култура“), избират подходяща кооперативно-конкурентна стратегия и др. Активността у децата се стимулира чрез проблемната ситуация, която се прояви чрез интереса към игрово поставената и формулирана задача.

Децата в автодидактичната игра използват наличния си опит, актуализират и уточняват стари знания, за да решат игровия замисъл. Проявяват умения за взаимен контрол и самоконтрол на собствените действия и тези на другите съигращи и развиват волеви процеси и качества. Тренират паметта и наблюдателността си, развиват вниманието, представите за време и пространство, усъвършенстват когнитивни операции и бързина на реакцията. Всичко това изисква определени интелектуални усилия, ориентиране и координация ръка-око за АДИ карти „Плод или зеленчук“ и лото „Магазин за плод или зеленчук“.

Чрез играта децата самостоятелно се учат да упражняват отброяване до 6 (АДИ „Не се сърди човече ти, а плодове и зеленчуци припомни!“), групиране (АДИ карти „Плод или зеленчук“) и класифициране (АДИ лото „Магазин за плод или зеленчук“) по собствено желание, защото се стремят към успех, бързина и точност, но водещо винаги е удоволствието от процеса на играта и победата!

Автодидактичните игри, които разработихме, могат да се усложняват като съдържание, действия и правила според възможностите и интелектуалното развитие на децата от II, III и IV възрастова група. В тях се формират и развиват умения за колективни взаимоотношения и самостоятелно участие на детето в играта.

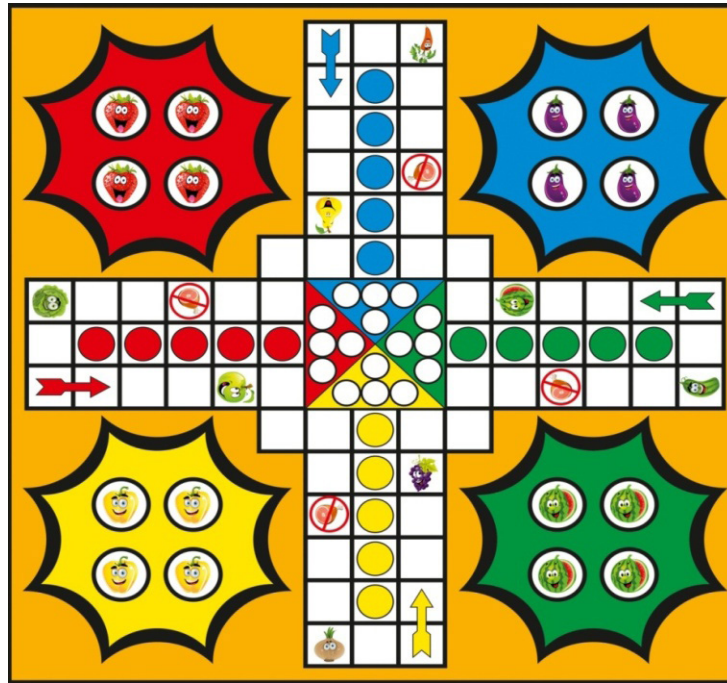
#### **ИМЕ НА ИГРАТА: „НЕ СЕ СЪРДИ ЧОВЕЧЕ ТИ, А ПЛОДОВЕ И ЗЕЛЕНЧУЦИ ПРИПОМНИ!“**

За ПГ III и IV група

**Дидактична задача:** Затвърдяване и уточняване на знанията на децата за плодове и зеленчуци.

**Игрова задача:** Кой ще бъде първи?

**Материали:** наземна игра от винил в размер: 4/4 м, с разчертано игрално поле с пътеки от бели квадрати и квадрати с нарисувани кръгове, оцветени в синьо, жълто, червено и зелено, цветни триъгълници и стрелки в същия цвят и картинки: забранителен знак (месо от бут), плодове (ябълка, круша, грозде, диня) и зеленчуци (лук, тиквичка, морков, зеле), 4 цветни полета за отборите, оцветени в синьо, жълто, червено и зелено, с кръгове и картинки на плодове и зеленчуци (ягода, диня, чушка, патладжан); зар, на който са обозначени числата от 1 до 6 в точки.



**Брой участници:** Могат да играят от 3 до 20 деца.

**Игрово действие:** Това е игра със зар и надпревара, която се играе от два до четири отбора. Отборите са: ягода (червен цвят), диня (зелен цвят), чушка (жълт цвят) и патладжан (син цвят). Всеки отбор може да бъде съставен от 1 до 4 играчи – „пионки“ + играч, който само хвърля зара. Всеки играч избира своя отбор чрез жребий с изтегляне на цветни листчета от различен цвят: червен, зелен, жълт и син. Играчът, на когото се падне бял лист, хвърля зара и огласява ходовете на играта. Първи започва отборът с най-много точки според показанията на зарчето. Ако се случи равенство на точки, зарът се хвърля пак до изясняване на реда. Играчът, който хвърля зара, огласява след хвърлянето за всеки играч/отбор с колко квадратчета напред по пътеката от стрелката се премества играчът пионка. Целта е да се достигне средата с цветните триъгълници. Играчът пионка се придвижва според показанията на зарчето. За да няма сърдити, когато две пионки попаднат на едно и също място, за да продължат напред, те трябва да изброят по 3 плода или 3 зеленчука. Ако в хода на играта играчът попадне на картинка „месо“, трябва да се върне един ход назад, ако играчът попадне на картинка „плод“ или „зеленчук“, се придвижва два хода напред. Завърши ли една пионка цялата обиколка, тя се придвижва по маркираните с нейния цвят кръгчета, докато достигне триъгълника в центъра и остава там до края на играта. Побеждава този играч/отбор, който първи премине през игралното поле и достигне центъра.

**Правила:**

- Първи започва този, който е с най-много точки.
- Детето, което хвърля зара, съобщава числото, което показва зара, и колко хода напред ще трябва да се направят.
- Всеки играч е пионка в някой от следните отбори – ягода, диня, чушка, патладжан, и се движи от стартовата позиция на отбора (според указващата стрелка) съобразно индикациите на зара.
- Играчите пионки са седнали в цветното каре и очакват реда си. Когато се движат в игралното поле, целият отбор отброява на глас ходовете на играча, който е наред.
- Трябва да се отброяват точно стъпките, за да бъде играта честна.
- Ако двама играчи попаднат на едно и също място, за да продължат напред, те трябва да изброят 3 плода или 3 зеленчука.
- Играчът, който попадне на поле с картинка „плод“ или „зеленчук“, се придвижва два хода напред. Всички останали играчи пляска с ръце. Ако в това поле вече има играч, той може да продължи напред, ако отговори: „Дълъг или къс е пътят на този плод или зеленчук до трапезата ни?“
- Играчът, който попадне на картинка „месо“, трябва да се върне един ход назад. Всички останали играчи тропат с крака на място. Ако в това поле вече има играч, той може да продължи напред, ако отговори: „Дълъг или къс е пътят на месото до трапезата ни?“ , ако сгреша, пропу-

ска един ход.

- Играчът, който първи премине през игралното поле и достигне централния триъгълник от неговия цвят, е победител. Печели играта онзи отбор, който е с най-много завършили играчи.
- За да се завърши играта, зарът трябва да показва точния брой оставащи полета.

Освен за децата от детската градина играта се оказва интересна и за гостите от училище, но победители в тази игра бяха най-малките играчи на отбор „Чушка“.

### ИМЕ НА ИГРАТА: ЛОТО „МАГАЗИН ЗА ПЛОД ИЛИ ЗЕЛЕНЧУК“

за II и III група

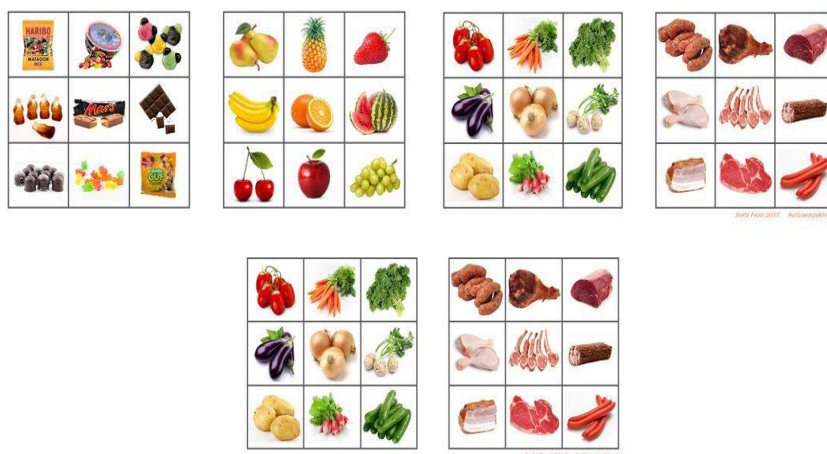
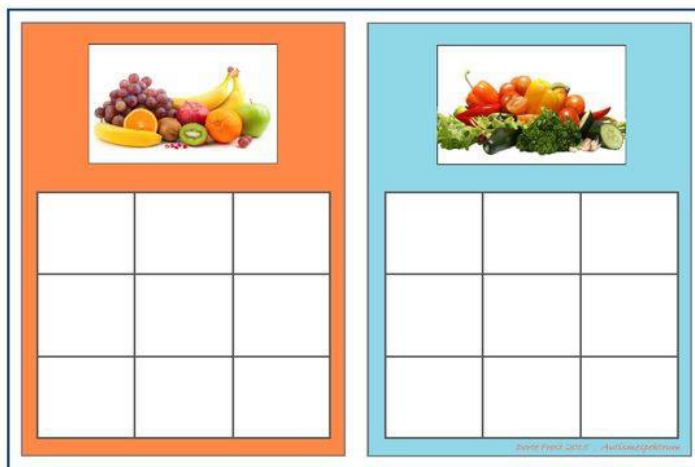
**Игрова задача:** Кой най-бързо ще подреди рафтовете на своя магазин?

**Дидактична задача:** Групиране и съотнасяне по вид.

**Материали:**

- 2 броя големи картони (магазини) в размер А3, изработени от здрав, устойчив на прегъване картон, с картина в горната част (плодове/зеленчуци). В долния край на големите картони, разчертана бяла таблица (витрина) с 9 квадрата за нареждане на картите;
- 27 броя малки цветни карти, с изображения на плодове, зеленчуци и месо.

**Брой участници:** Могат да играят 2 деца.



**Игрово действие:** Това е игра, в която детето трябва да напълни рафтовете на магазина си с плодове или зеленчуци (според картината на големия картон). Децата се договарят за магазините (големите картони), като всяко дете получава голям картон, върху който ще нарежда малките карти с изображения. Малките карти се поставят на масата, с лицето надолу, за да не се виждат изображенията им (те са „пазар“). Детето тегли от „пазара“ с картите една и ако тя отговаря на това, което търси, я поставя отгоре в празните квадрати на своя голям картон. В случай че не му трябва, я връща обратно и отстъпва реда за теглене на другия играч. Ако подреди неправилно карта, която не отговаря (месо или вместо плод постави зеленчук), пропуска ход и връща картата на „пазара“. От

детето се изисква да разпознава образи на познати обекти и да ги подрежда, докато запълни витрината си. Победител е този, който първи вярно е наредил витрината си.

**Правила:**

- Кое от децата ще тегли първо от „пазара“ с малките карти, се определя с броилка.
- Всеки играч си избира по една карта от „пазара“ и ако тя отговаря на това, което търси, я поставя отгоре в празните квадрати на своя голям картон. В случай че не му трябва, я връща обратно и отстъпва реда за теглене на другия играч.
- Всеки играч трябва да открие и постави в празните квадрати на своя голям картон деветте малки картинки на плодове или зеленчуци.
- Победител е този, който първи вярно запълни празните квадрати на своя голям картон.

**ИМЕ НА ИГРАТА: КАРТИ „ПЛОД ИЛИ ЗЕЛЕНЧУК“**

за II, III и IV група

**Материали:** 36 броя малки цветни карти с изображения на плодове и зеленчуци, изработени от здрав, устойчив на прегъ ване картон.

**Игрова задача:** Кой най-бързо ще събере групата от карти с еднакви символи?

**Дидактична задача:** Групиране на последователности.

**Брой участници:** Могат да играят от 2 до 6 деца.

**Игрово действие:** Това е игра, в която детето трябва да събира по 3 карти с един и същи символ от 12 групи (картоф, домати, праскова, слива, лук, череша, кайсия, грах, морков, ябълка, краставица, ягода). Картите се разбъркват и раздават на всеки играч по една, докато свършат. Всеки играч има право да иска по една карта от другите играчи, като се опитва да събира карти с еднакъв символ. При събрани три карти ги прави на тесте и ги слага в центъра на игралното поле. Играта печели този, който първи се е освободил от всички карти.

**Правила:**

- Играчите се договарят кой ще раздава картите.
- Първи започва този играч, който седи от дясно на раздаващия.
- На всеки играч се раздава по една карта, докато свършат.
- Победител е този играч, който първи се освободил от своите карти.



**АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ПО ОН „МАТЕМАТИКА“ ЗА ЧЕТВЪРТА ПОДГОТВИТЕЛНА ВЪЗРАСТОВА ГРУПА, ИЛИ КАК ДА ВЪЗПИТАВАМЕ САМОСТОЯТЕЛНОСТ И ЛЮБОЗНАТЕЛНОСТ У 6-ГОДИШНОТО ДЕТЕ**

Лилия Петрова, Марина Гунчева  
ДГ „Славейче“, гр. Криводол

*Резюме: Играта представлява най-естественият начин за възпитание, обучение и стимулиране на творческото развитие на детето. Нейното приложение във възпитателно-образователния процес е безспорно и изключително широко. В статията е описана конструирана от авторите система от иновативни автодидактични игри по образователно направление „Математика“ за четвърта подготвителна възрастова група в детската градина, с които се цели да се стимулират интересът и мотивацията у децата и да се обогатят техните представи и умения за броене, съотнасяне на количество към определена цифра и разпознаване на геометрични фигури.*

*„Играта – това е искрата, запалваща огъня на любопитството и любознателността.“*

*В. А. Сухомлински*

За всяко общество възпитанието и образованието на погроставащото поколение са приоритетна цел. Детето е най-голямата ценност в образователната система и всяка идея за развитие на образованието трябва да бъде осмислена през призмата на тази ценност. Новата образователна парадигма наложи промяна в образователните цели, педагогическите технологии и педагогическото взаимодействие между дете и възрастен.

Възпитанието чрез играта представлява най-традиционният, най-естественият и перспективен начин за съхраняване на самоценността и стимулиране на творческото развитие на детето. Манипулирайки с обектите във физическото си обкръжение, с техните свойства, като ги наблюдава, изследва, детето проектира перцептивни „образи хипотези“ на своето „вътрешно виждане“, които развиват и усъвършенстват неговата сензорика и водят до натрупване на личен опит. (3)

Всеки вид игра заема определено място в живота на детето в режима на детската градина. От друга страна промените в обществото несъмнено рефлектират и оказват влияние върху децата и тяхната игрова дейност. Изследвания на И. Миленски показват, че игровата дейност намалява, навлизат нови игри с нови теми и сюжети. Намаляването на свободните игри, натоварените учебни програми, изкуствената акселерация и редица други причини съкращават времето за игра. Тези данни са тревожни и това поражда въпроса за равнището на игровите умения на децата. Въпреки това, значението на играта и нейната роля остава непроменено. Играта е водеща дейност за детското развитие. (4)

Децата играят от най-ранна възраст. Играта се променя и развива постепенно със съзряването и развитието на детето.

В IV подготвителна възрастова група присъства палитра от видове игри: творчески (сюжетно-ролеви, игри-граматизации, строително-конструктивни) и игри с открити правила (автодидактични, подвижни и музикални).

Активно присъстват игрите от типа „лото“, „домино“, „карти“ и „движение на пионка по графична схема“, в които децата с желание участват. Дидактичните игри ги подготвят за училище като развиват мисленето, повишават познавателните им способности и техният стремеж за победа в играта и за себедоказване. (1)

В контекста на изложеното дотук ще акцентираме върху възможностите и приложението на автодидактичните игри (АДИ). Според педагогически изследвания трайният интерес към АДИ у децата и възрастните има потенциала да ги превърне в приоритетна педагогическа стратегия за учене. По-долу е представена конструирана от авторите система от АДИ. С игрите се цели да се стимулира мотивацията у децата за игра и учене и да се обогатят техните представи за броене, съотнасяне на количество с цифра и геометрични фигури.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „ОТКРИЙ ДВОЙКАТА КАРТИ“**

**Игрова задача:** Кой първи ще събере най-много двойки еднакви карти?

**Дидактична задача:** Затвърдяване на уменията за броене до десет; да се мисли бързо и логично, да се ориентира в пространството; да съотнесе практически представени количества и числа до десет.

**Материали:** 56 броя карти; на 28 от тях са изобразени определен брой картинки (ягодки, череши, охлювчета, гъсенички и др.) и цифрата, която показва техния брой, а на останалите 28 карти са изобразени определено количество черни точки (от 1 до 10).

**Правила:** Играят от две до четири деца. Започва първи играта този играч, който изтегли карта с най-голям брой предмети. Картите са разбъркани и обърнати върху масата. Играе се по часовниковата стрелка. Всеки играч, когато е на ред, открива едновременно с двете си ръце случайно избрани карти. Ако обърнатите карти образуват двойка, определен брой предмети и цифрата, която отговаря на тяхното количество и карта със съответния брой точки, ги прибира до себе си, ако не ги връща на същите места. Играта продължава, докато свършат картите върху масата. Печели този, който е събрал най-много двойки карти.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „ГЕОМЕТРИЧНО ДОМИНО“**

**Игрова задача:** Кой първи ще подреди верижка от геометрични фигури?

**Дидактична задача:** Обобщаване на представите за игри от типа „домино“; на саморегулиране на игровото поведение при спазване на игровите правила; развитие на уменията за вариране на правилата на играта, разпознаване на геометрични фигури.

**Необходими материали:** 56 карти от типа домино, разделени на две части: на едната е изобразен кръг, а на другата – квадрат или друга геометрична фигура.

**Правила:** Играят от 2 до 4 деца. Чрез броилка се избира „водач“ на играта. „Водачът“ раздава на всеки играч и на себе си по 6 карти. Останалите карти се оставят по средата на масата на „пазар“. Играе се по часовниковата стрелка. Първият играч поставя една карта. Следващият по ред трябва да постави карта със същата геометрична фигура, която показва първата картинка. Играта продължава следващия по ред. Ако някой от играчите няма подходяща карта, за да играе, той изтегля карта от „пазара“. Победител ще бъде този, който първи свърши картите си, спазва точно правилата на играта, изчаква си реда и точно открива и назовава геометричните фигури.

„ГЕОМЕТРИЧНО ДОМИНО“



**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: ЛОТО „ПЪТЕШЕСТВИЕ“**

**Игрова задача:** Кой първи ще запълни своя картон?

**Дидактична задача:** Уточняване на представите на децата за различните видове превозни средства и мястото им на движение.

**Правила:** Играят от 2 до 4 деца. Всеки участник изтегля по един голям картон, който определя къде се движи определено превозното средство (по суша, въздух или море). Малките картончета, на които са изобразени превозните средства, са разпръснати и обърнати в средата на масата. Участниците по ред след договаряне изтеглят картонче и ако превозното средство съвпада с мястото на движение, играчът го поставя върху своя голям картон, ако не го връща на мястото и продължава следващия играч. Победител е играчът, който първи запълни големия картон. Играта може да се изиграе и отборно.

Лото „Пътешествие“



С голям ентузиазъм децата от IV подготвителна възрастова група „Мечо Пух“ се включват в игрите със зарчета и пионки. Много са активни и с желание поемат отговорността да ръководят играта.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „МАГАЗИН“**

**Игрова задача:** Кой първи ще стигне до финала и закупи повече артикули?



**Дидактична задача:** Упражняване в броене, саморегулиране на игровото поведение при спазване на игровите правила.

**Материали:** Игрално поле, 4 пионки, зар, определена сума банкноти за всеки играч, разпределена на случаен принцип и карти с определените артикули.

**Правила:** Играят от 2 до 4 играчи. Учителят е съиграч, който спазва наравно с децата правилата. В началото на играта на случаен принцип на всеки участник се раздават различен брой банкноти от 1, 2, 5 и 10 лв., с които могат да пазаруват в „магазина“ в хода на играта. Всеки играч взема по една пионка и я поставя в малкия кръг, отбелязан със същия цвят. Играчите хвърлят зарчето последователно по един път. Първи започва играта този, който най-напред хвърли със зарчето числото 6. След това играта се играе по часовниковата стрелка. При всяко хвърляне на шестлица играчът хвърля зарчето отново. Придвижването на пионките напред става през толкова квадратчета, колкото показва хвърленият от играча зар. След като попадне пионката на определен артикул от магазина, играчът има право да закупи стоката, като предоставя съответната сума. Победител е този играч, който стигне първи до финала и закупи повече артикули.

#### НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „ГЕОМЕТРИЧНО ВЕТРИЛО“

**Игрова задача:** Кой първи ще излезе на финалната линия?

**Дидактична задача:** Упражняване в броене, разпознаване на цифри, знакове и геометричните фигури и спазване на правила.

**Материали:** игрално поле, пионки и зар.

**Правила:** Играят от 2 до 4 играчи. Всеки играч взема по една пионка и я поставя в малкия кръг, отбелязан със същия цвят. Играчите хвърлят зарчето последователно по един път. Първи започва играта този, който най-напред хвърли със зарчето числото 6. След това играта се играе по посока на часовниковата стрелка. Играчът има право да придвижи своята пионка като поеме по четири различни стратегии (по пътя на кръгчетата, на квадратите, на триъгълниците и на правоъгълниците). Придвижването на пионките напред става през толкова геометрични фигури, колкото показва хвърленият от играча зар. В част от игралното поле играчът трябва да хвърли точно определено число със зарчето, за да може да осъществи своя ход, в противен случай продължава следващият играч. Ако попадне на геометрична фигура, в която има нарисувана цифра и стрелка, той трябва да придвижи своята пионка в посоката и през толкова геометрични фигури, колкото показва съответната цифра. Победител е този играч, който първи стигне до финалната линия.

Чрез използването на иновативни игри и упражнения едно дете може да бъде научено да запомня повече с по-малко усилия. Работата върху развитието на вниманието и паметта на децата от най-ранна възраст ще допринесе за тяхната бъдеща подготовка като ученици.

С голям ентузиазъм децата от IV подготвителна възрастова група „Мечо Пух“ се включват в игрите със зарчета и пионки. Много са активни и с желание поемат отговорността да ръководят играта.

Затова децата играят продължително и с увлечение „Домино“, „Лото“, игри с карти, както и техните многобройни варианти. Чрез тези игри те същевременно се самообучават – упражняват се в броене, определяне на цветове, форми, понятия за плодове, зеленчуци, превозни средства, геометрични фигури, ориентиране в пространството и извършват различни мисловни операции.

Чрез реализираната система от иновативни автодидактични игри децата стават по-самостоятелни, отговорни и затвърдяват знания, умения и навици.

#### Литература:

1. Ангелова, С. Практическо изследване на игровата дейност на децата в предучилищна възраст, 2013.
2. Велева, А. Ръководство по педагогика на играта, 2013.
3. Георгиева, Е. Играта за реализиране на стратегиите на предучилищното възпитание. Предучилищно възпитание, 10, 2003.
4. Петрова, Е. и др, Предучилищна педагогика. Велико Търново, Унив. изд. „Св. св. Кирил и Методий“, 1995.

## АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ПО ОН „МАТЕМАТИКА“ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

Румяна Георгиева  
ДГ № 3 „Детелини“, гр. Благоевград

*Резюме: Автодидактична игра автодидактизъм и намеса на възрастния, т.е. свободата и самоорганизацията на децата. Автодидактизъм е свойството на играта да обучава, да развива чрез игровата задача, действията и правилата. Свободата, самодейността и самоорганизацията изискват да се осигурят от задължителната промяна в позицията на учителя: той става абсолютно равен с децата пред правилата. Всеки негов опит да бъде над тях, разрушава играта, тя се превръща в друг процес. Автодидактичната игра е вид собствена игрова дейност на децата, тя генетично и по съществените си характеристики е дълбоко родствена на предметната игра на ранното детство, на най-разгърнатата творческа игра – сюжетно-ролева, и на другите предходни форми. АДИ съдържа свободата – от непосредствена регламентация и от външната целесъобразност, доброволността до това дали те се съдържат в момента на ролята, на взаимоотношенията, или са изведени като абстрактни норми на чистото игрово общуване.*

### 1. ПОДВИЖНА ИГРА „ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ“

**Игрова задача:** Кои първи ще стигне до геометричната фигура, за да я спечели?

**Дидактична задача:** Да описват – по два-три признака (форма, цвят, големина) на геометричната фигура, която купуват.

**Материали:** 15 геометрични фигури – цвят, форма, големина.

**Правила:** Играта е предназначена за нечетен брой играчи. По справедлив начин (броилка, жребий) се определят ролите – един купувач и равен брой продавачи и фигурки. Фигурките „клякат“, продавачите застават зад тях. Купувачът подава ръка на един продавач и пита: „Бабо (Дядо), каква е тази фигурка? Какъв цвят е? Продаваш ли я?“ Продавачът отговаря: „Тази фигурка е кръг, червен цвят, прилича на слънце, за продаване е, но на теб не я давам. Ако спечелиш, „взemi я“. След диалога продавачът и купувачът тичат в противоположна посока около кръга, докато един от двамата спечели фигурката, като стигне първи. Които остане без фигурка, влиза в ролята на купувач. Играта завършва, когато за всяка фигурка се е водило състезание. За да продължи по-дълго, отново се променят игровите позиции: продавачи, фигурки, купувач. Подвижната игра „Геометрични фигури“ едновременно постига двигателна активност и непренудено участие в регламентиран диалог, който може да бъде дообработен в творчески отговор „На какво ви прилича тази фигурка?“. Вариациите не са игрово санкционирани, а стимулирани чрез схема на играчи. Спонтанният игрови ентусиазъм да се подкрепя изборително някой от играчите в определен момент, сплотява играещите и провокира нерегламентирани диалози и основната група играчи, с което спомага речевото развитие на децата.

### 2. „МАГАЗИН ЗА ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ“

**Игрова задача:** Заговори продавача възпитателно и любезно, за да останеш в играта. Кои първи ще се освободи от всички карти или ще остане с най-малко карти?

**Дидактична задача:** Разпознаване и затвърдяване на геометричните фигури.

**Материали:** 36 карти, на които една от изобразените геометрични фигури е със син цвят, а другите са различни геометрични фигури.

**Правила:** Чрез жребий се определя един играч, който раздава по три карти, а след това всеки си купува. В играта участват от 4 до 6 деца. Остава се водещата карта (синята карта), на която е изобразена фигурата, която ще се купува. Децата трябва да следят дали има тази водеща фигура в картите и са длъжни да отговарят, като си продават картата. Които остане с най-малко карти или без карти, е победител.

Автодидактичната игра с карти „МАГАЗИН ЗА ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ“ предлага чрез своето съдържание различна степен на сложност. Изисква се наблюдателност, съобразяване със случайността, активна аналитико-синтетична речева дейност. Необходимо е проследяване на игровото поведение на другите играчи при отсъствие на ръководна роля, при съблюдаване на игровите правила и стремеж да се реализират игровите задачи в изпреварваща позиция.

„ПОМИСЛИ И ОПИШИ“ – АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

Весела Арабаджиева, Мария Шутева  
ДГ „Ведрица“, гр. Благоевград

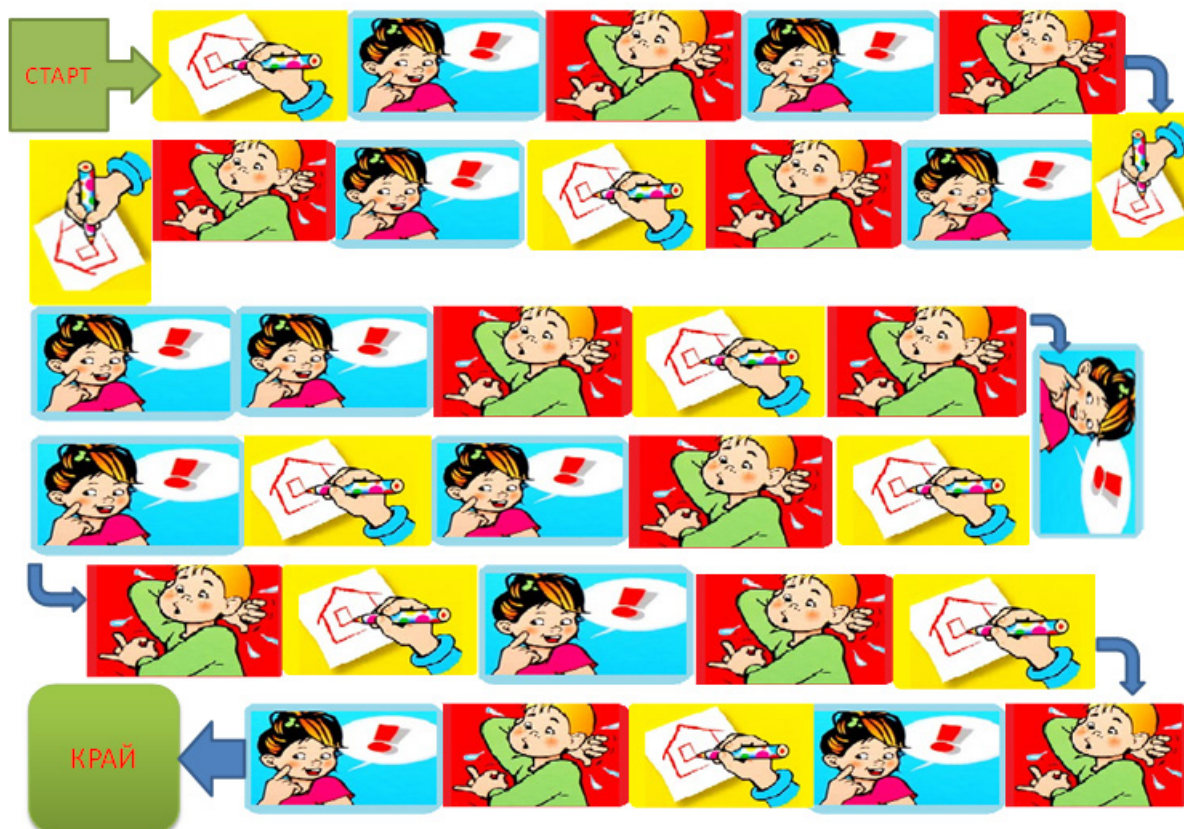
„Помисли и опиши“ е тип автодидактична игра и предоставя възможности за овладяване на речеви и комуникативни умения от децата в предучилищна възраст. Играта е подходяща за деца над 5-годишна възраст и предлага възможност за мотивирано създаване на описателен текст и активизиране на детския речник с прилагателни имена. Трудната за децата речева задача да структурират описателен текст, е една от целите на играта, като интересното и привлекателно описание активизира психичните процеси: мислене, въображение, памет. Стремещът на всеки един от играчите да спечели жетон, като познае изобразение по начин определен, с игровите правила, провокира вниманието у играчите и облекчава развлекателното усилие. Игралното табло е редица от цветни позиции с начало и край. Върху всяка позиция има символ. Играта съдържа потенциал играчът самостоятелно и непреднамерено да достигне до формиране на умение за описателна реч и активизиране на речника чрез стимулиране на въображението посредством рисуване и пантомима. Победител в играта е този играч, който събере максимален брой жетони, достигайки финала. Играта развива съобразителност, креативност, артистичност.

**Игрова задача:** „Кой ще събере максимален брой жетони, достигайки финала?“

**Дидактична задача:** Овладяване на умение за разпознаване на изобразение (предмет, професия, плод, зеленчук) само по признак (форма, големина, цвят, предназначение) и активизиране на речника чрез словесно описание, рисунка, пантомима.

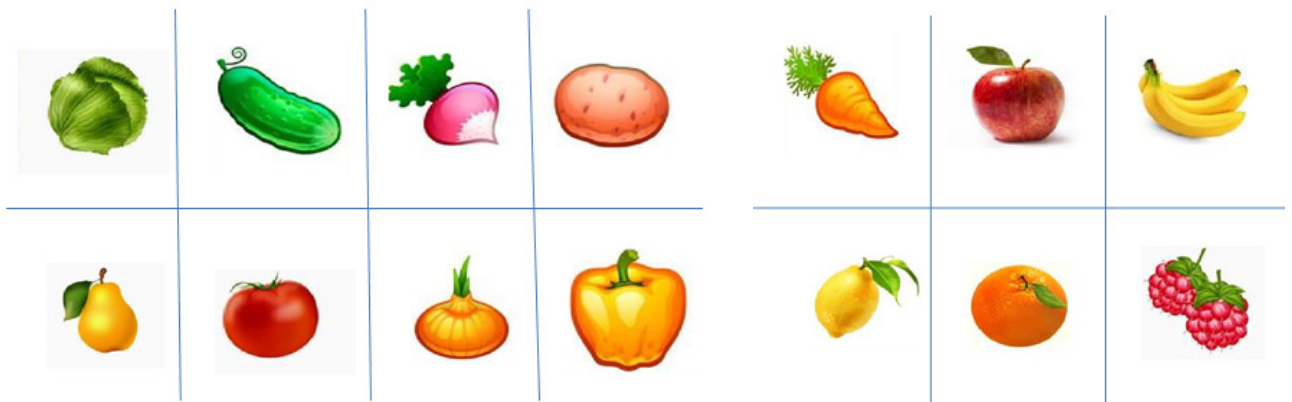
**Материали:** 1 игрално табло; 32 броя карти с цветен гръб (14 червени, 14 сини, 14 жълти); 4 фигурки за игра ; 1 зар; жетони; молив; хартия – листа за рисуване.

ИГРАЛНО ТАБЛО



**Игрови правила:** В играта участват от 2 до 4 играчи. Всички карти се подреждат на случаен принцип по цвят на купчинки една върху друга, обърнати с гръб. Последователността и придвижването на играчите по игралното табло се определя със зар. Първи стартира играта играч с най-голям брой точки при хвърлянето на зара. Всяка позиция от игралното табло има цвят и символ. Цветът на позицията отговаря с цвета на картите. След като играч попадне на дадена позиция, тегли карта и започва описание като не дава възможност изображението да се види от останалите играчи. На „червена позиция“ – чрез пантомима играчът представя изображението, без да издава звуци. На „жълта позиция“ – играчът, рисувайки, представя изображението. На „синя позиция“ – играчът описва изображението словесно с други думи, без да го назовава. Играчът, който първи познае изображението върху картата, печели жетон. След като е познато изображението картата се връща обратно в купчината най-отдолу. Играчът, събрал максимален брой жетони, достигайки финала, печели играта.

КАРТИ ЗА СЛОВЕСНО ОПИСАНИЕ



КАРТИ ЗА ОПИСАНИЕ ЧРЕЗ РИСУВАНЕ



КАРТИ ЗА ОПИСАНИЕ ЧРЕЗ ПАНТОМИМА



## АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ ПО ОН „ОКОЛЕН СВЯТ“ И БЕЛ

Галина Арабаджиева  
ДГ № 3 „Детелини“, гр. Благоевград

*Резюме: Автодидактичните игри със своята игрова задача и наличието на съревнователен елемент увлича децата, стимулира тяхната активност и допринася за по-интересното и неусетно навлизане в същността и систематиката на едни или други знания. Въпреки че имат подчертаващо обучаващ характер, тези игри се приемат с интерес от децата, защото им дават възможност да демонстрират своя познавателен и игрови опит и да го съизмерят с този на другите деца. Това съвпада с актуалните за възрастта потребности и разкрива нови възможности за самоизява и самореализация. Заедно с това автодидактичните игри са удобни за разширяване, задълбочаване и систематизиране на детските представи и умения, а също така и за приложението им в нова ситуация. Поради тези свои особености те могат спокойно да се свързват с преките цели и задачи на учебно-познавателната дейност и да се използват за по-ефективното ѝ осъществяване. Изработила съм предимно автодидактични игри по образователно направление „Околен свят“, защото в тази възраст детето преди всичко опознава света около себе си. С тези игри се стремя да провокирам детския интерес към околната среда и систематизирам знанията на детето за по-безопасен начин на живот в нея. У детето се формират умения за поведение, действия и дейности в най-близкото до него обкръжение, отнасящо се както до ориентиране в природния свят, така и до осъзнаване на социалния свят. Детето започва да проявява интерес към житейски ситуации, които го мотивират за дейност.*

### 1. „СИЛНО И ЗДРАВО СЪРЦЕ“

Настолно – печатна игра – IV група, околен свят

Цел: Стимулиране на желание за здравословен живот и хранене.

Игрова задача: „Кой първи ще стигне до финала?“

Дидактична задача: Имат представа за някои храни и значението им за здравето. Познават правилата за здравословно хранене.

Материали: Общо игрално поле, разноцветни пионки (по възможност човечета от конструктор Лего) и зарче. Игралното поле представлява спирала от сърчица, по които се движат пионките, и въргове храни, върху които попадат при движението.

Правила: В играта участват от 2 до 3 деца (първо, второ и трето място). Всеки играч си избира пионка (човече) и я поставя на стартова позиция (детелина от сърчица). Чрез броилка се определя реда на хвърляне на зара. За да влезе в играта, трябва да хвърли със зарчето числото 6. След това хвърля още веднъж и мести пионката толкова пъти, колкото показва зарът. При движението си напред по сърчицата и попадане на определени храни всеки играч трябва да изпълни както следва: плод и зеленчук – играчът печели още едно хвърляне на зара. Рибa, сирене и мляко – два хода напред. Месо и яйца – един ход напред. Хляб и кифла – един ход назад. Шоколад, паста и бонбон – два хода назад. Крайна цел – наградната стълбица за спортисти. Най-силният и бързият е на първо място, другият на второ и последният на трето място.

### 2. „НА ИЗЛЕТ В ПЛАНИНАТА“

Настолно – печатна игра – IV група, околен свят

Игрова задача: „Кой първи ще стигне до финала?“

Дидактична задача: Затвърдяване на знанията на децата за разнообразие в природата, развиване на положително отношение към природните ценности, формиране на представи за екологосъобразно поведение.

Материали: Общо игрално табло, разноцветни пионки (човечета) и зарче. Игралното поле представлява пътека от камъчета в планината, по които се движат пионките, и природни обекти и явления, върху които попадат при движението. Крайна цел – къмпинг в планината.

Правила: В играта участват от 2 до 4 деца (първо, второ и трето място). Всеки играч си избира

ра пионка (човече) и я поставя на стартова позиция. За да влезе в играта трябва да хвърли със зарчето числото 6. След това хвърля още веднъж и мести пионката толкова пъти, колкото показва зарът. При движението си напред по камъчетата със стрелки и попадане на природни обекти играчът трябва да изпълни както следва: намира гъби. Докато разбере дали са отровни, играчът пропуска едно хвърляне. Попада на пчелин. За да не раздразни пчелите, играчът се връща на камъка с цифрата 1 (един ход назад). Вижда рядка пеперуда. Тръгва след нея и отива на цифрата 2. Играчът е запалил огън. За да го изгаси, пропуска едно хвърляне. Паднало птиче от дърво. Затова, че го е качил отново в гнездото, играчът хвърля зара още веднъж +. Попада на билка (жълт кантарион). Затова, че не я тълпче, отива на цифрата 3 (два хода напред). Настъпва буря. За да изчака да премине, се връща на цифрата 4 (един ход назад). Попада на замърсена местност. Затова, че я почиства, играчът минава на цифрата 5 (три хода напред). Попада на змия. За да се предпази, се връща на цифрата 7. Попада на широка и замърсена река, през която няма брод. Връща се отначало и започва играта, без да хвърля със зарчето числото 6. Попада на горски ягоди. Хапва от тях и преминава на цифрата 8. Попада на еделвайс. За да го предпази от посегателство, го обгражда. За награда преминава на цифрата 9. Прави къщичка за птици. Играчът излиза направо на финала. Цифрите и символите са обозначени върху картинката на природния обект.

### 3. „МАЛЪК ЕКОЛОГ“

Настолно – печатна игра – III група, околен свят

**Цел:** Формиране на представа за чистотата на улицата и необходимостта от разделно събиране на отпадъците.

**Игрова задача:** „Кой първи ще запълни всички празни клетки от своя голям картон с малки картончета, на които има отпадъци, събирани в съответния контейнер, като спазва и определената от числовата мощност (с точки) позиция. Игровата задача е поставена открито върху големия картон и детето трябва да действа, попълвайки петте празни клетки.

**Дидактична задача:** Познават предназначението на съоръженията за поддържането на чистотата на улиците. Имат представа от начините за разделно събиране на отпадъци и ползата от тях.

**Материали:** Три големи картона, на които са поставени по един от трите вида контейнери и под тях пет празни клетки с количествени позиции от точки; 48 броя малки картончета, върху които има вид отпадък (пластмаса, стъкло, хартия), на гърба им има нарисувани точки, които съотнасят отпадъка от един вид на определена позиция в празните клетки от големия картон.

**Правила:** В играта участват 3 деца/три вида контейнери). Ред на включване в играта – чрез броилка. Големите картони са обърнати обратно върху масата. Всеки участник по реда на броилката изтегля по един голям картон и го поставя пред себе си. Малките картончета, с които ще се запълват празните клетки, са поставени в средата на масата, разбъркани и закрити. Първото дете тегли по избор едно малко картонче, от общия куп и ако му е необходимо го поставя върху големия картон, като спазва и числовата позиция, отбелязана на клетката. Ако не е за неговия контейнер отпадъка го отделя настрана. Тегли следващия играч и т.н. Играта печели детето, което първо подреди големия си картон. За правилността на подреждането се следи в процеса на самата игра от всички участници.

### 4. „МАЛКИЯТ ШОФБОР“

Настолно – печатна игра – III група, околен свят

**Цел:** Овладяване и разширяване опита си за предпазване от опасности, застрашаващи живота и здравето на хората на улицата.

**Игрова задача:** „Кой първи ще стигне до финала?“ (паркинга)

**Дидактична задача:** Имат представа за участниците в уличното движение и за някои пътни знаци. Познават правилата за движение и поведение на улицата.

**Материали:** Общо игрално табло, изобразяващо улична мрежа, малки колички в четири основни цвята за пионки и зарчета. Колите – пионки се движат по пътната мрежа, за да достигнат паркинга. Позициите са прекъсната осева линия.

**Правила:** В играта участват от 2 до 4 деца. Всеки играч си избира една кола от четирите основни цвята и я поставя на стартовата позиция, изобразяваща гараж. С броилка се определя редът на хвърляне на зара на участниците. За да влезе в играта, трябва да хвърли със зарчето числото 6. След

това хвърля още веднъж и мести пионката, колкото показва зарът. При движението си напред по пътното платно играчът трябва да изпълни както следва: алея за велосипедисти – два хода напред, да я освободи. Червен светофар-пропуска един ход и чака. Знака „стоп“ – връща се в начална позиция на старта и започва отново играта без да чака да хвърли числото 6. Жълт светофар – един ход назад се връща. Знак „Внимание деца“ – три хода назад. Знак „Пешеходна алея“ – за да се освободят – един ход напред. Зелен светофар – три хода напред. Знак „Внимание велосипедисти“ – два хода назад. Една върху друга – катастрофа – връщат се на стартова позиция и играта печели играчът, който първи стигне до паркинга.

#### 5. „ПО СЛЕДИТЕ ДО ДОМА“

Настолно – печатна игра – II група, околени свята

Цел: Изграждане на представи за конкретни животни и начина им на живот.

Игрова задача: „Кой първи ще стигне до дома си?“

Дидактична задача: Имат конкретни представи за специфичните особености и потребности на животните – следи, храна, врагове, дом.

Материали: Индивидуални картони за всяко животно във вид на пътеки, на които са изобразени следите на животните, храна, врагове и финал – домът, в който живеят. Пионки във вид на животни и зарче.

Правила: В играта участват от 2 до 5 деца. Правоъгълните картони, изобразяващи пътеките до дома, са обърнати обратно върху масата. Всяко дете тегли по един картон и за пионка си взема съответното животно и го поставя на стартовата позиция. С броилка се определя редът на хвърляне на зара на участниците. За да влезе в играта, трябва да хвърли със зарчето числото 6. След това хвърля още веднъж и мести животно по следите толкова пъти, колкото показва зарът. При движението си напред по следите, играчът трябва да изпълни както следва: попада на храна, с която се храни-печели още едно хвърляне на зара. Попада на враг, който го изядва, връща се на стартова позиция и започва отначало, без да изчаква да хвърли със зара числото 6. Попада на храна, с която не се храни – връща се един ход назад.

Крайна цел – стига до дома си.

#### 6. „МЕДЕНАТА ПИТКА“

Настолно – печатна игра – II група, БЕЛ

Цел: Стимулиране на желание за броене и разказване на приказка.

Игрова задача: „Кой първи ще стигне до финала?“

Дидактична задача: Интерпретиране на елементи от приказка. Използване на подходяща интонация за изразителност при разказване на частите. Броене до 7.

Материали: Общо игрално табло с разноцветни стрелки и герои от приказката. Пионки във вид на питки в четирите основни цвята, зарче.

Правила: В играта участват от 2 до 4 деца. Всеки играч си избира пионка, във вид на питка от четирите основни цвята. Ред за включване в играта. Играчите хвърлят зара, за да определят кой започва играта първи. Първи е този, който хвърли най-голямото число. Останалите са по реда на числата. Пионките – питки се поставят на стартова позиция – върху питката. Играчите хвърлят зар и местват пионките по посока на разноцветните стрелки. При движението си напред, изпълняват както следва: при попадане на стрелка, от същия цвят какъвто е пионката, играчът печели право на още едно хвърляне на зара. При попадане на лисицата – питката е изядена, връщат се на начална позиция и започват играта отначало. Когато попаднат върху героите от приказката, децата пресъздават думите на героите, части по приказката. („Стой, питке, ще те изям!“/„Не, не ме яж, Зайко, ще ти изнея една песничка!“ И изпяват песничката на питката.)

## БЪЛГАРСКИ ЕЗИК В ИГРИ – ДВИЖИ СЕ, ПЕЙ, МИСЛИ!

Стамена Христова

ЧДГ „Мечтатели“, гр. Варна

В статията са описани по образец 7 авторска дидактични игри, реализирани в Частна детска градина „Мечтатели“, град Варна. Игрите са проведени с авторски материали и с различен брой деца от 6 до 7-годишна възраст в две групи. Игрите са част от педагогическо изследване към авторски проект „Български език в игри – движи се, пей, мисли!“

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „ДОКОСНИ И ОТГАТНИ!“****Образователно направление:** БЕЛ, околен свят**Възрастова група:** IV (6–7 години)**Игрова задача:** Кой ще отгатне първи картата?**Дидактична задача:**

- съставяне на въпросителни изречения;
- ориентация в посоки (ляво и дясно);
- развитие на умения за разглеждане и обследване.

**Материали:** 8 флашкарти с изображения на животни.

**Правила:** В играта може да се включи цялата група и не по-малко от четирима участници, които се разделят на два отбора. Всички сядат в кръг. Водещият подрежда флашкарти на земята на случаен принцип. Избира се участник, който да започне играта, като излезе от кръга и се обърне с гръб. Съседът от негово дясно посочва една карта, без да я съобщава на глас. Всички останали трябва да запомнят картата. Участникът с гръб се обръща и започва да обикаля по посока на часовниковата стрелка, докосва главата на всеки играч и задава въпрос, като се опитва да отгатне посочената карта. Например: „Диво или домашно е животното?“, „Водно или сухоземно?“, „Може ли да лети?“, „Има ли опашка?“ и т.н. Останалите участници отхвърлят или приемат неговото предположение, като могат да отговарят само с „да“ или „не“. Когато участникът се досети коя е избраната карта, пита: „Това... (животно) ли е?“. При положителен отговор мястото на питащия заема участникът, който е докоснат последен. Печели отборът с най-много познати карти.

**Препоръки:**

- Участникът, който започва първи играта, може да бъде избран на случаен принцип (със зар, бройка и др.).
- Трудността на играта се определя с увеличаването на броя на флашкартите.
- Темата може да бъде променена на храни и напитки, транспортни средства, играчки и т.н.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „БЪРЗО НАМЕРИ!“****Образователно направление:** БЕЛ, околен свят**Възрастова група:** IV (6–7 години)**Игрова задача:** „Кой ще намери думата първи?“**Дидактична задача:**

- Разпознаване и съотнасяне на отделни букви към графичен модел на дума и нейното изображение;
- Упражнение на визуалната памет, развитие на фонематичен слух и асоциативно мислене;
- Трениране на наблюдателност и бързо ориентиране в обстановка с оглед на адекватно действие.

**Материали:** Флашкарти с целевата лексика (количество според броя на играчите), кутии; два зара с букви.



**Правила:** Участниците се разделят на два отбора. Водещият подрежда с лице на земята флашкарти с изображения и изписани думи под тях. Двамата отбора се редуват, като всеки отделен играч хвърля сам своя зар. Целта е детето да намери и вземе карта с дума, започваща с посочена от зара буква, след което да пхне флашкартата в отбора на правилната кутия, като съобрази буквата на думата с тази на кутията. Печели отборът, събрал най-много карти в правилната кутия.

#### НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „НАМЕРИ И ОГРАДИ!“

**Образователно направление:** Математика, БЕЛ

**Възрастова група:** IV (6–7 години)

**Игрова задача:** Кой ще открие и огради първи цифрата/буквата?

**Дидактична задача:**

- Развитие на детската наблюдателност и скоростта на обработка на чутата информация;
- Осъзнато възприемане на цифрата и буквата като графичен белег на числото и звука;
- Трениране на точност и бързина на реакциите.

**Материали:**

- Повтарящи се цифри на числата или букви;
- Два маркера – различен цвят;
- Бяла дъска/магнитна дъска.

**Правила:** Водещият залавя/подрежда цифри или букви на дъската. Организира групата в два отбора в колона по един, като първият играч получава маркер. Избират се двама капитани на отборите, които съобщават на всеки играч от своя отбор цифра/буква, която да огради. След това участникът предава маркера на следващия играч. Детето, което огради правилната цифра/буква, печели точка за своя отбор. Печели отборът с най-много събрани точки.

**Препоръки:**

- Капитаните на двата отбора могат да се изберат по желание или на случаен принцип (сър зар, бройка и др.).
- Играта може да се проведе с геометрични фигури или в различни комбинации.
- Желателно е времето за игра да бъде регламентирано със звуков сигнал за начало и край.

#### НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „ЦВЕТНАТА ПЪТЕКА!“

**Образователно направление:** Математика

**Възрастова група:** IV (6–7 години)

**Игрова задача:** Кой ще премине първи по цветната пътека?

**Дидактична задача:**

- Развитие на детската наблюдателност и скоростта на обработка на чутата информация;
- Осъзнато възприемане на цифрата като графичен белег на числото;
- Разпознаване на геометрични фигури и форми;
- Трениране на точност и бързина на реакциите.

**Материали:** повтарящи се карти с геометрични фигури и форми с числата.

**Правила:** Водещият залавя картите на земята и разделя групата на два отбора. Избират се двама капитани на отборите, които застават от другия край на пътеката. Капитаните съобщават на всеки играч на коя карта да стъпи, за да премине по пътеката. Участниците имат право да се движат само напред, без да прескачат редове. След като стигне до своя капитан, играчът пляска неговата ръка и се връща при отбора си. Едва тогава може да тръгне следващият участник. Печели отборът, преми-



нал най-бързо по пътеката.

**Препоръки:**

- Капитаните на двата отбора могат да се изберат по желание или на случаен принцип (със зар, броилка и др.).
- Играта може да се проведе с геометрични фигури или в различни комбинации.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „ЛОТАРИЯ“**

**Образователно направление:** Математика

**Възрастова група:** IV (6–7 години)

**Игрова задача:** Кой ще открие и проследи първи цифрата?

**Дидактична задача:**

- Осъзнато възприемане на цифрата като графичен белег на числото.
- Развитие на фина моторика.
- Развитие на детската наблюдателност и скоростта на обработка на чутата информация.

**Материали:**

- флумастери/моливи;
- фишове за томо;
- зарове – цифрите на числата от 1 до 6 (според броя на играчите) (снимка 11).

**Правила:** Играчът хвърля своя зар, като на всяко „щастливо попадение“ обявява и минава по пунктир фигурата, цифрата, която се е паднала в дадената клетка. Победител е първият участник, който е завършил всички клетки.

**Препоръки:**

Играта може да се модифицира с геометрични фигури и букви от азбуката и т.н.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „ОЦВЕТИ СЪРЦЕТО!“**

**Образователно направление:** Математика

**Възрастова група:** IV (6–7 години)

**Игрова задача:** Кой ще оцвети първи сърцето?

**Дидактична задача:**

- упражняване в събиране на числа;
- развитие на наблюдателност, визуална памет, трениране на бързина.

**Материали:** флумастери/моливи; дидактичен лист; два зара с цифрите на числата.

**Правила:** Всеки участник има по два зара. Детето хвърля заровете и оцветява част от картинката, на която е написано числото, сбор на двете числа, показани на горната страна на заровете. Победител е този, който първи оцвети своята картинка.

Вариант 2 – Децата играят по двойки с един дидактичен лист, като се редуват при хвърлянето на заровете. Всеки участник оцветява със своя цвят. Печели този, който оцвети най-голямата част от сърцето.

**Препоръки:**

Играта може да се адаптира с различни изображения.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „СТИГНИ ДО ВЪРХА!“**

**Образователно направление:** Математика

**Възрастова група:** IV (6–7 години)

**Игрова задача:** Кой ще оцвети първи колоните до върха?

**Дидактична задача:**

- упражняване в броене и съотнасяне на количество;
- развитие на наблюдателност, визуална памет, трениране на бързина.

**Материали:**

- флумастери/моливи;
- дидактичен лист;
- зарове според броя играчите.

**Правила:** Всеки участник има по един зар и дидактичен лист. Детето хвърля зара и оцветява в съответната колона толкова квадратчета, колкото показват точките на горната страна на зара. Победител е този, който първи стигне до върха на шестте колони.

## АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ ПО ОН „ОКОЛЕН СВЯТ“ – ПГ 5–7-ГОДИШНИ

Олимпия Миран  
ДГ „Чучулига“, гр. Пловдив

*Резюме: Автодидактичните игри в предучилищна възраст карат децата да прилагат наличните знания в различни игрови условия, активизират разнообразни умствени процеси и доставят емоционална радост. Този емоционален компонент поддържа детското внимание към играта и в същото време способства за неговото развитие. В тези игри привлекателното е зарчето, пионките, цветните карти и картинки. Детето спазва правила, разрешава възникнали конфликти, прилага различни стратегии за достигане до победата. Предлаганите от мен автодидактични игри са за по направление „Околен свят“ за възраст 5–7 години.*

Автодидактичните игри стимулират познавателната активност на децата. Позволяват им не само да разширяват своите знания, но и да развиват навика за самоконтрол. Развиват уменията на децата да извършват операции в умствен план: класификация, анализ, синтез, обобщение, умозаключение и др. За тези игри е характерно занимателното и познавателното.

Автодидактичните игри способстват за формирането у децата на психичните качества: наблюдателност, съобразителност, памет, внимание. Те сами подсказват на детето какви действия е нужно да направи, за да достигне до една или друга цел.

В тези игри има разнообразен нагледен материал – карти, картинки, зарчета, пионки и др. Широко застъпена е речта – в игровите действия и правилата. Педагогът се явява съиграч на децата.

### ИГРА: ЛОТО „ПРОФЕСИИ“ 5–7 ГОДИНИ

**Игрова задача:** Кой първи ще подреди избраната професия?

**Дидактична задача:** Систематизиране на знанията на децата за професиите на хората.

**Материали:** 8 големи картона на различни професии – лекар, пожарникар, готвач, полицай, учител, шофьор, книжар, продавач в хранителен магазин и по 7 малки картончета за всяка професия – общо 56 малки картончета; цветно зарче.

**Правила:** Игрят 4 деца. Първоначално играта се играе само с 4 картона, които могат да се сменят от педагога. Всяко дете си изтегля по един голям картон с характерната среда и предметите на дадена професия, изработени от здрав, устойчив на прегъване картон. Всички малки картончета са обърнати с лицето надолу. Играта започва първи този, който хвърли червено на цветното зарче. Поредността на играчите е по посока на часовниковата стрелка, т.е. детето отляво на първия. Така се регламентира последователността на играчите. Първият участник изтегля едно картонче и ако то отговаря на големия му картон, я поставя отгоре и тегли отново. Обаче в случай че тя не е част от неговата карта, трябва да я върне обратно в купчината с картончета и да отстъпи ред на следващия играч. Победител в играта е този, който първи запълни цялата си карта.

### ИГРА: „ЖИВОТИНСКИ ПЪЗЕЛ“ 5–7 ГОДИНИ

**Игрова задача:** Кой първи ще подреди своя пъзел?

**Дидактична задача:**

- Установяване на принадлежност на елемент към цяло.
- Систематизиране на знанията на децата за различни животни – храна, цвят, местообитание, малкото животно.

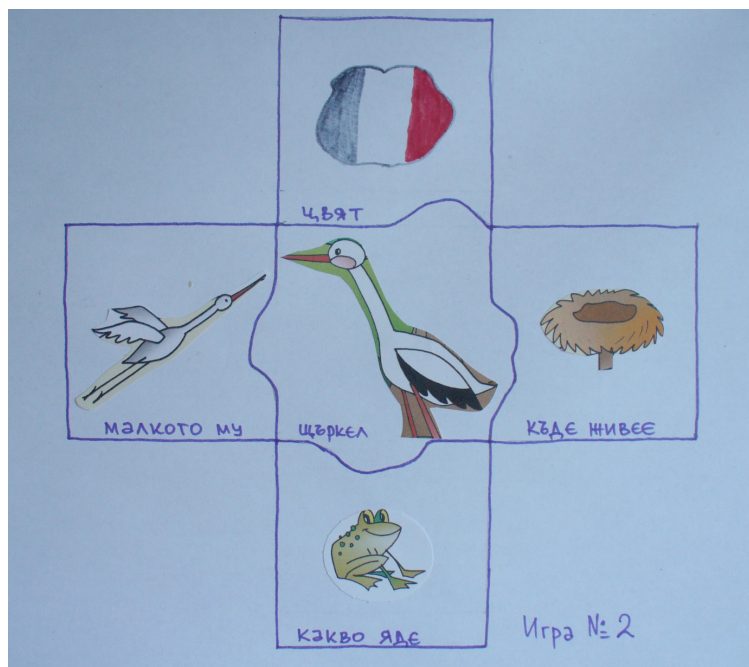
**Материали:** 8 картона с различни животни; 8 картончета с цветни петна на съответното животно; 8 картончета с малкото на съответното животно; 8 картончета с храната на животното; 8 картончета с местообитанието на животното; 4 карти – една червена и три бели. Картоните са като пъзел, на който частите при правилно поставяне трябва да съвпадат.

Таблица с примерни животни:

Животно	Цвят	Малкото животно	Храна	Къде живее
Пчела	жълт и черен	Ларва	Цвете	Кошер
Крава	кафяв	Теле	Трева	Обор
Делфин	сив	Делфинче	Риба	Море
Куче	черен	Кученце	Кокал	Къщичка
Жиравф	оранжев и кафяв	Жиравфче	Клон с листа	Савана
Щъркел	бял и черен	Щъркелче	Жаба	Гнездо
Жаба	зелен	Попова лъжичка	Муха	Блато
Тигър	оранжев и черен	Тигъче	Месо	Джунгла

**Правила:** Играят 4 деца. Първоначално играта се играе с подреждането на пъзела на едно животно, а впоследствие едно дете може да подрежда 2 пъзела. При този вариант всяко дете си взема по 2 картончета на животни. Останалите картончета са обърнати с лице надолу на масата. След като децата си вземат картончета с животни, теглят по една карта. Който изтегли червената, започва първи играта. Поредността на играчите е по посока на часовниковата стрелка, т.е. детето отляво на първия. Първото дете избира картонче от масата. Ако съответства на неговото животно и двете части на пъзела съвпадат, поставя частта. Ако не съответства, връща картончето на масата и играе следващото дете. Целта на играта е кой първи ще подреди своя пъзел и той е победител.

Примерен картон на животно:



**ИГРА: „У ДОМА“ 5–7 ГОДИНИ**

**Игрова задача:** Кой първи ще подреди малките картончета с предмети до стаята, която си е избрал?

**Дидактична задача:** Развиване на представите на децата за стаята в жилището и характерните предмети за всяка стая.

**Материали:** 4 големи картона на различни стаи – кухня, хол, детска стая, баня), тоалетна. И по 10 малки картончета с предмети за всяка стая – общо 40 малки картончета; зарче с цветове.

**Правила:** Играят 4 деца. Всяко дете си избира един от големите картона, които са обърнати с лице надолу. За определяне на играча, започващ играта, се използва цветно зарче. Който играч първи

хвърли червено на зарчето, започва играта. Поредността на играчите е по посока на часовниковата стрелка, т.е. детето отляво на първия. 40-те малки картончета са обърнати с лицето надолу в средата на масата. Играчът, който започва първи си избира картонче. Ако изображението е на предмет от стаята му, го поставя до големия си картон. Ако не съответства, връща картончето на масата и играе следващият играч. Целта на играта е кой първи ще подреди всичките малки картончета до големия картон.

#### **ИГРА: „ПЛОДОВЕ И ЗЕЛЕНЧУЦИ“ 5–7 ГОДИНИ**

**Игрова задача:** Кой първи ще открие и подреди своите картончета на плодове или зеленчуци?

**Дидактична задача:** Систематизиране на знанията на децата за плодовете и зеленчуците.

**Материали:** 2 големи цветни твърди картона – единият с кошница с плодове, а другият с кошница със зеленчуци; 26 малки цветни картончета – по 13 за плодове и 13 за зеленчуци; цветно зарче.

**Правила:** Играят 2 деца. Всяко си избира голям картон, който показва плодове или зеленчуци ще подрежда детето. Който първи хвърли жълто на цветното зарче, започва играта. 26-те малки картончета са в средата на масата, обърнати с лицето надолу. Играчът, който започва играта, си избира малко картонче. Ако то съответства на това, което търси – плод или зеленчук, го поставя под големия си картон. Ако не съответства, го връща обратно и играе следващият играч. Играта печели този играч, който първи подреди всичките си малките картончета под големия картон.

Плодове – ябълка, круша, слива, праскова, кайсия, грозде, орех, пъпеш, диня, банан, смокиня, ягода, череша.

Зеленчуци – зеле, морков, домати, краставица, чушка, лук, тиквичка, патладжан, репичка, чесън, картоф, грах, зелен фасул.

#### **ИГРА: „СИЛУЕТИ“ 5–7 ГОДИНИ**

**Игрова задача:** Кой първи ще се освободи от своите карти?

**Дидактична задача:** Разпознава животни по характерни белези и ги свързва със съответния силует. Играта стимулира асоциативното мислене.

**Материали:** 25 карти – 12 цветни карти на животни и 12 карти на техните силуети (в черно). Една карта с животно – ЛЪВ без силует. Четири карти: три бели и една в червено на лицевата част.

**Правила:** Играят 4 деца. Всяко дете тегли по една от четирите карти. Детето, изтеглило червената карта, разбърква и раздава картите. То започва първо играта. Последователността на следващите играчи е по часовниковата стрелка. Всяко дете получава по 6 карти, а едно дете – 7 карти. Ако има съвпадение между животно и силует, слага двойката карти на масата. Играчът подрежда ветрилообразно картите си с лицевата част към себе си и предлага на сегащия му отляво да изтегли една от тях. След това и този играч ветрилообразно подрежда картите си и ги поднася на своя съсед отляво за избор. По този начин играта продължава и преминава от играч на играч. С отстраняване на образуваните двойки карти броят на картите в играта постепенно намалява, докато някой от играчите се освободи от картите си. Той напуска играта като победител. Играчът, който последен задържи в ръка картата с картинката на лъв (а останалите са се освободили от своите), губи играта.

Целта на играта е всеки участник да се освободи колкото може по-бързо от своите карти и при свършването на играта да не държи в ръката животно без силует.

АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ПО ОН „ОКОЛЕН СВЯТ“ – ПГ 5–6-ГОДИШНИ

Татяна Маринова  
ДГ „Изглука“, гр. Плевен

*Резюме: Автодидактичната игра е един от възможните методи за стимулиране на познавателните процеси у детето в предучилищна възраст. В нея децата и учителят като съиграч взаимодействат помежду си и това взаимодействие се превръща в ползотворна и емоционално наситена дейност. Настоящата автодидактична игра е свързана с изразяване и надграждане на детските представи за национални и културни ценности и формиране на ценностна ориентация. Прилагането ѝ в дневната организация на групата, развива когнитивните и социални компетенции при пет- и шестгодишните деца.*

**АВТОДИДАКТИЧНА ИГРА „ОБИКОЛИ БЪЛГАРИЯ“**

**ОН:** Околен свят

**Образователно ядро:** Културни и национални ценности

**Възраст:** за деца на 5- и 6-годишна възраст

**Игрова задача:** Кой първи ще обиколи България и събере най-много точки, като се съобрази със символите върху игралното поле и разкаже за изобразеното на получените карти?

**Дидактична задача:** Провокиране на детската любознателност и активност в игрова дейност. Затвърдяване и разширяване на представи за България – национални символи, минало и настояще.

**Материали:** Игрално поле със силует географската карта на България с четири варианта за вход и финал на играта, зар, пионки в четири различни цвята, карти – 24 броя с изображения на исторически личности и събития, национални символи и празници.



**Карти:**

- Герб на Република България
- Знаме на Република България
- Първото българско знаме
- Знамето на Райна Княгиня
- Васил Левски
- Лъвски скок
- Христо Ботев
- Корабът Радецки
- Кирил и Методий
- Паусий Хилендарски
- Трети март
- Черно море
- Планините в България
- Реки в България
- Четирите годишни времена
- Карта на България
- София – нашата столица
- Плевен – моят роден град
- Българската роза
- Бъдни вечер
- Коледа
- Мартеница
- Лазарица
- Великден



**Правила:**

В играта могат да участват две, три или четири деца.

Редът, по който ще започне играта, и изборът на пионка, се определя с хвърляне на зара – започва играчът, хвърлил най-голям брой точки на зара.

Всяко дете стартира играта от свой цвят на игралното поле и с еднакъв брой раздадени карти.

Движението е само напред по маркираната траектория на игралното поле и е в зависимост от показанията на зара.

Ако пионката попадне на червена стъпка, състезателят преминава две позиции напред, тегли по една карта от останалите и разказва за изображението на нея.

Ако пионката попадне на зелена стъпка, играчът преминава една позиция напред.

Ако пионката попадне на черна стъпка, играчът се връща две позиции назад и дава по една карта на останалите играчи.

Победител в играта е детето, което първо направи обиколка на България и събере най-много карти. Играта приключва след финализирането на четвъртия състезател.

Описаните правила могат да се договарят и променят от играчите в зависимост от степента на информираност и подготвеност на децата.

**Ход на играта:**

Редът, по който ще играят състезателите, се определя с хвърляне на зара. Първи в класирането за място е детето, хвърлило зара с най-голямо число. (При равни показания играчите хвърлят повторно зара, докато определят местата си в класирането.) По реда на класирането състезателите си избират по кой от четирите пътя да тръгнат и вземат съответния цвят пионка. Всеки участник се придвижва последователно в зависимост от броя на точките на зара. Ако играчът попадне на червена стъпка, преминава две позиции напред, тегли по една карта от останалите и разказва за изображението на нея. Ако попадне на зелена стъпка, преминава една позиция напред. Ако участникът попадне на черна стъпка, се връща две позиции назад и дава по една карта на останалите играчи. Победител в играта е състезателят, който първи направи обиколка на България и събере най-много карти.

**ВЪРТЕЛЕЖКА ОТ ПРИКАЗКИ И ИГРИ**

Адриана Вангелова, Снежана Атанасова, Ева Илиева  
ДГ № 2 „Звънче“, гр. Петрич

*Резюме: За децата играта е източник на радост и творчество, на самопознание и себеутвърждаване. Игрите с правила развиват интелектуалния потенциал на детето, което безспорно е и най-големият образователен ефект на тази активност. Следвайки игровите правила, децата се учат да изграждат и избират подходящи стратегии за победа, да контролират собственото си изпълнение и това на противника, но също се възпитават нравствени и волеви качества – учтивост, честност, другарство, организираност.*

Чрез играта „Приказна въртележка“ се развива творческият потенциал на детето по най-интересния и вълнуващ за него начин – приказките. Тя предлага едно пътешествие през различни познати приказки, в което целта е детето да спаси трите прасенца от вълка, да помогне на Косе Босе или да си избере кой герой иска да бъде. Чрез играта се овладява интонационна изразителност при разказване, умения за опознаване на героите, на техните белези и нравствени характеристики, за предаване на характерното за съдържанието на приказката с думи и словосъчетания от текста.

Детето играе, защото се стреми към победата. Изборът на стратегия за постигането на целта, спазването на правилата на играта развиват умствената работоспособност на детето, изграждат критерии за отговорност, справедливост и отзивчивост, умение за оценка на съигращите. И най-важното е, че детето започва да възприема нещата в играта и извън нея през призмата на натрупания опит.

Играта е предназначена за децата от III и IV подготвителни групи.

**„ПРИКАЗНА ВЪРТЕЛЕЖКА“ – автодидактична игра**

**Игрова задача:**

- Кои първи ще стигне до финала?
- Победителят има право първи да започне следващата игра.

**Дидактична задача:**

- Разглеждане и разпознаване на илюстрации на познат текст.
- Разпознаване на позната приказка и герои от приказки.
- Преразказване на приказка; пресъздаване на роля и представяне на характерното за нея.
- Ориентиране в схематичен лабиринт – овладяване на алгоритъм за движение по схема; обогатяване на представите за посоки и направления – ляво, дясно, напред, назад.
- Изграждане на словесно-логическо познание за числата до 6, броене до 6 в прав ред.
- Затвърждаване на равнинни геометрични фигури (кръг, квадрат, триъгълник) и основните цветове (син, жълт, червен, зелен).

**Материали:**

Играта съдържа игрално поле, върху което се движат играчите, зар, четири пионки с различни цветове, 12 картончета със знак „звезда“ с илюстрации на моменти от приказки и маски на герои от познати приказки.

**Правила:**

В играта могат да участват от 2 до 4 деца на възраст 5–7 години. Редът за участие се определя, като всеки участник хвърля зар. Играчите хвърлят последователно зара; който хвърли по-голямо число, играе първи. Всеки играч си избира цвят пионка и я поставя на стартова позиция.

Играчите се движат по игралното поле само напред, като по маршрутите, обозначени със стрелки, могат да придвижват пионката в посоката, указана от стрелките. Всеки мести пионката си върху игралното поле съобразно индикациите на зара. Който попадне на поле със син квадрат, мести пионката с едно поле напред. При попадане на поле със зелена звезда тегли картонче със знак зелена звезда – най-горното от всички. Обръща картончето и ако познае от коя приказка е илюстрацията, получава право на още едно хвърляне, ако не – пропуска две хвърляния. Изтегленото картонче се връща най-отдолу на



купчината. При попадане на поле с жълт триъгълник играчът се връща три хода назад, на червен кръг – пропуска хвърляне. Победител е този, който първи стигне до полето с надпис ФИНАЛ.

Победителят в играта си избира маска на герой от позната приказка, раздава другите маски, разпределя ролите между останалите деца и изиграват етюд от избрана от него приказка.



**АВТОДИДАКТИЧНА ИГРА „ОПОЗНАЙ И ОБИКНИ ЕВРОПА“, ПОДХОДЯЩА ЗА ДЕЦА В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ**

Лора Велева

ДГ № 3 „Детелини“, гр. Благоевград

**Игрова задача:** Кой отбор ще събере повече парченца от пъзела?

**Дидактична задача:** Лесно и безпроблемно децата да разпознават паметници на културата в Европа. Затвърдяване на географските си знания за континента и получаване на нови.

Съдържанието на предложената игра стимулира интереса на цялата детска група към познати географски ширини и стремежа им за нови знания, за други непознати земи. Игровите действия изискват реализиране на разказ по картинка с различна степен на трудност, в зависимост от това колко познат е монументът, изобразен на картата, която е изтеглил. Обособяването на децата в групи подпомага комуникацията помежду им и подпомага работата им в екип. Провеждането на диалог за изясняване и доизясняване на общата задача и взаимопомощта при нейното изпълнение стимулират изграждането на ценни за личността умения за екипна работа. За да се запази интересът на децата към съдържанието на играта трябва периодично да се подменят картите с други илюстрации от по-далечни дестинации не само в Европа, а и по целия свят. Децата също може да бъдат привлечени в изработването на картите.

Играта съдържа потенциал играчът самостоятелно и непреднамерено да достигне до:

- Активизиране на монологично свързаната реч.
- Затвърдяване на старите и получаване на нови знания.

**Материали:**

- карти с рисунки;
- пъзел.

**Игрови правила:**

- Познай от коя държава са картинките, изобразени върху картите, за да получиш част от пъзел.
- Назови столицата на държавата, за да спечелиш част от пъзел.
- Разкажи всичко, което знаеш за държавата, от която е картата ти, за да спечелиш две части от пъзел.
- В играта могат да участват най-малко 6 деца, разделени в 2 отбора. Редът за участие се определя чрез жребий.
- Всеки играч тегли по една карта (рисунок на известен монумент, част от държава, намираща се в Европа), която може да покаже на своите съотборници.
- Играта започва с играч от първия отбор, който отговаря на въпроса къде се намира изображението от картата, която е изтеглил.
- Ако отговорът е правилен, играчът получава част от пъзел.
- Ако играчът назове столицата на държавата, от която е изображението му, и някой, любопитни факти за държавата, отборът му получава две парченца от пъзела.
- Играта продължава по предварително установения ред до тогава, докато картите не свършат.
- Играта печели отборът с по-голям брой спечелени парченца от пъзела.
- Краят на играта се отбелязва от екипно редене на пъзела. Двамата отбора се събират и подреждат пъзела.

**АВТОДИДАКТИЧНА ИГРА ЗА IV ГРУПА  
„ОТКРИЙ СВОИТЕ ФИГУРИ“**

Петя Симонска, Роза Орманлиева  
ДГ „Първи юни“, гр. Благоевград

**Игрова задача:** „Кой първи ще намери фигурите, отговарящи на получените карти?“

**Дидактични задачи:**

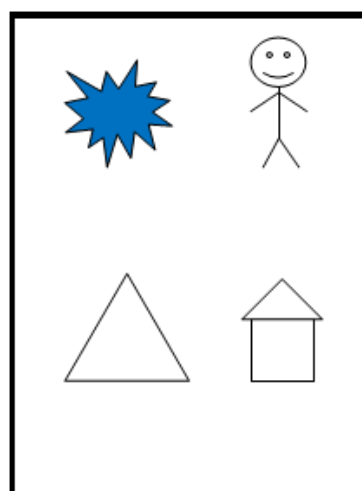
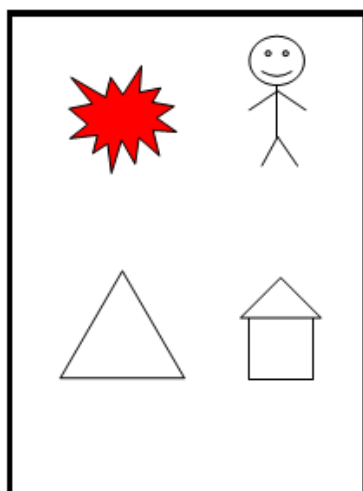
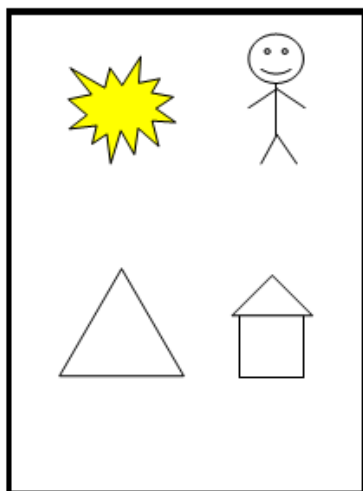
- разпознаване на познати фигури по няколко признака – цвят, големина, форма, дебелина;
- развиване на уменията на децата за четене на символи за цвят, форма, големина, дебелина;
- развиване на наблюдателност, съсредоточеност и бързина на действието.

**Нагледни материали:**

- „Логическите блокчета на Денеш“ (48 на брой дървени кубчета), които са конструирани по четири признака:
  - Форма – кръг, квадрат, триъгълник и правоъгълник
  - Цвят – червен, жълт, син;
  - Големина – големи и малки
  - Дебелина – дебели и тънки
- 48 броя карти, на всяка карта са изобразени четири символа – за големина, за цвят, за дебелина, за форма

**Правила:**

1. Участват четири деца, разположени в кръг;
2. „Логическите блокчета на Денеш“ се поставят в средата;
3. Раздават се по еднакъв брой карти (12), които, без да бъдат гледани, се поставят на купчинка една върху друга с лице надолу;
4. Всички участници едновременно броят до 5 и започват да подреждат картите пред себе си една до друга в 2 редици, като ги обръщат с лице нагоре;
5. Децата започват да търсят блокчета в зависимост от символите, изобразени на картите. Когато открият блокчето, го поставят върху картата;
6. Победител е този, който първи открие всички фигури.



## АВТОДИДАКТИЧНАТА ИГРА „СПАСИТЕЛИ НА ВЪЛШЕБНОТО ДЪРВО“

Антоанета Тодорова, Антоанета Григорова  
ДГ № 1 „Вегрица“, гр. Благоевград

*Резюме:* Автодидактичната игра „Спасители на вълшебното дърво“ е типичен представител на игрите с правила (А. Велева, *Лекции по дисциплината Педагогика и технология на играта*, 2011). Образователният и ефект се дължи на свойството да обучава без намесата на възрастния. Основни белези са автодидактизмът и самоорганизацията на децата. Автодидактизмът е свойството на играта да обучава и развива чрез игровата задача, действията, и правилата (А. Илиева, Д. Димитров, *Автодидактични игри за детската градина*, Благоевград, УИ „Н. Рилски“, 1982.) В този вид игра дидактичната задача е скрита зад игровата цел, която винаги е една – победа. По класификацията на Д. Кр. Димитров играта „Спасители на вълшебното дърво“ е игра от смесен тип, която обединява игрови схеми от типа „Не се сърди, човече“ и игри с карти. В нея е вложено познавателно съдържание от образователните направления: околна среда, ядрено „Природна среда“; математика; БЕЛ. Предназначена е за деца на 6–7 години.

### Игрова задача:

Действието се развива в приказното кралство на елфите. Кралството е сполято от беда. В продължение на хилядолетия Вълшебното дърво, опора и защита на света, е държало заключени в Забранения свят злите сили – сушата, отровният дим от заводите, вредителите по растенията, замърсителите на водата, изсичането на горите, наричащи се Изгорена земя, Черен дим, Бръмбар-унищожител, Безмилостният трион, Тъмна вода, Парещ гъжд, които искат да унищожат природата. Дървото започва да изсъхва, листата му падат. Когато падне и последният лист, неприятелите ще се освободят и ще унищожат природата. Само вода от „Извора на живота“ може да го спаси. Кралят на елфите кани четирима смели герои да тръгнат по дългия път и да намерят спасение за Дървото. По пътя си те срещат неприятели, които увреждат природата; попадат във владенията на Скалния трол и Русалката от Сребърната река; навлизат в тайнствената гора. Героите преодоляват препятствията с помощта на страници от Вълшебната книга за тайните на природата (карти с изображения на чиста природа, както и начини за опазването ѝ. В края на пътя ги очаква среща със злия Магьосник, господар на нашествениците от Забранения свят, който взема в плен спасителите на Дървото. Само вълшебен ключ от Замъка може да победи Магьосника, но ключовете са изгубени и спасителите трябва да ги открият, за да достигнат крайната си цел – извора с Водата на живота.

Когато играта се предлага на децата, те се запознават с приказната история за Кралството на елфите, с участниците в сюжета, пътищата, които водят до тях, както и с правилата на играта.

На детето се предлага да стане „спасител“ на едно дърво:

В Кралството на Елфите се случва голяма беда. Ти си един от избраните да станеш пратеник на Краля и да донесеш вода от Извора, в който блика Водата на живота. Приемаш ли предизвикателството да тръгнеш на дълъг път, да се пребориш с опасни противници и да спечелиш верни приятели, да преминеш през непознати земи, със странни закони? Разбира се, как би отказал, Кралят събира само най-смелите и кой, ако не ти, ще се пребори за победа?

Пред теб е предизвикателството, освен теб има още трима смелчаци и всеки е решен да бъде победител, като стигне първи до Извора. Шансовете ви са равни, пътят е пред вас, а по този път има правила. Важно е да ги помниш и да ги следваш внимателно. Тогава победата може да бъде твоя, е, разбира се, и с повече късмет.

Приключението започва, избери си пионка в желан цвят, постави я на полето със Замъка, сега един след друг, по посока на часовниковата стрелка, хвърляйте зара. Първи тръгва този, който е получил най-много точки от зара, после следващият по брой точки и така до най-малкия брой точки. Запомни реда си, ще ти бъде нужен, за да спазваш точно правилата.

Сега е време да се раздадат картите. Карти ли казах, о, това са страници от книгата с тайните на природата, всеки от вас ще получи по 3, а останалите ще подредите на красиво ветрило близо до вас. И сега ще раздадем страниците, ами да, ще ги раздадем като карти.

Вече получи своите страници-карти, разгледай ги, а сега погледни началото на пътя. От Замъка тръгват 3 пътя, те имат красиви имена, които ти знаеш и можеш да ги назовеш. По пътя се върви по скъпоценни камъни, които са паднали от короната на елфийските крале. По всеки от тях те чакат противници, с които ще се пребориш с твоите страници-карти, така че избирай внимателно по кой път ще тръгнеш.

Тръгваш по пътя на Зелената звезда? Той е кратък, води бързо до целта, но по него ще срещнеш двама противници и нито един приятел. Този път стига до Гората и там свършва. След това ще трябва да продължиш по пътя на Синия кристал.

Избрал си пътя на Пурпурния диамант? Този път е бърз, води почти право до целта, но по него има много неприятели. Ти сигурно си им приготвил госта изненади, щом тръгваш по този път. И още нещо, той минава далеч от Тайния мост, може да се окажеш срещу Магьосника без вълшебен ключ, но ти пак върваш в щастливата си звезда.

Тръгваш по пътя на Синия кристал? Поздравления, това е пътят на истинските приключения, на голямото пътуване до победата, която може да е твоя, само следвай правилата.

Наближаваш завоя, където принцесата на елфите иска да се сбогува с теб и от все сърце да ти помогне. При нея ще попаднеш само ако получиш точен брой точки от зара. Имаш право само на едно хвърляне, късмет! Не успя да стъпиш на полето с принцесата? Махни ѝ за сбогом и продължи по синия път. Ако късметът ти се е усмихнал, значи ти си застанал точно до дъщерята на краля, стъпил си на нейното поле и тя ти предлага помощ от цялото си сърце. Виждаш ли пътеката след червеното сърчице и камъчета в червен цвят? Тя е пътят на Принцесата, по него няма неприятели, той е бърз, но бди бдителен! Пътеката на сърцата минава далеч от Моста и нямаш шанс да изтеглиш Вълшебен ключ. Ако се изправиш срещу Магьосника, ще трябва да разчиташ на щастлив зар. Можеш да избираш накъде да тръгнеш, помни, Принцесата няма силата да победи Магьосника, това го можеш само ти!

Ето че стигна до Тайния мост. Защо таен – помисли си колко битки за кралството са спечелили скритите под него войници и какво по-добро място да се скрият ключовете от Замъка. Нужен ти е ключ, за да победиш Магьосника. Трябва да стъпиш на полето с Моста. Нужен ти е подходящ брой точки от зара, за да не го подминеш. Имаш право да хвърляш зара 3 пъти. Късмет!

Пътят те отведе до владенията на Скалния трол. Трябва да знаеш, че преди много векове елфите и троловете са воювали често помежду си, но това е било в миналото. Сега те са добри съседи. Тролът се отнася добре към елфийския крал, но не готолкова, че да промени своите закони заради пратениците на краля. А те май са госта странни. На входа на владението има скала. В нея е изсечена фигура. Наблизо има карти. Щом стъпиш на полето с Трола, бързо изтегли карта. На нея има фигура. Разгледай я добре, виж дали прилича по нещо на фигурата в скалата. Ако прилича, смело продължи напред. Ако няма прилика, Тролът ти нарежда да напуснеш владението му и да се върнеш при Моста. Не се отчайвай, бързо ще наваксаш, само не забравяй да оставиш своята изтеглена карта върху фигурата в скалата, малка изненада за другите пътешественици!

Когато минеш през гората или стигнеш Сребърната река, където живее Русалката, спазвай точно техните правила.

Целта на играта е победа, като от старта – съхнещото гърво, първи да достигнеш до финала – извора и зелено гърво.

Победител е играчът, който първи стигне до финала.

Участници: До 4 играчи.

**Дидактична задача:**

Дидактичната задача е скрита за участниците в играта. За да се стигне до финала на играта, децата затвърдяват и разширяват представите си за околния свят, по математика и български език без намесата на възрастния – учителя, който може да участва като равнопоставен участник.

Откриват се в следните образователни направления:

Математика – знания за геометричните фигури; количество и количествено броене; знания за числата, посоките и направленията в двумерно пространство.

ОС – знания по ОС; възпитаване на екологична култура, екологично съзнание и поведение.

БЕ – развитие на свързана реч.

**Материали:**

Игрално поле с обозначени стартова позиция и финал.



Върху игралното поле са разположени красиви изображения на Замък на елфите, Съхнещо дърво с паднали листа, Елфийска принцеса, Магьосник, Трол, Река с Русалката, Тайния мост, Гора, Извор. Игралното поле съдържа ходове с основните герои. Ходовете са разположени в 3 маршрута – основен, наречен Пътят на Синия кристал, който минава през всички полета с герои, неприятели, приятели. Освен него има и два алтернативни маршрута. Те достигат до определена позиция, след която се вливат в основния маршрут. В края на игралното поле е финалът. Всяка картинка с герой, приятел или неприятел се брои за един ход по посока на движението с пионките.

Разположените върху игралното поле изображения на герои имат определени функции в играта:

Неприятели: 7 за цялото игрално поле. Те се освобождават от Забранения свят, защото силата на дървото – пазител е на изчерпване. При среща с тях, играчът използва картите си – страници от книгата с тайните на природата.

За всеки неприятел има неутрализиращи карти.

Приятели: 5 за цялото игрално поле. Това са Прозрачното езеро, Цветето, Облакът в чистото небе, Дъгата, Зелените дървета. При среща с тях играчът хвърля зара два пъти и прави 2 хода един след друг.

Елфийска принцеса: Когато попадне на нейното поле, играчът има право да тръгне по безопасен маршрут, обозначен с червен цвят, и играчът стъпва само ако хвърли от първия път точен брой точки от зара, в противен случай продължава по основния маршрут.

След срещата с Принцесата спасителите преминават през Тайния мост. Играч, попаднал на това поле, изтегля карта – ключ от съответния куп, разположен встрани от игралното поле. За да стъпи на Моста, всеки играч има право на 3 хвърляния със зара, докато хвърли точен брой точки.

Пътят на спасителите ги отвежда в тайнствената Гора. Играч, стъпил на полето на Гората, трябва да открие една от тайните ѝ. За целта се използва моделът на игрите диксит (dixit). Играчът съчинява кратък асоциативен разказ по някоя от картите си, а останалите следят разказа и отговарят с карта, водеща до следваща асоциация. Така отиграните карти се оставят на ветрилото, а играчите имат право да изтеглят нови.

Скалният трол: Играчът трябва да изтегли карта от съответния куп. Приликите са по елементи – страни, върхове, ъгли; по цвят; по форма. Например при загадена фигура триъгълник се смята за върна и четириъгълник.

Пътят към целта отвежда до Сребърната река. Играчът, срещнал се с Русалката, преминава напред, ако има карта с екологичен фактор, който има отношение към опазването на водите. Ако няма такава карта, изтегля последователно три карти от ветрилото, или при неуспех се връща на мястото, на което е бил.

Магьосникът може да бъде победен само с вълшебния ключ от Замъка. Играч, който притежава карта-ключ, побеждава Магьосника и продължава напред. Играч, победил Магьосника, освобождава всички пленници и има право на още едно хвърляне на зара.

На финала е изборът с Водата на живота. Победител е играчът, който първи стигне до извора и хвърли точен брой точки от зара.

Зар и пионки в различен цвят.

Карти. Всеки набор има определен цвят:

1. Карти с изображения на чиста природа, както и начини за опазването ѝ. Картите са 36 на брой, като 12 от тях се раздават в началото на играта, по 3 на всеки играч, а останалите се подреждат като ветрило встрани от игралното поле. Картите са оформени като страници от старинна книга. Изобразените на тях картинки са предмети, представляващи екологични обекти; дейност на хората в защита на природата; символи на кампании в защита на различни природни ресурси; достъпни тех-

нологични съоръжения за намаляване на промишлените и битови замърсители; птици и животни, в чиято хранителна верига са включени различни вредители по растенията и така спомагат за регулиране на популацията им и др.

2. Карти-ключ, 4 на брой. Играчът, който притежава такава карта, побеждава Магьосника с нея и не може да бъде пленен от него.

3. Карти с геометрични фигури, 8 на брой.

Случайността и неопределеността се осигуряват от зара, комбинацията от изтеглени карти и заложените на някои полета бонуси и наказания.

**Стратегии:**

1. Всеки играч има право на избор по кой маршрут да тръгне след Замъка. Изборът се основава на изтеглената комбинация от карти, които помагат или са безсилни при среща с неприятел по хода на играта, наличието на определени изображения на неприятели или приятели по дадения маршрут, както и възможностите, които той дава за най-бързо достигане до финала.

2. Всеки играч има право на избор дали да извърши размяна на карти с другите играчи, да изтегли нова карта или да се върне при Замъка и да опита късмета си отново по същия или друг маршрут. Изборът се основава на достигнатата позиция в играта и разположените напред препятствия и възможности.

3. При среща с Принцесата играчът има право на избор по кой път да продължи.

Варианти за съдържание на играта: Играта може да се обвърже със сюжети и герои, свързани със сезоните или познати приказки и филми.

Варианти за усложняване на играта: • траекторията на движение може да е предварително определена или да варира (да се преминава през отклонения); • траекторията може да е обща за всички или отделните играчи да имат свои „коридори“; • отделни полета могат да дават бонуси (ускорено придвижване) или наказания (пропускане на ход, връщане назад); • средството за придвижване може да се избира, пчели, губи или слобява по пътя.

**Правила:**

1. Игровото действие се движи по посока, указана със стрелки.

2. Първи е играчът, хвърлил най-голям брой точки от зара. След него останалите според броя получени точки.

4. Играч, попаднал на полето с Принцесата и хвърлил точен брой точки от зара, има право да върви по червения път.

5. За да стъпи на полето с Моста, всеки играч има право на 3 последователни хвърляния на зара и получава карта – ключ.

7. Играч, притежаващ карта – ключ, преминава през полето с Магьосника, като освобождава пленените от него и хвърля допълнително още един път зара.

8. Картите, с които е неутрализиран неприятел, се обявяват и се връщат на ветрилото. Играч, с чиято карта е победен неприятел, тегли нова карта от ветрилото.

9. При попадане на полето с Гората играчът съчинява кратък разказ по някоя от картите си, а останалите отговарят с карта, която смятат за подходяща. Отиграните карти се връщат на ветрилото, а играчите теглят нови.

10. При среща с Русалката играчът, който няма подходящата карта, се връща там, откъдето е тръгнал, след като е изтеглил последователно 3 карти от ветрилото.

11. Победител е играчът, достигнал първи до Извора и хвърлил точен брой точки със зара от позицията, която заема.

Играта съдържа елементи на бордовите игри – правила, карти, зарове, фигури, картон за игра. Действията, или механиката на играта: теглене на карти, хвърляне на зарове, събиране на комплект карти, планиране, преговори с други играчи и елементи на диксит-игри.

**Потенциал на играта:**

Играта развива вниманието, стратегическото и дивергентното мислене; воля да се достигне до финала; състезателен дух; овладяването на умения за прогнозиране на ситуацията няколко хода напред; разбиране на зависимостта между определени действия и последствията от тях и последващо планиране на действията, както и развива уменията за работа с иновативни педагогически технологии.

## АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА 3–5-ГОДИШНИ ДЕЦА КАТО ОСНОВНА ДЕЙНОСТ В ДЕТСКАТА ГРАДИНА И НАЙ-ДОБЪР МЕТОД ЗА УЧЕНЕ

Ивелина Ангелова  
ДГ „Васил Левски“, гр. Свищов

*Резюме: В тази статия споделям педагогическия си опит и практика за това как чрез разгръщане на играта може да се осигури физическо, познавателно, емоционално развитие на децата и да се поставят основи за учене през целия живот.*

*„Работата и играта са думи, използвани за описание на едно и също нещо при различни условия.“  
Марк Твен*

Моята педагогическа практика безспорно подчертава водещата роля на съвременните технологии и тяхната приложимост в детската градина с цел повишаване мотивацията за учене. Процеса на обучение съчетавам с процеса на двигателна активност. За да изградя хармонично развита личност, в практиката си включавам разнообразни игри. Безспорно играта заема съществено място в живота на децата. Тя е същността на детския живот. Играта е форма и източник на култура. Играта е възшебство – уникален начин, чрез който децата се учат да общуват с връстниците си, да изследват, да експериментират, да творят, да мислят, да побеждават, да се амбицират и много други дейности, които водят до формиране на пълноценната личност. Имайки предвид мотивацията за игра и емоционалния заряд, които тя носи, несъмнено се отчита изключителният ефект като средство за развитие на децата. Вярвам, че детето учи активно, когато участва в забавни игри, съобразени с неговия темп на развитие, интереси и желания. Целите, които си поставям, си кореспондират с наредба № 5 от 03.06.2016 г. за предучилищно образование, глава първа, чл. 3: „Предучилищното образование се осъществява при осигурена среда за учене чрез игра, съобразена с възрастовите особености и гарантираща цялостното развитие на детето...“ [1]

Във връзка с целта си поставям задачи като: повишаване на мотивацията на децата в учебния процес чрез новите технологии и иновативни подходи и методи, използвайки играта като метод и средство на педагогическо взаимодействие с децата в предучилищна възраст.

Предлагам на Вашето внимание игри по образователно направление „Математика“, I възрастова група. Реализирани в глобална тема „Играта – основна дейност в детската градина“.

### ИГРА „ДЕН И НОЩ“

**Игрова задача:** Коя двойка е най-внимателна?

**Дидактична задача:** Затвърдяване на знанията за времеве представи.

**Материали:** Мелодията за нощ е част от „Аз съм Слънчо“, за ден „Ша-ля-ля“ на Бон-Бон.

**Правила:** Участват всички деца. Наредени са по двойки с гръб един към друг. При мелодия от песента „Аз съм Слънчо“ момчетата клякат и слагат длани като възглавничка на едната си страна (нощ – спят), при мелодия от весела детска песен (ден – играят) момчетата обикалят в кръг около момчетата. Целта е да стимулира емоционално-действената активност на децата.

### ИГРА „НАПРАВИ МИ...“

**Игрова задача:** Кой първи ще направи геометрична фигура?

**Дидактична задача:** Затвърдяване на знанията за геометричните фигури. Започва се от по-прости фигури и се преминава към по-сложни.

**Материали:** картончета, може и плоски камъчета с нарисувани геометрични фигури.

**Правила:** Участват всички или група деца. Раздават се картончета/камъчета. Всеки работи – моделира фигурите самостоятелно. Победител е този, който първи направи геометрична фигура. Накрая може всички в кръг с пръст да нарисуват на гърба на детето пред тях слънце (кръг), триъгълник и т.н. Като детска терапия, която носи на детето удоволствие и му доставя весели и радостни преживявания.



### ИГРА „ВЕСЕЛО В КРЪГ“

**Игрова задача:** Прави така, както ти говори песента!

**Дидактична задача:** Затвърдяване на представите на децата за някои противоположни понятия, свързани с пространствените местоположения на обекти и с посоки.

**Правила:** Участват всички деца. Учителката пее и правят малки крачки вдясно. Ако някой участник не внимава, се изкарва от кръга. Весело в кръг играят малките деца.

„Два пъти навътре“ – свиват кръга навътре

„Два пъти навънка“ – разпъват кръга навън

„Навътре“ – 1 крачка навътре

„Навънка“ – 1 крачка навън

„Два пъти надолу“ – клякат

„Два пъти нагоре“ – изправят се

„Долу“ – клякат

„Горе“ – изправят се

Пространствените представи, които човек формира в продължение на години, са едни от най-сложните представи, защото изискват активизирането на различни анализатори като осезателен, зрителен и слухов. Формирането на тези представи у децата е сложен и продължителен процес.

### ИГРА „КОГА СЕ СЛУЧВА ТОВА?“

**Игрова задача:** Кои първи ще отговори на въпросите на пчелата?

**Дидактична задача:** Затвърдяване знанията на децата за частите на денонощието.

**Материали:** игрално поле, интерактивна играчка Bee Bot, картинки, изобразяващи победението на децата през светлата и тъмната част на денонощието, луна, слънце.

**Правила:** Участват група деца. Учителката задава въпрос, децата отговарят. За всеки верен отговор детето получава жетон и право да управлява програмируемата играчка.

„Топло слънчице изгря, птичка весело запя.“ Кога се случва това?

Детето отговаря „През деня“. Посочва картинката, която илюстрира ден, и насочва пчелата към отговарящата на въпроса на учителката картина и задава едно движение „Напред“.

Въпрос: Цял свят на един огън се грее. Що е то?

Въпрос: Заг стените бягат мишлета, спят играчки и мечета. Кога се случва това?

Победител е детето, събрало най-много жетони.

Накрая пеем песен „Молба към слънцето“.

### ИГРА „НАБЛЮДАТЕЛ“

**Игрова задача:** Запомни къде точно са героите от приказката.

**Дидактична задача:** Формиране на представи у децата за местоположението на един обект спрямо друг.

**Материали:** книга – панорама „Медената питка“, „Трите прасенца“ (или друга подходяща за целта приказка).

**Правила:** Участват всички деца. Учителката разказва приказката като куклен етюд, показва местоположението на героите един спрямо друг. Дете по желание може да разкаже приказката.

*Забележка:* Всички игри може да варират и за други образователни направления.

Е. Петрова казва: „Играта поставя в единство обучението, възпитанието, образованието и развитието на детето до постъпване в училище“. [2]

Изводите, до които достигнах, са:

Включването на различни игри по време на педагогическата ситуация подобрява качеството на обучение, носи радост на децата, повишава тяхната активност, интерес и мотивация, което води до постигане на успех.

Съвременните технологии имат своето място в детската градина, защото чрез използването им образователното съдържание се представя по достъпен и увлекателен за децата начин.

Това е един реализиран процес, с разнообразие от методи и средства, който носи удовлетворение и на двете страни в субект-субектното педагогическо взаимодействие.

### Литература:

1. Наредба № 5 от 03.06.2016 г. за предучилищното образование, ДВ бр. 46 от 17.06.2016 г.
2. Петрова, Е. Интегративни функции на играта в педагогическия процес. София, 1986.

## КУБЧЕ „ТРАНСФОРМЪРС“ – АВТОДИДАКТИЧНА ИГРА ЗА УСВОЯВАНЕ НА ЗНАНИЯ И ЗАТВЪРДЯВАНЕ НА УМЕНИЯ

Виолета Панайотова, Катя Ганчева  
ДГ „Слънце“, гр. Левски

*Резюме:* Ние сме главен учител Виолета Видолова Панайотова и старши учител Катя Добрева Ганчева от ДГ „Слънце“, град Левски, област Плевен. В дългогодишния си опит в работата с деца в предучилищна възраст ние усилено работим по посока на приобщаване, равен шанс за всички, учене чрез игра и ЗА позитивната промяна в българското образование. Прилагаме иновативни методи и интерактивни игри в работата си в детската градина. Многократно сме описвали опит и сме го представяли на областни и национални форуми.

Традиционно участваме в Областен конкурс-изложба за дидактични помагала и пособия в град Плевен. Предизвикателство за нас е всяка година да изработваме и показваме авторски продукти. Имате много получени награди от този конкурс. Тази година изработихме уникална играчка кубче „Трансформърс“ и спечелихме първо място. Тя е наши иновативен проект и би била много полезна в работата на всеки детски учител. Желаете да участвате в третото издание на конкурса на тема „Иновационни автодидактични игри за деца от предучилищна възраст“, защото тя дава възможност за по-различно усвояване на знания и изграждане на трайни умения у децата. С нея ученето със сигурност става по-достъпно и непреднамерено.

### КУБЧЕ „ТРАНСФОРМЪРС“

**Описание на играчката:** Кубчето има образователен, занимателен и развлекателен характер. То представлява трансформиращи се модули, предлагащи различни видове игри с разнообразни задачи по всички образователни направления. Развива фината моторика чрез залепване, отлепване, закопчаване и откопчаване, предназначена за индивидуални занимания или занимания и игри в малка група.

**Съдържание на играчката:** Кубчето съдържа 22 квадрата, 6 триъгълника, 4 кръга, допълнителни елементи с различни символи, изображения, цифри, букви и фигури, кутия ЗАРЧЕ за съхранение. Всички части на кубчето са изработени от филц и са подходящи и безопасни за работа с деца от 3 до 7 години. Големите елементи имат копчета и илици, чрез които могат да се съединяват и позиционират вертикално и хоризонтално. Малките елементи се прикрепят към големите с велкро.

**Начин на използване на играчката:** Кубчето се използва по всички образователни направления, както дава възможност за разгръщане и развитие на детското творчество и креативност чрез различни дидактични, автодидактични, развиващи, интерактивни, състезателни и конструктивни игри. Богатият асортимент от елементи дава възможност и на учителя да създаде свои игри в зависимост от индивидуалните особености и потребности на децата, както и образователните задачи, които си е поставил.

#### Примерни задачи:

- БЕЛ – откриване на звук в дума (буквен знак), затвърдяване на знанията за обобщени видове и родови понятия и групи.
- Математика – количествено и поредно броене, затвърдяване на знанията за цифри, знаци, геометрични фигури (групирането им по различни признаци), пространствени отношения, посоки, сезони и др.
- Околен свят – ориентиране в предметната среда, растителен и животински свят, характере-



- ристики на сезони, физическа среда и природни явления и др.
- Конструирани и технологии – конструирани по схема чрез закопчаване и откопчаване на модулните елементи и дуги.
- Изобразително изкуство – разпознаване на образи на познати обекти, апликиране на образи от готово изрязани форми, овладяване на знания за цветовете, форми и др.
- Музика – визуално разпознаване на музикални инструменти и формиране на позитивно отношение към музиката.
- Физическа култура – подвижни игри със зарче.
- Състезателна игра „Морски шах“.
- Приложение към играта – албум със снимки, които онагледява разнообразните варианти за игра с кубчето „Трансформърс“.

Описание на варианти на игри с кубче „Трансформърс“

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „АРХИТЕКТИ“**

**Игрова задача:** Кои първи ще построи къщичка (влакче, ограда)?

**Дидактична задача:** Развиване на конструктивните умения у децата за изработване на модел по дадена схема и определен брой елементи. Развиване на моториката на ръката чрез откопчаване и закопчаване на модулните елементи. Развиване на съобразителност и бързина.

**Материали:** Квадрати, триъгълници, кръгчета, изработени от филц. Елементите имат копчета и илустрации, чрез които могат да се съединяват и позиционират вертикално и хоризонтално.

**Правила:** Играта е състезателна. Децата се разделят на отбори от по 4–5 в група. При сигнал всеки отбор започва да съединява елементите по дадената схема. Победител в играта е отборът, който първи правилно е сглобил своя модел.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „ЗАРЧЕ“**

**Игрова задача:** „Кои ще изпълни правилно задачата?“

**Дидактична задача:** Затвърдяване на знанията на децата, пространствените отношения и посоките ляво и дясно. Развиване на внимание и бързина. Повишаване на емоционалния тонус на групата.

**Материали:** Кутията ЗАРЧЕ трябва да е пълна с всички елементи, затворена плътно, за да може зарчето да се търкаля.

**Правила:** Участва цялата група. Децата са седнали на столчета в голям кръг. В средата застава водещият и обяснява: „Когато хвърлим едно – заставаме пред столчето, когато хвърлим две – заставаме зад столчето, три – вляво от столчето, четири – вдясно от столчето, пет – върху столчето, шест – под столчето.“ Изгаря този, който не изпълни правилно задачата. Играта се играе, докато децата имат интерес.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „ОТКРИВАТЕЛИ“**

**Игрова задача:** „Открий цветовете и ги постави в тяхната къщичка“

**Дидактична задача:** По зададено родово понятие децата да открият принадлежащите към него видове и да ги групират (цветя – лале, кокиче, теменужка, минзухар и др.). Обогащане на активния речник. Развиване на наблюдателността на децата.

**Материали:** Големи квадрати и триъгълници, малки елементи със символи и изображения, които се прикрепят с велкро.

**Правила:** Децата могат да бъдат разделени както на малки групи, така и да участват индивидуално в играта. При сигнал на водещия: „Открий цветовете (сезони, грехи, музикални инструменти и т.н.)“, децата (детето) откриват, групират и позиционират малките елементи със символи и изображения върху големите. В края на играта говорител на групата (детето) назовава видовете и родови понятия.

Трите примерни игри, след като са познати на децата, могат да се разыграват самостоятелно.

Трите примерни игри, както и други варианти на игри с кубчето „Трансформърс“, могат да се организират самостоятелно от децата в свободните режимни моменти.

## АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ ПО ОН „МАТЕМАТИКА“ – 5–6-ГОДИШНИ

Петя Костадинова  
ДГ „Славейче“, гр. Криводол

Играта представлява най-естественият начин за възпитание, обучение и стимулиране на творческото развитие на детето. Нейното приложение във възпитателно-образователния процес е безспорно и изключително широко. Детето е най-голямата ценност в образователната система и всяка идея за развитие на образованието трябва да бъде осмислена през призмата на тази ценност.

При децата в предучилищна възраст играта има водеща роля. Играта е основна форма за саморазвитие на детската индивидуалност, овладяване на езика и речта, формиране на представи и понятия, търсене на взаимовръзки между предмети и явления от околния свят. За К. Гетова (2013) приложението на играта във възпитателно-образователния процес е мултифункционално, защото тя може да бъде форма на педагогическо взаимодействие, подход, метод, похват или средство. Развиващата сила на играта е безспорна, тъй като това е дейност, която детето напълно владее и поддържа в най-важните години от неговия живот.

Според педагогически изследвания трайният интерес към АДИ у децата и възрастните има потенциала да ги превърне в приоритетна педагогическа стратегия за учене.

ОБРАЗОВАТЕЛНО НАПРАВЛЕНИЕ – МАТЕМАТИКА – ПГ 6-годишни деца

Наименование на игра № 1 – „Кой първи ще пристигне в царството на грахчетата?“

Игрова задача: Кой играч ще е най-внимателен и следи последователно пътя, по който се стига до граховата къща?

Дидактична задача:

- Формира пространствени представи, като проследи пътя на преминаване на пионката.
- Разбира и използва пространствени термини за посока, местоположения, разстояния и пространствени отношения.

Материали: грахче – пионки; приложение



**Правила:** Всеки играч си взема по 5 пионки, като изчаква другия играч да хвърли зара и който хвърли по-голямо число, играе първи; Всеки играч трябва да проследи пътя на грахчетата, като тръгне от старта и чрез прибавяне на грахче да стигне до граховата къща. Единият от играчите следи вярно ли е придвижването на грахчетата и ако не е, помага да се приберат грахчетата в граховата им къща. Започва да брои от ляво надясно и внимава за последователността на цифрите. Така до десет.

Брой участници: 2+1

ОБРАЗОВАТЕЛНО НАПРАВЛЕНИЕ – МАТЕМАТИКА

**Наименование на игра № 2 „Колко са грахчетата“**

**Игрова задача:** Всеки играч трябва да преброи всички грахчета и да запише общия им брой. Играчите преброяват колко са тъмнозелените грахчета и записват в тъмнозеленото квадратче, след това броят колко са светлозелените и записват в светлозеленото квадратче цифрата на числото, което показва броя на грахчетата.

**Дидактична задача:** Моделира решението на задача от събиране чрез предметни групи.

**Материали:** карти и химикал

**Правила:** Всяко дете само за себе си да брои и определя броя на грахчетата и да записва с цифрата на числото им.

**Брой участници:** 10.

**Наименование на игра № 3 „Кой ще стигне първи до феята на желанията“**

**Игрова задача:** Затвърдяване знанията за числата до 6; развитие на творческото мислене; затвърдяване знания от различните образователни направления

**Брой участници:** 2–4; необходима е помощта на възрастен, който да прочете указанията от картите, в случай че играч попадне на поле „Незнайко“.

**Материали:** игрално поле; зар, на който са обозначени цветовете и символи; четири пионки в различни цветове; медальон с една червена и една зелена страна; картончета с въпроси (въпросите и задачите са примерни, след неколккратно изиграване се обновяват).

**Правила:** Всеки играч си взема пионка и я поставя на стартова позиция. Играчите хвърлят последователно зара; който хвърли по-голямо число, играе първи. Всеки мести пионката си върху игралното поле съобразно индикациите на зара. Играчът, който попадне на поле, оцветено в зелено и червено, хвърля медальона; ако се падне червен цвят, той трябва да се върне на предходното червено поле; ако се падне зелен – прескача на следващото зелено поле. Играчът, който попадне на жълто поле, следва указанията на приказните герои:

Цар жаба: пренася те четири полета напред;

Незнайко: изтегли от картите с въпроси; ако отговориш правилно, мина три полета напред, ако не – върни се три полета назад;

Баба Яга: оставаш в неин плен до следващия ход;

Вълкът: спаси козлето от него, върни го в началото, но се връщаш и ти;

Дядо вади ряпа: оставаш да помогнеш, пропускаш един ход;

Феята на желанията: заповядва всеки от останалите играчи да ти изпълни по едно желание.

Играчът, който първи стигне полето с феята, е победител. За да се завърши играта, зарът трябва да показва точния брой оставащи полета.

Смятам, че чрез иновационните автодидактични игри за деца от предучилищна възраст се създава един по-интересен начин и се затвърдяват знания, също така и практически умения.

Това предопределя повишен интерес у децата към предлаганите задачи, прави ги приятни, спасява ги от скуката на традиционните занимания.

**Литература:**

1. Играта в началното образование. – *Педагогика*, бр. 7, 2002, с. 89
2. Батоева, Д. Дидактични игри за деца от предучилищна възраст. София 1970 г.
3. Какачева, Т.; Дернева, М. Дидактични игри в детската градина; София 1988 г.

## АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ ПО ОН „МУЗИКА“

Веселка Насковска  
ДГ „Пролет“, гр. Койнаре

*Резюме: Автодидактичната игра (АДИ) присъства неотменно в живота на децата и в организирания педагогически процес. Като самостоятелна практика на децата тя проявява в най-голяма степен развиващите си функции и дава възможност за стимулиране на познавателната активност при децата. Чрез автодидактичните игри формират у децата основни ценности като доброта, отзивчивост, уважение, дисциплина, екипност, искреност, толерантност, емпатия и любознателност, много морална и емоционална устойчивост. Без тези качества децата и младите хора не могат да видят добра перспектива за държавата ни. Децата са не само моя отговорност, но и моя грижа – те трябва да направят най-доброто за нашето Отечество.*

Чест, почитание и уважение към Димитър Димитров – Мастера и неговото изключително научно творчество в предучилищната педагогика у нас!

Една от първите асоциации, която се поражда, когато чуем думите „детство“ и „дете“, е играта. „Играта като феномен на човешката култура, на всекидневния живот и възпитанието все по-често е обект на практически разсъждения и теоретични обобщения.“ Както точно отбелязва Димитър Димитров в книгата си „Проблеми на играта в предучилищна възраст“. На фона на един постоянен интерес към това специфично явление и все по-широкото му използване при възпитанието и обучението на деца и възрастни, неговото сериозно изследване в различни направления на науката фактически сега започва.“

Чл. 23 (1) от Наредба № 5 от 03.06.2016 г. за предучилищното образование гласи, че „Основна форма на педагогическо взаимодействие е педагогическата ситуация, която протича под формата на игра“. Играта като доминираща дейност през предучилищна възраст ще се използва максимално. Автодидактичната (АДИ) игра е феномен, в който се преплитат учебната и игровата дейност. Тя има устойчива структура и изисква определени интелектуални и волеви усилия за постигане на игровата цел – **победа**.

В научните изследвания на Н. А. Ветлугина се отбелязва, че ранното откриване на музикално-творческите способности е тясно свързано с музикално-педагогическите игри и тяхното широко използване в музикалните ситуации. Музикално-педагогическите игри спомагат за развитие на основните музикални способности. Чрез тях се затвърдяват понятията за основните музикално-изразни средства, служат като връзка между отделните музикални моменти. Тези игри допринасят за разнообразяване на работата по музика, правят ситуацията по-раздвижена, по-интересна и по-емоционална, дават възможност за индивидуална работа на музикалния ръководител с децата. За възпитаване на интерес и любов към българската народна музика в предучилищна възраст особено важно значение имат детските народни музикални игри. Различните видове игри могат до наситят музикалната ситуация от самото начало до края. Предимство на музикалните игри е тяхната комплексна характеристика. Почти всяка игра комбинира задачи по пеене, слушане, движения, свирене на музикален инструмент. Игрите се използват в основните дейности и преходните моменти между тях. Основни музикални дейности, утвърдили се в обществено-историческата практика, са: възприемане на музика, изпълнение на музика и съчиняване на музика. Автодидактичните игри (АДИ), използвани в образователното направление „Музика“, допринасят за повишаване ефективността на музикално-възпитателната работа чрез увеличаване на относителния дял на играта в музикалните ситуации.

С предложените от мен автодидактични игри (АДИ) искам да обогатя методиката на музикалното възпитание с нови игри и нови игрови ситуации в музикалните дейности за децата от **трета възрастова група** на детската градина:

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРА № 1: „ЧИЙ Е ТОЗИ ДОМ?“**

**Игрова задача:** Кой ще познае най-много животни, които живеят в къщата?

**Дидактична задача:** Разпознаване на нисък и висок музикален регистър. Развива мелодическия слух.

**Материали:** Къща макет, в която има кукли на животни: коза и козле, лисица и лисиче, мечка и мече, краба и теле, овца и агне и т.н.

**Правила:** Участват 4 деца. В къщичката влиза едно дете, избрано чрез броилка. Музикалният ръководител и децата възпроизвеждат с глас музикални фрази на малкото и на майка му. Детето в къщичката трябва да познае по гласа и да покаже през прозорчето съответната кукла. Играта се движи в посока от ляво надясно. Победител е детето, което даде най-много верни отговори.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРА № 2: „ПЕЕЩ ЧАСОВНИК“**

**Игрова задача:** „Колко много песни знаем“

**Дидактична задача:** Развива музикалната памет и мелодическия слух.

**Материали:** Макет на часовник, разделен на четвъртинки, които съответстват на четирите сезона на годината, оцветени със съответния цвят. Във всяка четвъртинка са залепени илюстрации от песни за сезона.

**Правила:** Участват 4 деца. Първото дете се определя чрез броилка. Редуват се сезоните. Музикалният ръководител насочва малката стрелка на часовника към сезона, а голямата към песента. Прогласява следващото от ляво надясно. Победител е детето, което познае най-много песни.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРА № 3: „СЛАВЕЙЧЕ В КЛЕТКА“**

**Игрова задача:** Изпълнение на любими детски песни.

**Дидактична задача:** Точно интонироване и мелодичен слух.

**Материали:** Макет на клетка.

**Правила:** Участват 2–4 деца. Чрез броилка се избира едно дете, което влиза в клетката и ще пее като славей. Децата му поставят условие, че ще го освободят от клетката, ако им изпее песен. Поставят се условия за любими детски песни. Редът на изпълнение е от ляво надясно. Победител е детето – славей, което изпълни желанията на децата.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРА № 4: „ТИХО И СИЛНО“**

**Игрова задача:** Децата изпълняват песни с различно звучене – тихо и силно.

**Дидактична задача:** Развива динамичния слух на децата.

**Материали:** В играта се използва дидактическо пособие – картини на спокойно и развълнувано море.

**Правила:** Участват 2–4 деца. Избира се първият изпълнител чрез броилка и се редуват останалите деца от ляво надясно. Музикалната ръководителка обяснява на децата, че песните се изпълняват с различно звучене – тихо и силно. На децата се показват две по-големи картини: 1) на спокойно море, съответстваща на тихата и спокойна музика, и 2) картина на развълнуваното море, съответстваща на бурната и силна музика. Първо учителката, а след това и децата изпълняват песни с редуване на тиха и силна динамика. Победител е детето, което вярно определя динамиката и посочва съответната картинка.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРА № 5: „МУЗИКАЛНО ДОМИНО“**

**Игрова задача:** „Кой ще събере най-много двойки картончета – виола – бръмбар; цигулка – пчела; флейта – птичка; кларинет – кукувичка; пиано – лъв; контрабас – слон?“

**Дидактична задача:** Развитие на образното мислене и запознаване на децата със звученето на някои музикални инструменти.

**Материали:** 12 картончета с изображения на музикални инструменти и животни. 6 броя двойни празни картончета.

**Правила:** Играта 2–4 деца. Всички 12 картончета са обърнати с гръб. Редът на започване на играта се определя чрез броилка. Първото дете тегли две малки картончета и ако образува правилна двойка, ги прибира и има право да тегли още веднъж, докато не уцели. От ляво надясно се редуват и останалите деца. Победител е този, който образува най-много двойки картони.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРА № 6: „МУЗИКАНТИ“**

**Игрова задача:** „Кой ще имитира най-сполучливо свиренето на музикални инструменти?“

**Дидактична задача:** Развива музикално-творческите способности и умения на децата за артистично превъплъщаване.

**Материали:** няма

**Правила:** Участват 2–4 деца. Чрез броулка се избира първото дете, което имитира свирене на музикален инструмент, а другите отгатват на какъв инструмент свири. Редуват се изпълненията на децата от ляво надясно. Победител е този, който имитира най-сполучливо.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРА №7: „МУЗИКАЛЕН КОНКУРС“**

**Игрова задача:**

**Условия на конкурса:** Изпълнение на любима песен. Изпълнение на народна песен. Солово изпълнение. Да познаят песен по изсвирено начало. Да разпознаят ритъма на марш, валс, хоро, рѳченица. Да сътворят мелодия по даден текст.

**Дидактична задача:** Активно участие на децата в основните музикални дейности: възприемане, изпълнение и съчиняване на музика. Първата дейност е рецептивна, втората – репродуктивна, третата – продуктивна.

**Материали:** Микрофон и музикални записи на песни и инструментални произведения.

**Правила:** Децата се разделят на два отбора: „Мелодия“ и „Ритъм“. Чрез монета се определя кой ще започне първи. Победител е този отбор, който изпълни условията на конкурса.

И най-интересната игра няма да оправдае своето предназначение, ако не се представи така, че да грабне децата още при първия показ. Пет–шест-годишните деца имат по-развито мислене и по-богат игров опит. Много игри могат да се обясняват словесно, като музикалният ръководител се опира на миналия опит. Понякога се налага частичен показ. По-сложната структура на правилата се разкрива постепенно. Много ясно трябва да се изяснят мотивите за изучаване на играта. Най-много са децата, които са самостоятелни, активни, бързо се ориентират и реагират на поставените задачи. По-малко са децата, които допускат грешки, тях насърчавам да бъдат по-уверени. Най-малко са децата, които имат нужда от индивидуална работа, тях окуражавам и при най-малкия успех.

Всяка музикална дейност позволява използването на автодидактични игри. Предимството им е, че те комбинират задачите за слушане, пеене, движения, свирене с детски музикални инструменти и съчиняване на музика. Използването на различни игри води до преодоляване на дидактизма и формализма и превръщането им в самостоятелна творческа дейност.







## АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ПО БЪЛГАРСКИ ЕЗИК И ЛИТЕРАТУРА ЗА ПОДГОТВИТЕЛНА ГРУПА

Росица Петрова  
ЧДГ „Мечтатели“, гр. Варна

Изкуството и играта са неразривно свързани. И то не само творческата игра, а и тази с правила. Този факт доказвам още веднъж чрез автодидактичните игри, описани в настоящия материал.

Комплексното въздействие на различните видове изкуства е приложимо и в дидактичната игра. По този начин едно изкуство засилва влиянието на друго и развива познавателни и творчески умения у децата. В рамките на пет години, работейки по Национална програма „С грижа за всеки ученик“ – модул 2, апробирах тази идея в моята работа с децата от целевите групи. Представените автодидактични игри са реализирани с пет- и шестгодишни деца, включени в Националната програма. Игрите са приложени в работата с децата в периода 2011–2016 учебни години в ОУ „Васил Априлов“, град Варна. От август 2017 г. започнах работа в Частна детска градина „Мечтатели“, град Варна, която също се посещава от доста деца – билингви, предимно рускоговорящи. Практическото овладяване на българския език от тези деца чрез игри не само допринася за бъдещата им мотивация за училищно обучение, но и ги подготвя за успешно и пълноценно общуване с възрастни и връстници.

Особено важно място в работата с децата по програмата се отделя на изкуствата – художествена литература и изобразително изкуство. Те са подходящи за съчетаване в различни форми и варианти в процеса на овладяване на българския език и подготовка на децата за огранчаване в първи клас.

Иновацията в предложените автодидактични игри се базира на няколко основни подхода: проблемно-ситуационен, дейностен, интегрален, функционален, интерактивен, творчески. С цел осигуряване на възможност за системно приложение на тези подходи са описани няколко вида автодидактични игри:

1. Автодидактична игра за провокиране на детското въображение при отгатване на думи и подреждане на техните буквени модели.
2. Автодидактична игра, включваща използването на литературните средства за художествена образност (образен паралелизъм) като стимул за изява на детското въображение и емоционалност.
3. Автодидактична игра, включваща използването на литературните средства за художествена образност (олицетворение) като стимул за изява на детското въображение и емоционалност.
4. Автодидактична игра, включваща използването на литературните средства за художествена образност (аглутинация) като стимул за изява на детското въображение и емоционалност.
5. Автодидактична игра, включваща театрализираната игра като средство за словесно и екстралингвистично общуване.

### Описание на игрите

1. Автодидактична игра за провокиране на детското въображение при отгатване на думи и подреждане на техните буквени модели.

#### Наименование на играта: „ПОЗНАЙ ДУМАТА И Я ПОДРЕДИ С БУКВИ“

**Игрова задача:** Кой отбор ще събере повече карти?

**Дидактична задача:** ориентирване в изображения на картини; развитие на умения за договаряне между децата; познаване и назоваване на букви; подреждане на буквени модели.

#### Материали:

1. Карти, големи колкото картичка – 11 броя, с различни изображения (цялостни картинки), например есенна гора. За предпочитане е да се използват репродукции на картини.
2. Малки карти с размер на карти за игра с изображения на буквите от азбуката – 60 броя, по две карти на буква. Подредени са на видно място по азбучен ред.

**Правила:** В играта участват 3, 4 или повече отбори от по 2 деца. Хвърлят се 2 зарчета и отборът, хвърлил най-голям сбор, започва първи. Дете от този отбор тегли една от големите карти. По-

казва я на другото дете от своя отбор и заедно избират дума от картината, която само те знаят. След това показват картата на другите отбори. Те се опитват да познаят думата, като се редуват да казват по една дума по картината. Отборът, който познае думата, я подрежда, като избира от малките карти буквите, необходими за буквен модел на думата. Децата от първия отбор проверяват вярно ли е подредена думата. Ако е вярна, децата от познатия отбор печелят голямата карта. Ако не е вярно подредена, картата остава в първия отбор. Малките карти с буквите се връщат по местата си при останалите.

Продължава отбор 2 с теглене на карта от репродукциите на картини и т.н. Играта свършва, когато всички отбори са теглили по 3 карти от големите. Побеждава отборът, който е събрал най-много репродукции. Големите карти с репродукциите се подменят периодично.

2. Автодидактична игра, включваща използването на литературните средства за художествена образност (образен паралелизъм) като стимул за изява на детското въображение и емоционалност.

**Наименование на играта:** „СПАСИТЕЛИ ОТ ПРИРОДАТА“

**Игрова задача:** „Кой ще помогне на повече животни да се спасят?“

**Дидактична задача:** ориентиране в проблемна ситуация, развитие на въображението; умение да убеждават и да формулират аргументи; умение да изразяват мнение и да го отстояват.

**Материали:**

- Големи карти с проблемни ситуации – животни в беда (15 броя), например: вълк гони заек; лисица гони кокошка, пчели преследват мече, акула преследва тюлен, лъв гони антилопа, змия напада мишка, паяк оплита пеперуда, мечка лови риба, бухал лови мишка, орел се спуска към заек; котка гони мишка, ястреб се спуска към пилеце и други хранителни вериги от живата природа.
- Малки карти с изображения на четирите елемента от неживата природа: въздух (вятър, буря, ураган); вода (дъжд, сняг, градушка, море, река, езеро, блато); огън (пламък, слънце, светкавица, мълния, изригнал вулкан); земя (пръст, камъни, скали, пясък) – по 1 брой от вид.
- Карти с цифри от 1 до 4.

**Правила:** Играта се играе индивидуално от 2 до 4 деца. Теглят по една карта с цифра и решават кой ще играе първи, втори и т.н. Първото дете тегли една карта от големите (например лисица гони зайче) и описва ситуацията: кой е в опасност, кой го заплашва и с какво. Останалите деца му задават въпроса: „Кой ще го спаси?“ Първото дете тегли малка карта с обект от неживата природа и отговаря: „Ще го спаси морето“. Децата питат: „Как ще го спаси морето?“. Детето измисля вариант за спасение и разказва как ще стане това спасяване. Останалите деца го провокират и оспорват, докато първото дете успее да ги убеди и те кажат: „Зайчето е спасено“. Тогава детето печели картата със спасеното животинче. Ако не успее да ги убеди, казват: „Зайчето не е спасено“ и детето не печели картата. След това играе следващото дете, докато се изредят по няколко пъти всички.

3. Автодидактична игра, включваща използването на литературните средства за художествена образност (олицетворение) като стимул за изява на детското въображение и емоционалност.

**Наименование на играта:** „ПИСМА“

**Игрова задача:** „Можеш ли да прочетеш какво пише в писмото?“

**Дидактична задача:** разпознаване и назоваване на групи от предмети и обекти по родови и видови признаци; ориентиране в емоционални състояния, изразени с емотикони. Развитие на въображението при съчиняване на писмо, записано с картинки и емотикони.

**Материали:**

- Карти с предмети и обекти (на всяка карта има по един обект). Гърбовете на картите са в различни цветове. Картите са разделени на различни групи, по 5 карти от група. Общ брой на картите – 60 (10 групи по 6 карти – например: плодове, зеленчуци, играчки, мебели, съдове, дървета, животни...).
- Кръгчета с емотикони (лица, изразяващи различни емоционални състояния: усмихнато, намръщено, тъжно, плачещо, ядосано...), общо десет на брой.

**Правила:** Играта се играе от 4 деца. Хвърлят зарчета кой ще играе първи, кой втори... Първото дете тегли 3 карти с еднакъв цвят на гърба, т.е. от една и съща група. Подрежда ги една до друга, та-

ка че да ги виждат останалите деца. После тегли три емотикони, които също са обърнати с гръб. Слага първата, вече обърната с лице, върху първия предмет; втората – върху втория и третата – върху третия – например: усмихнато лице върху круша, разплакано лице върху ябълка и ядосано лице върху банан. Писмото е готово. Детето казва кой на кого е писал: „Ябълката, крушата и банана са писали писмо на другите плодове“. Другите деца отговарят: „Прочети ни писмото“. Детето съчинява текста на писмото, като се съобразява с емоционалното състояние на всеки от героите в него. Емотиконите се връщат на местата си, а картите с обектите остават при детето, което е чело писмото. Същото игрово действие повтарят и другите деца.

4. Автодидактична игра, включваща използването на литературните средства за художествена образност (аглутинация) като стимул за изява на детското въображение и емоционалност.

**Наименование на играта:** „ИСТИНСКИ И ИЗМИСЛЕНИ“

**Игрова задача:** Кой ще подреди първи животните?

**Дидактична задача:** ориентиране в частите на животните; развитие на детското въображение чрез измисляне на наименование на фантастично животно; бързина на реакциите.

**Материали:** части на пъзел, изобразяващи отделни детайли на животни (глави, опашки, тела, крака, криле ...) – 6 на брой, обърнати с гръб.

**Правила:** Децата (4 деца) теглят по четири парчета от пъзела и подреждат фантастично животно с парчетата, които са им се паднали. Дават название на животното – например птицеробогущероделфин. След като всички назоват животното си, следва състезателната част на играта. Децата казват: „Старт!“ и започват да търсят останалите части на животните, така че да подредят 4 реално съществуващи животни на мястото на едно фантастично – например: птица, риба, гушер, делфин. Побеждава детето, което първо е подредило своите животни. Децата продължават играта, докато им се играе.

5. Автодидактична игра, включваща театрализираната игра като средство за словесно и екстралингвистично общуване.

**Наименование на играта:** „ДУМИ И КУКЛИ“

**Игрова задача:** „Кой ще прочете имената на героите и ще влезе в техните роли?“

**Дидактична задача:** ориентиране в букви на гласни и съгласни; умение за четене на затворени срички; развитие на въображението чрез влизане в роля и артистични (художествени) умения.

**Материали:**

- Карти с буквите от азбуката – 29 броя, без „ъ“, обърнати с гръб. Гласните и съгласните са подредени отделно.
- Кукли за куклен театър, може и изработени от децата на пръчки, може ръкавички и др. от различни групи: животни, растения, плодове и зеленчуци, играчки...

**Правила:** Участват 4 отбора по 2 деца. Едното дете от отбора тегли две карти от съгласните, а другото – две карти от гласните. После подреждат две думи с изтеглените букви: съгласна, гласна, съгласна, например: ПИМ. Едното дете е Пим. После сменят гласната с другата изтеглена гласна и подреждат нова дума със същите съгласни – ПАМ. Другото дете е Пам. Решават заедно кои са Пим и Пам и избират подходящи кукли. Изиграват кратък етюд с куклите, като импровизират в ролите си. Другите деца са зрители и наблюдават играта.

**ВАРИАНТ:** Не се играят етюди с кукли, а се рисуват изображения на Пим и Пам.

## ИГРИ, ПОДПОМАГАЩИ ПРОЦЕСА НА ОГРАМОТЯВАНЕ В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

Лиля Иванова

ДГ № 2 „Червената шапчица“, гр. Лом

*Резюме: Етимологията и съвременната употреба на термина „игра“ позволяват да се уловят някои общи черти на игровите явления като: двуплановост; условност; непродуктивност; емоционална обогречност; насоченост към бъдещето. Това е предпоставка за пораждаване на различни представи за нейната същност. Тя се определя като: форма на психична дейност; форма на отдих; средство за възпитание и обучение, имаща импровизационен характер и отчитаща определени правила, и още като произволна дейност, отразяваща в условно обогречена форма отношението на човека към света, към хората, към самия себе си, която има за цел самоизразяването на индивида и формиране у него на типично социално поведение и прогнозиране на ситуациите за общуване.*

Играта се приема още като свободно проявление на жизнената активност на личността – временен „отдых“ от „правилата“ на живота заради утвърждаването, опознаването и изменението на себе си в цялост.

Играта е не само начин на опознаване на околния свят от децата, но и възможност за подпомагане на процесите на обучение, като цел на настоящата разработка е да предложи три игри, които подпомагат процеса на ограротяване на децата в подготвителната група на детската градина.

### 1. Кратка характеристика на автодидактичните игри

Характеристика на автодидактичната игра е, че тя винаги съдържа в себе си познавателна задача. Нейното решаване изисква определен обем от знания и конкретни когнитивни умения. Без тези два компонента нито могат да се изпълнят игровите действия, нито да се достигне до крайния резултат.

Или обогречаването на познавателния опит като основа за развитие на автодидактичната игра следва да се осъществява в две основни направления: усвояване на знания; развитие на когнитивните процеси и умения.

Централен момент в автодидактичната игра е игровият символизъм, тъй като играта е невинна това, което е видно на повърхността. В нея реалното, видимото е различно от смисъла, който детето влага в действията си. Или може да се каже, че играта има скрит смисъл, който се разбира от детето и му позволява да преработва ежедневните затруднения и да търси решение на възникващите и проблемите си. Така в играта детето изучава своите чувства, прави опити да си обясни това, което не разбира, търси отговори на колебанията си, изменя събитията, така че да станат поносими и дори приятни за него, снижава усещането за страх и тревожност, повишава неговата възбуда и активност съобразно актуалните му потребности.

### 2. Предложения за игри, подпомагащи процеса на ограротяване

Подготовката за ограротяване е сложен процес, който се извършва най-вече в подготвителната група на детската градина. Особеностите тук са, че е необходимо детето да осъзнае езика, което пак е свързано с осъзнаването на думата. За да се осъзнае езикът (речта, думата) от 5–7-годишните деца, е нужно:

- да се изгради и развие специален тип дейност за преобразуване на думата по начин, който я разкрива като особено езиково явление;
- детето трябва да умеє да извършва действия с езика – с неговите речеве и езикови единици;
- абстрактността на езика и на речта изисква действия за материализиране на думите;
- нужно е да се диференцират същински, значещи думи от безсмислени звукосъчетания.

За посочените дейности автодидактичните игри са изключително подходящи, като те дават възможност да се съчетає типичното игрово начало с педагогическата дейност в отделните ситуации в детската градина.

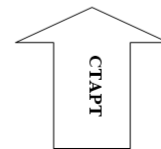
**„ПОЗНАЙ БУКВАТА“**

**Цел на играта:** целта на играта е детето да познае буквата, до която е достигнало чрез определяне на броя на стъпките от другото дете.

**Материали:** основният материал, който следва да се подготви, е голям по размер картон, който е предварително начертан и в него са вписани букви по начина, по който е показано на фиг. 1:

**Правила на играта:** Децата се подреждат в азбучен ред в полукръг около картон. Първо е детето, чието име започва с първа буква в азбуката, А, Б, В и т.н. Това дете застава на старта, като второто дете избира дали да започне от лявата или дясната колона. Третото дете казва на първото дете една цифра от едно до девет. Първото дете трябва да стъпи в квадратчето, отговарящо на тази цифра отляво или отдясно и да назове съответната буква. Ако тя е названа правилно, детето получава 1 точка, след което се подрежда най-отзад в редицата, а на старта застава второто дете и т.н. След като децата направят по три опита, победители са тези, които са събрали по 3 точки.

Е	Н
О	Я
Л	Р
К	В
Ж	С
И	П
Д	М
С	Л
В	Д



Фиг. 1. Необходимо пособие за играта

**Очаквани резултати:** играта дава възможност едновременно за възпитание в състезателен дух, тъй като притежава такъв елемент, но и подобрява възможността на децата да разпознават отделните букви, още повече че всички деца присъстват на самата игра и могат да забележат евентуалните грешки, които допускат техните връстници, като коригират собственото си поведение съобразно тези грешки. В този вид подготвеният материал е подходящ за игра на 10–12 деца, а ако групата е по-голяма, е възможно да се добавят още колонки в дясната страна – например още две колонки с различни букви. Играта е подходяща за децата от подготвителната група, за които се очаква, че са усвоили буквите от българската азбука.

**„КЪДЕ СЕ НАМИРА ЗВУКЪТ“**

**Цел на играта:** да се посочи точното място на даден звук.

**Материали:** необходимо е предварително да се подготвят карти, които са еднакви по размер – например около ½ лист А4, и на тях са изобразени ясни и разпознаваеми за децата предмети от техния бит. В зависимост от възрастта на децата следва да се прецени и броят на звуковете за съответните думи, но за деца, които сега завършват подготвителна група, е разумно броят на звуковете да бъде 3–5. На фиг. 2 са изобразени такива примерни карти:



Фиг. 2. Примерни карти

Необходимо е думите да не съдържат звукове, които имат типични фонетични особености за българския език, т.е. да не водят до промяна в звученето и така да затрудняват възприемането от децата (обеззвучаване в кресловие – магданос вместо магданоз, редукция на неударени гласни – зеле-ну вм. зелено).

Под всяка картинка се прави схема с квадратчета, чийто брой следва да бъде по-голям от броя на звуковете, които трябва да се отбележат. Например: за думата море се поставят 5 квадратчета, за баба – 5 квадратчета, и т.н.

Правила на играта: децата играят по двойки, като се поставят едно срещу друго. Пред първото дете има поставени пет карти, като те са обърнати с гръб нагоре. Срециуположното дете избира една карта, като я показва на другарчето си и изрича думата – например „баба“. Детето отсреща трябва да определи и да посочи с X къде се намира всеки от звуковете – например звукът „б“ е на първо и на трето място, звукът „а“ е на второ и четвърто място.

Възможно е двете деца да не са съперници, а да образуват отбор и тогава съревнованието е между отделните отбори, като печели отборът/екипът, който е успял да обозначи местата на всички звукове от петте карти.

Очаквани резултати: ако децата формират екип, това има несъмнен възпитателен ефект по отношение на груповата им работа. Основните резултати от играта са децата да се научат да определят поредността и мястото на звука в думата, което би им било много полезно за последващото ограмотяване в училище.

### „КОЙ СЪМ АЗ“

**Цел на играта:** детето да посочи точната буква, с която започва наименованието на даден предмет или животно.

**Материали:** подготвят се карти, на които има ясно обозначени предмети, познати на децата от техния бит. Възможно е да са обозначени и растения или животни, но задължително те трябва да са ясно разпознаваеми – например кокиче, роза или пък от животните – куче, котка, слон и т.н.

Подготвят се и карти с първата буква на предметите.

**Правила на играта:** Децата играят едно срещу друго. Едното дете трябва да избере 5 карти с предмети или животни, като ги нареди с гръб нагоре, както и да определи 5 карти с техните букви. Ако е избрало карти с картинки, съответно: стол, топка, роза, море, лодка, то и буквите трябва да бъдат С, Т, Р, М, Л.

Картите с буквите стоят обърнати нагоре. Другото дете си избира една от картите с картинка и трябва бързо да намери картата със съответната буква.

Не е подходящо да се играе с повече от 5–8 карти, тъй като това ще забави процеса на избор и подреждане.

Очаквани резултати: на първи поглед тази игра може да се приеме като прекалено елементарна, но тя е подходяща за първите месеци на подготвителната група и спомага за процеса на утвърждаване на знанията на децата за отделните букви по лесен и приятен за тях начин. Освен това при подготвяне на определен брой материали (карти) и въвеждане на точкова система (например една точка за всеки верен отговор) играта има мотивиращ и състезателен характер, което следва да насърчи самото представяне на отделните участници в нея.

### Заключение

Понятието „игра“ характеризира цяло семейство различни видове игри, които се отличават със своя специфика, предмет на отразяване и логика на построяване и развитие. Различните автори и школи класифицират и обозначават по различен начин детските игри, но независимо от това се признава, че всяка игра удовлетворява конкретни потребности на детето и е израз на отношението му към определена сфера от действителността. В този смисъл всички игри имат място в детския живот, защото чрез тях проникването на детето в жизнените явления е всеобхватно. Автодидактичните игри имат съществено място и значение в отделните процеси на ограмотяване, както и в други педагогически ситуации в детската градина. Счита се, че описаните в разработката автодидактични игри имат потенциала не просто да развлекат детето, но и активно да подпомогнат процеса на обучение – в случая процесите на ограмотяване на децата, което да им осигури приемственост на знанията в първи клас.

## АВТОДИДАКТИЧНИ ИГРИ ЗА 5–6-ГОДИШНИТЕ ДЕЦА ПО ОН БЕЛ, ОС „МАТЕМАТИКА“

Диана Иванова

ДГ „Славейче“, гр. Криводол

*Резюме: За развитието на детето от предучилищна възраст играта има водещо значение. Предучилищното детство е период от живота, когато пред детето все повече се разкрива заобикалящият го свят на човешка действителност. В своята действителност и преди всичко в своите игри детето прониква в широкия свят, който то овладява в действена форма. В играта се формират всички психически процеси, в това число и мисленето. В процеса на играта в участниците се изработват навици, привычки за съсредоточаване, самостоятелно мислене, развива се вниманието и стремежът към знания. В различните образователни направления децата получават различни познания и участват по различен начин. В някои от игрите са пасивни, в други са активни, така се разбира всяко едно дете в коя област се развива най-добре.*

Играта е основен вид дейност на децата от предучилищна възраст, в процеса на която се развиват духовните и физическите сили на детето, и същевременно е способ за овладяването на обществения опит. Тези закономерности се отнасят в пълна степен за тяхното умствено и по конкретно – за интелектуалното им развитие.

В предучилищна възраст се извършва сложен процес на придобиване на знания, усвояването им и прилагането им на практика в различни условия. Едновременно с това се развиват и психичните познавателни процеси мислене, памет, въображение, внимание и др.

В процеса на играта децата организират предметно-игровата среда, осъществяват различни по характер игрови действия. Активното участие на педагога в играта на децата се изразява в препоръки, насочващи въпроси, а понякога, при необходимост, и влизане в роля, извършване на ролеви действия. Педагогическите цели в този случай са свързани с обогатяване и развитие на конкретната игра и игровия опит на децата.

В играта детето проявява самостоятелност. Причината за това може да се открие в комуникативната и интерактивната същност на играта – действието в игровата ситуация, преследването на целите, изисква и налага откриването и използването на съответстващи средства. (1)

Осъзнавайки целите си в игровото взаимодействие, детето търси изразни средства, игрови материали, чрез които да постигне проектирания резултат. Децата си поставят цел и решават с какви средства да я осъществят, избират партньори в играта, съиграчи – опоненти и съотборници. Осъществяването на игровото действие мотивира свободния избор на елементи на формата. Детето само избира игри, играчки, материали за игра, само построява игровите сюжети.

Играта като феномен на културата обучава, възпитава, развива, социализира, различа, тя е отгих и удоволствие. Без да го планират, в играта децата се подготвят за решаване на сложните жизнени проблеми. Играта е импулс за творчество, подготовка за социалната практика, за съвместна дейност, активизиране на процеса на опознаване на света.

Играта в този преход е призвана да подготви детето за онова висше състояние на духа, където отделните страни на човешката дейност – труд, знание, красота, се обединяват в едно хармонично единство, носят радост и вътрешна свобода на духа.

Играта изпълнява функция на добър ръководител. В нея са заложени неизчерпаеми възпитателни резерви. Играта е средство, чрез което детето опознава света, а също и самото себе си, своите възможности и способности.

Основните характеристики на игровата среда са смяна на ролите, обучаващия и обучавания, повишена активност от страна на децата чрез групова/екипна работа, развиване на партньорски взаимоотношения, интензивна комуникация, честата смяна на дейностите, емоционална наситеност на процеса, рефлексия върху своята дейност и поведение, както и върху процеса на взаимодействието и обратната връзка. (3)

Известно е колко голямо е значението на играта за всестранното психическо развитие на детето – на неговите чувства, въображение, мислене, реч, воля и други психически процеси. За децата иг-



рата е труд, изискващ усилия. В игровото действие те преодоляват понякога сериозни трудности, като тренират силите, ловкостта си, развиват способностите и ума си. Играта затвърдява полезните умения и навици. В нея детето се чувства в определена степен самостоятелно. Затова то преживява към себе си високи изисквания – такива, каквито възрастните му налагат в живота. (2)

Педагогическото въздействие се подпомага от интереса към играта, от принципа на удоволствие, на който са основани детските игри. В никоя друга дейност детето не проявява толкова настойчивост, целеустременост, неуморимост. То се отдава изцяло на интересната игра. Така че е обосновано и необходимо активното и пълноценно включване на игровата дейност като основна форма на педагогическо взаимодействие в детската градина.

Съществуват различни игри. Едни развиват мисленето и кръгозора на децата, други ловкост и сила, трети – конструкторски умения. Има игри, насочени към развитие на детското творчество, в които детето проявява креативност, способност за раждане на идеи, инициатива, самостоятелност. Творческите прояви на децата са разнообразни – от измисляне на сюжет и съдържание на играта, търсене на средства за реализация на замисъла до превъплъщаване в роли, заложили в литературно произведение. Разнообразието на игрите по форма и съдържание е причина за многото опити за класифицирането им.

Всички видове игри спомагат за развитието на детската личност. За да бъдат те пълноценни и лесно изпълними, педагогът трябва да може да ги представя на децата по достъпен и интересен начин. Всяка следваща игра трябва да бъде по-интересна, да има нещо ново, непознато за тях, за да може да им грабне вниманието и интереса. Увлечайки се, децата не забелязват, че учат – разпознаване, запомняне на новото, ориентиране в необичайни ситуации, попълване запаса на представите, понятията, развиват се навикът, фантазията. Дори и най-пасивните деца се включват с огромно желание, полагат усилия, за да не подведат другите деца участници в играта. (1)

Игрите от новото време и новите технологии ни принуждават нас, учителите, да можем да вънесем новите методи в старите игри, за да бъдат поучителни и образователни. Децата са любознателни, жадуващи за нови знания и игри.

При водещите иновативни стратегии на съвременното образование в центъра на обучението е детето с неговите потребности, интереси, психически и личностни особености. Променя се ролята на учителя и той се превръща в партньор, подпомагащ и контролиращ процеса на овладяване на знания и умения. Даване на повече свобода, но и повече отговорности от страна на участниците в дадената игра. (4)

Педагогическото взаимодействие е насочено към обогатяването на играта на децата като условие за обособяване и развитие на различни видове игри и максимално разгръщане на потенциалните им възможности за тяхното развитие. За постигане на целите на поставената игра се предвижда участието на децата в различни дейности, свързани с решаването на игрови и практически проблеми. С това се цели да им се даде възможност действено да овладяват игрови, социални и познавателни умения в процеса на решаването на комплексни, автентични игрови задачи при многообразни ситуационни условия.

Самата игра се утвърждава като дейност, обогатяваща детския живот и значима сама по себе си, тъй като на преден план се извежда уточняването и разширяването на субективно значими представи, взаимодействия и взаимоотношения и сътворяването на собствения познавателен и социален статус на детето.

В играта и чрез нея се извършва по-задълбочено опознаването на света от децата. Тя се явява като определен етап в умственото им развитие, защото в нея психичните процеси не само се проявяват, но и се формират. Тя позволява да се пресъздават в активна, нагледно-действена форма най-различни сфери от действителността, присъстващи в личния опит на децата с играчките и взаимодействията с възрастните и връстниците си, творчески пресъздават живота и труда на хората, различни събития и ситуации и разгръщащите се отношения между тях.

Така в играта и чрез нея децата се интегрират в духовната и материална култура на обществото, в което живеят, и успоредно с това се проявяват и утвърждават съобразно потребностите и способностите си, защото за тях това е най-достъпното средство за ориентиране в околната действителност, за активна самодейност с висока емоционална и познавателна стойност.

В предучилищна възраст педагогът предава действителността от обикалящия ги свят чрез различните видове игри. Взаимодействието на играта с обучителния и възпитателен процес вървят

винаги заедно за осъществяването на целите и задачите. По този начин децата са стимулирани за изяви в игрите и разширяване на знанията си. Чрез тях се дава успешен старт в по-нататъшния им живот.

Подобно на упражненията този метод реализира разнообразни по своята същност задачи. Дидактичката игра успешно интегрира различни възможности за активизиране на мисленето и въображението на учениците, създавайки приятна емоционална среда. Чрез дидактичките игри пътят на познанието става по-достъпен за учениците, тъй като игрите създават познавателни ситуации, близки до техния опит. С помощта на дидактичките игри се демонстрират факти, модели на поведение, които иначе биха били трудни за наблюдаване.

Чрез дидактичните игри се постигат образователни и възпитателни цели, като усвояване и разширяване на познавателен опит, обогатяване на социалния опит, разширяване на естетическия опит, съобразяване с правила и самостоятелно решаване на задачи. Играта е важна и значима за детето от предучилищна възраст. Физически и психически детето ежедневно играе различни по вид и по характер игри, сред които съществено място имат и дидактичните игри, тъй като те развиват самостоятелното мислене. (5)

Играта, като форма на организиране живота на децата черпи своето съдържание от всекидневните контакти със средата, която заедно със знанията, получавани в процеса на обучение са основни източници за нейното развитие.

Самата игра не е само дейност, в която реалният живот се отразява в мнимо игрова форма. В нея се извършва формиране на действие, необходимо от своя страна за бъдещото развитие на детето, свързано с подготовката за ефективността на обучението му. Тя е основен вид дейност на децата от предучилищна възраст.

#### НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „ИНТЕРВЮ“

**Игрова задача:** Всяко дете търси в съответните си половината на своята картина чрез задаване на въпроси.

**Дидактична задача:** упражняване в водене на разговор и спазване на правила при общуване.

**Материали:** Картини, които са на брой половината от броя на децата. Всяка от картините е разрязана на две части.

**Правила:** Учителят раздава на половината от децата в групата половинките от разрязаните картинки. На другата половина дава останалите части от картинките.

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. След проведените интервюта учителят предлага да представят информацията, която са получили от интервюто. Всяко дете разказва за своя събеседник.

„Интервю“



#### НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „ТЪРСЯ ЗВУК В РЕЧТА“

**Игрова задача:** Развиване на уменията за правилно произнасяне на звук и неговото откриване в началото и края на думата.

**Дидактична задача:** упражняване в откриване на звук в началото и края на думата.

**Материали:** Карти или кубчета с различни изображения.

**Правила:** Учителката показва едно изображение, изговаря се последния звук, разделени са на групи с по 6 деца и всяка една

„Търся звук в речта“



от тях започва да търси карта или кубче с изображение започващо с този звук. (Заек – куче – елен – ножица) Победител е тази група, която първа направи верижка от четири думи отговарящи на задачата. Накрая победителя изговаря думите и така се проверява дали е изпълнил задачата.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „СЧУПЕНО ОГЛЕДАЛО“**

**Игрова задача:** Децата откриват части от 4 броя „огледала“ и ги сглобяват.

**Дидактична задача:** Откриване на елементи от геометрични фигури и подреждане по местата им.

**Материали:** 4 броя „огледала“ с разрязани части.

**Правила:** Игрят 6 деца от групата (по масички) като откриват и поставят на мястото отделните елементи до цялостното сглобяване и получаване на 4 „огледала“ с квадратна, триъгълна, кръгла и правоъгълна форма.

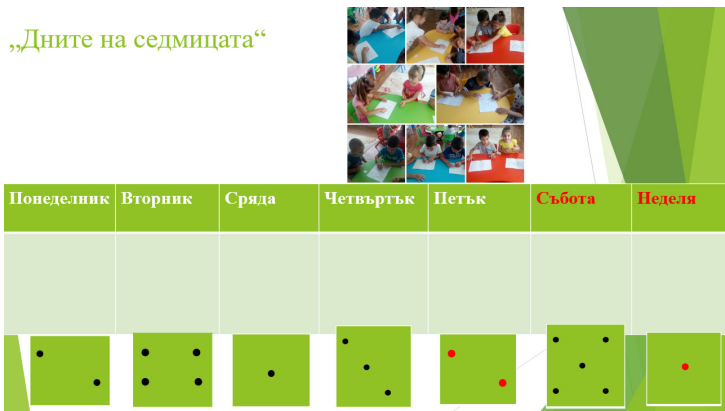
**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „ДНИТЕ ОТ СЕДМИЦАТА“**

**Игрова задача:** Децата се стремят да подредят правилно дните от седмицата в табличен вид.

„Дните на седмицата“

**Дидактична задача:** упражняване в определяне поредността на дните чрез различни символи и моделиране на работната седмица от пет дни и два почивни дни.

**Материали:** Постери на тях нарисувана таблица с дните от седмицата, като в таблицата дните са означени с първите букви на деня, а събота и неделя са в груп цвят, картончета с точки отговарящи на последователността на деня (от 1 до 5)



**Правила:** Децата са разделени на малки групи/по двама. Пред всяка група има постер с таблица състоящата се от дните от седмицата. Започва се като се припомнят дните и кои е неговия ред в таблицата. Учителката съобщава че днес е вторник и трябва да поставят квадратчето което има толкова символи, колкото отговарят на този ден. Подреждат цялата седмица.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „ДОМАШНИ И ДИВИ ЖИВОТНИ“**

**Игрова задача:** Развитие на комуникативни умения и мислене чрез отгатване на диви и домашни животни по посочени характеристики.

**Дидактична задача:** упражняване във водене на разговор и опознаване характерните особености на определено животно.

**Материали:** Карти, които са 16 на брой. Всяка от картите с различно животно.

**Правила:** Картите с животните са в кутия. Едно от децата тегли една карта, която не я показва на останалите вижда я само то, другите деца задават въпроси като: „В двора ли живее?, Голямо ли е?, С голяма козина ли е? и др.“, а детето с картата отговаря с „Да“ или „Не“ за да ги насочва.

**НАИМЕНОВАНИЕ НА ИГРАТА: „КАКВА ПРОФЕСИЯ ИМАМ“**

**Игрова задача:** Разпознаване на професиите на възрастните чрез дейностите които избвършват.

**Дидактична задача:** Осъзнаване характерните особености на най-често срещаните професии.

**Материали:** Картончета изобразени с различни социални роли не повече от 12 броя.

**Правила:** Участват всички деца. Учителят поставя на 12 от децата залепени картончета с изобразена професия на гърба им. Останалите деца от групата наблюдават едно по едно децата с картончетата и започват да изброяват характеристиките на всяка една социална роля по отделно, без да я назовават. По техните описания всяко дете с картонче на гър-



ба трябва да отгатне своята професия (лекар, учител, готвач, пожарник, шивач, строител, магазинер, полицай, музикант, спортист, автомонтьор и зболекар).

Включването на мултимедийна презентация и интерактивна бяла дъска спомага на учителя да грабне вниманието и да обясни по-лесно каква е задачата, като даде пример на играта, а децата я изпълняват на групи или индивидуално в зависимост от условието. Чрез технологиите се възприемат задачите визуално и така по-лесно се осъществяват и резултатът е по-добър.

Играта не е просто забава, тя има смисъл и значение. Дейността на детето се проявява предимно в играта, затова тя трябва да се развива. **Детската игра** е модел на играта като цяло. При децата нейната същност е изразена в най-висока степен. Във всяка ситуация тя е с различен замисъл и с различен резултат. Играта, общуването, учението и труда – това са основни стъпки в развитието на едно детето.

Самата игра е своеобразна форма на детската дейност, чрез нея то опознава света и заобикалящата го действителност. Най-лесно и бързо се възприема всичко ново в предучилищна възраст. Затова играта е основната дейност за образованието и възпитанието на детето. Чрез играта всичко е интересно и забавно.

Играта в живота на детето не изпълнява една определена функция. Тя е труд и мислене, изкуство и реалност, фантазия и отдих, източник е на радост, която трябва да се поддържа, за да се усвояват знанията по-лесно и да остават дълготрайни. В образователния и възпитателния процес това се случва, чрез различните автодидактични и иновативни игри, които са приятни и подтикат интереса за знания на децата.

### Литература:

1. Ангелов, Б. – Интерактивни методи на обучение
2. Петрова, Ел. и колектив – Предучилищна педагогика, В. Търново, Унив. изд. „Св. св. Кирил и Методий“, 1995
3. Гюрова, В и др. 9 Интерактивността в учебния процес, С., 2006
4. Кръстева, Ан. - Иновативни стратегии в образованието, ВТУ „Св. св. Кирил и Методий“, 2016
5. Христова, Р. – Учебно помагало по предучилищна педагогика, В. Търново, Унив. изд. „Св. св. Кирил и Методий“, 2006

**„ДВИЖА СЕ БЕЗОПАСНО“**

Маруся Обретенова

ДГ № 119 „Детска планета“, гр. София

*Резюме: С тази тема екипа на подготвителна група при ДГ № 119 „Детска планета“ гр. София искате да привлечем вниманието на деца, родители, колеги към един изключително важен проблем- опазване здравето и живота на децата – участници в пътното движение. В нашия изключително динамичен живот превенцията по безопасност на движение е наложителна от най- ранна детска възраст.*

„Светът е толкова голям  
и можеш да го опознаеш сам.

И няма нищо страшно и опасно,  
когато с правилата си наясно!“

Възпитаването и обучението на детето се осъществяват чрез съчетаване на вербални с игрови, нагледни и практически интерактивни техники. Затова ние си поставихме за цел:

1. Изграждане у децата на конкретни представи за участници в движението; светлините на светофара и съдържанието на достъпни пътни знаци; основни правила за безопасно движение.

2. Изграждане на умения да проектират в последователност действия при пресичане на пътно-то платно.

3. Да демонстрират желание да регулират поведението си съобразно правила и норми за безопасно движение.

4. Да проявяват положително емоционално отношение към труда на хората, които се грижат за безопасността, живота и сигурността на участниците в движението.

С много емоции бе съпътствана игрово-познавателната ситуация за затвърдяване на придобитите знания и умения, която организирахме като състезание между два отбора. Пред своите родители и пътни полицаи от III-то РПУ- София децата представиха стихотворения и песни за пътните знаци, регулировчика, участваха в седем игри.

Технологична организация – два отбора от 14 деца

Първата игра се нар. „Сглоби знака“. В нея участват по 4 деца от всеки отбор.

**Задачи:**

- Да сглобят елементите на два пътни знака (разрязани като пъзел на четири парчета (.
- Да разкажат кои са пътните знаците и какво означават.

**Правила:** Състезателите трябва да преминат с тротинетки заобикаляйки на зиг-заг препятствията, да достигнат до таблото, да изтеглят само по един елемент от пътния знак, да го прикрепят с магнит и се върнат по права линия до старта като предадат тротинетката на следващия състезател. Победител е отбора, който най- бързо и правилно подреди знака.

**Материали:** по един пътен знак за всеки отбор, разрязан на четири парчета, тротинетки.

Играта развива бързина, сръчност, координация, логическо мислене, отборен дух.



Втората игра се нар. „Минута е много“.

**Задачи:**

- Да отговарят точно, кратко и ясно на въпроси по безопасност на движението.
- Да формулират собствено обяснение на проблемен казус.

**Правила:**

На всеки отбор се поставят по пет въпроса.

За верен отговор се печели по 1 т.

Играта развива концентрация

1. Как се нарича мястото, където се пресичат две улици?
2. Защо регулировчикът стои по средата на кръстовището?
3. Как се наричат хората, които се движат по улиците?
4. Как ще преминем на отсрещния тротоар, ако има светофар или регулировчик?
5. Трябва ли да тичаме по пешеходната пътека? Защо?
6. Къде се движат пешеходците?
7. Къде се движат превозните средства?
8. Как се пресича, ако няма пешеходна пътека?
9. Дете и възрастен се движат по тротоар. От коя страна е детето?
10. Кой следи за спазване на правилата за движение по пътищата?

В играта „Кой съм и какво означавам“ участват по 4 деца от отбор.

**Задачи:**

- Да опишат пътен знак- форма, цвят, изображение.
- Да отгатнат описан пътен знак и разкажат какво означава.

**Правила:** Всеки участник тегли по една карта с пътен знак. Описва знака (каква е формата, цвета, рисунката). Целият противников отбор слуша описанието и един отговаря. Сверява се отговора със знака. За отгатнат знак отбора печели точка.

**Материали:** осем карти с различни пътни знаци.

Играта развива концентрация, речеви умения.



Следващата игра се нар. „Кой е излишния знак?“. В нея участват по 4 деца от отбор. Задачи: – Да се открие знака от друг вид.

**Правила:** Децата трябва да преминат с тротинетка около препятствията на зиг-заг, да отнемат излишния знак от редицата, да се върнат по права линия до старта и да предадат тротинетката на следващия участник. За всеки верен ред отбора печели по 1 т. За бързина още 1т.

**Материали:** по 24 пътни знака за всеки отбор.

Играта развива бързина, концентрация

Следващата игра се нар. „Разкажи-отговори“. Учат по двама играчи от отбор.

**Задачи:**

- Да анализират пътна ситуация от картина и отговорят на въпроси.
- Да забелязват детайлите в уличната ситуация.

**Правила:** Всеки участник тегли по една карта, обръща я и разказва на своя отбор какво има на нея. Съотборниците трябва да отговорят правилно или не е изобразеното на картината. За верен, точен и пълен отговор отбора печели по една точка за отбора.

**Материали:** четири сюжетни картини.

Играта развива наблюдателност, речеви умения.



В играта „Правилно – неправилно“ участват всички състезатели.

**Задачи:**

- Да откриват грешки в различни изречения – да следят обяснението, да се вслушват и в най-дребните детайли от обяснението.
- Да поправят грешките.

**Правила:** Децата слушат изреченията, свързани с правилата за безопасно движение по пътищата и отговарят с думите „правилно“ или „неправилно“. Всеки верен отговор носи точка за отбора. Играта развива екипност, концентрация, бързина на реакцията.

1. Мястото на пешеходците е на тротоара.
2. Мястото на автомобилите е на пътното платно.
3. Децата пресичат при червен сигнал на светофара.
4. Децата се хващат за края на трамвая, за да се повозят.
5. Децата играят с топка на игрището.
6. При игра с топка, детето трябва да я догони и си я вземе дори на улицата.
7. Децата преминават уличното платно на пешеходна пътека.
8. Детето се вози в автомобил отпред и говори, разсейвайки шофьора.
9. Ако има пешеходен подлез или надлез той се използва задължително.
10. Децата минават по пешеходната пътека, след като са се огледали първо надясно после наляво и ако няма превозни средства.
11. Автомобилите паркират по тротоара.
12. Децата се движат по бордюра.
13. Децата не играят с топка на улицата.
14. Децата преминават на зелен сигнал на светофара.
15. Когато преминаваме по пешеходна пътека не се оглеждаме.
16. Децата карат велосипеди по пътното платно.
17. Децата могат да играят с топка на игрището.
18. Когато има подлез пешеходците преминават по пътното платно.

19. Децата могат да карат колело и тротинетка по тротоара.

20. Мястото на пешеходците е на пътното платно.



Последната игра се нар. „Пътни знаци“.

**Задачи:**

- При подаден сигнал да се подредят до съответстващия на емблемата им пътен знак.
- Да реагират на променени условия.

**Правила:** Когато звучи музика, всички деца танцуват, но когато музиката спре и преброим до три, всеки трябва да е застанал до пътен знак с еднакъв цвят и форма като този от стикера му. Който сбърка- изгаря. Играта се играе три пъти. Победител е отбора с по-малко изгорели играчи.

**Материали:** Пътни знаци за всички участници, музика.

Играта развива внимание, бързина, пространствена ориентация.



**Резултати:**

В резултат на проведеното състезание на тема: „Движа се безопасно“ децата обогатиха своите знания, умения и компетенции за основните правила за безопасно движение. Обобщиха представите си за улица, кръстовище, тротоар, пешеходна пътека. Децата научиха много за пътните знаци, за сигурността и безопасността по пътищата.

Това те демонстрират с голямо старание и удоволствие в предложените им игри.

**Заключение:**

Екипа на групата показа ново педагогическо взаимодействие за работа с децата в една нестандартна за ежедневието среда. Децата развиха ключови компетенции:

- речевни компетенции на говорим български език;
- социални компетенции за интегриране с другите, за диалог и толерантност;
- социални компетенции за саморегулиране – самостоятелност, инициативност в приложно-практически план.



## ИНФОРМАЦИОННИТЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПОМОЩ НА ОБРАЗОВАТЕЛНИЯ ПРОЦЕС В ДЕТСКАТА ГРАДИНА

Фатме Мюмюн  
ДГ „Славейче“, гр. Аймос

*Резюме: Докладът има за цел да открие ролята на съвременните информационно технологии в образованието на децата в предучилищна възраст. Темата за внедряване на образователни софтуерни продукти в работата на учителите от детската градина е достатъчно значима и актуална. Тенденциите в технологичното развитие на обществото в световен мащаб категорично показват нуждата от приложение на информационните средства във всички сфери на социално-икономическия живот. Чрез тях, в процеса на познание, детето придобива не само технически умения за работа, но и изгражда някои от своите личностни качества, необходими за реализацията му в бъдеще. Използването на информационните технологии в предучилищна възраст е с оглед подобряване качеството на обучение, както и повишаване на мотивацията на детето към активно мислене, за да може да развива творческите си способности, да търси и намира нестандартни решения в живота. Децата трябва да бъдат поставени в ролята на активни потребители, а не на пасивни наблюдатели. Първоначалното въвеждане на информационните и комуникационните технологии в предучилищна възраст в областта на образователните направления е от образователната система „Изкуства“, за която има разработен софтуерен пакет, подходящ за реализиране на целите на учебната програма.*

При днешната динамика и адаптация към реалността на времето, в което работим, се налага оперативно използване на информационните технологии и рационализирането на връзките и взаимоотношенията. В тази връзка е проучен педагогически опит на колеги от цялата страна. Той показва, че интегрирането на информационните технологии в предучилищна група, в повечето случаи, се свежда до онагледяване на учебното съдържание с помощта на мултимедийни продукти – видео, презентации, флаш-игри. Това става фронтално, като децата са в ролята на наблюдатели. Досегът им до технологиите е ограничен, защото детските учебни заведения не разполагат с компютърни зали и това затруднява изграждането на дигитална култура у подрастващите. В същото време, съвременните деца израстват с информационните технологии са тяхно битие и естествен спътник в ежедневието им. Ролята на учителя в предучилищното възпитание е да формира у тях хигиенни и режимни навици за боравене с компютъра, както и да ги насочи към употребата му не само за развлекателни, но и за образователни цели.[1]

Промяната в поколенията, промяната в начина на живот, навлизането на технологии в ежедневието и във всички сфери на обществото води неминуемо и до промяна в познавателната среда на съвременната детска градина. Малките деца растат заобиколени от дигитални средства и това е естественото за тях обкръжение. Променен е начинът на възприемане на света, променени са изискванията и очакванията, както на децата, така и на техните родители към институцията – детска градина. Детската градина трябва да предложи адекватни условия с ново технологично оборудване и нови методи на работа. Ключови фактори са интегрирането на технологии, прилагането на интерактивни методи на работа, поставянето на детето в активна позиция, съобразяването с индивидуалните възможности и интереси на малките обучаеми. Научната общност в световен план работи активно в тази посока. Детската градина трябва да осигурява среда, съответстваща на епохата и на нуждите на обществото. Това води до решаване не само на проблеми, свързани с материално-техническата база, а също до проблеми, свързани с кадровото обезпечаване – учители с висока дигитална култура и постоянно нарастващи педагогически компетенции. Към момента можем да обособим три нива на интегриране на технологии в детската градина при работа с децата:

### Първо ниво

Ситуация на тема от учебното съдържание по дадено тематично направление, съпроводена от мултимедийна презентация. Като техническо оборудване е необходимо наличие на компютър и мултимедийен проектор. Учителите използват готови презентации. Част от преподавателите създават самостоятелно свои презентации. Преобладаващият софтуерен продукт за тяхното разработване е програмата PowerPoint.

**Второ ниво**

Реализиране на мултимедийни ситуации, базирани на работа с интерактивна дъска и специализиран софтуер за работа с нея. Технологичното оборудване е на по-високо ниво. Изисква се наличието на интерактивна дъска. В преобладаващите случаи на работа с интерактивна дъска в детските градини у нас се използват мобилни решения, при които чрез система от хардуерни и софтуерни технологии обикновена бяла дъска се трансформира в интерактивна.

**Трето ниво**

Реализиране на интерактивни ситуации, интегриращи разнообразни хардуерни и софтуерни технологии – интерактивна дъска, програмируеми играчки, сензорни технологии, презентационен и специализиран образователен софтуер. Естествен ход на интегриране на технологии в учебната работа в детската градина предвижда постепенно плавно преминаване през всяко от тези нива. Плавния преход от ниво в ниво е тясно свързан и с процеса на квалификация и формиране на дигитални умения у детския учител.[1]

Съвременните деца растат в условията на информационни, мултимедийни и видеотехнологии и затова става все по-трудно да се привлече тяхното внимание и да се запази познавателната им активност само с обикновени играчки, нагледни средства и печатни материали. За да запазим децата активни в учебния процес и за да осигурим високо ниво на ангажираност, „учебната среда трябва да предлага комплексност и разнообразие, смес от стимулация и сигурност. В детската градина, където детето прекарва по осем часа, занималнята трябва да предлага много стимулиращи избори, ако очакваме от него да остане включено и ангажирано в предлаганите дейности .[3] В този смисъл компютърът прави занималнята по-комплексна и интересна за децата.

Наличието на компютри в детската градина дава възможност на детето да се оттегли от групите игри, ако то предпочита да се усамотява и да играе само (нак там). Това може да става под дискретното наблюдение на учителя, като се оставя усещането на детето, че то само взема решения.

Компютърът в занималнята предлага нова посока за изграждане на детската индивидуалност и за използване на детския капацитет. Детето, което не се справя успешно в поемането и изпълнението на роли в творческите игри, което има проблеми с двигателната координация и поради това не е особено желан партньор от останалите, може да стане компютърния „експерт“ в групата. Използването на компютъра може да бъде за всяко дете неговото собствено предпочитано средство за активност.

Според Джуди Фланиган [6] информационните технологии осигуряват различна познавателна среда, която стимулира едновременно развитието на моториката, емоциите, социализацията и познавателните умения. Компютърът трябва да се използва в детската градина, за да представи и развие нови идеи. Познавателните умения се развиват чрез решаването на познавателни задачи, осигурени с различен софтуер. Децата се стремят да използват повече речта, когато общуват с партньора си по повод на играта. Те създават картини, разказват истории и слушат програми, които им говорят. Подобно на Морган и Фланиган смята, че децата използват компютъра като важно средство за развитие на социалните си умения. Той включва и развива социални връзки и подпомага съвместните игри. Когато използват заедно компютъра, децата се научават да спазват реда и да решават собствените си проблеми с компютъра. Когато се опитват да учат своите приятели с компютъра, те изграждат социални умения за вербално разменяне на опит и мисли. Когато работи само пред компютъра, детето осъзнава, че е свободно да изследва и развива своите идеи. Деца с различни интереси работят заедно на компютъра и си помагат и това ги издига на ново ниво. Позволява им да си взаимодействат и да обменят тези свои идеи.

Всички тези умения се създават, когато има подходящ софтуер, когато е създадена програма и е планиран достъп до компютъра.

Използването на компютъра подпомага развитието на дълготрайната памет, невербалните умения, системните знания, ловкост, говорни умения, решаването на проблеми, абстракцията и концептуалните умения. Ползите от компютъра зависят от това какъв компютърен опит се предлага и колко често децата имат достъп до компютър. Потенциалните ползи са огромни и включват двигателни умения, засилено математическо мислене, повишено творчество, по-високи резултати на критично мислене и решаване на проблеми.[3] Децата променят лидерството по-често и развиват положителен опит чрез ученето. Компютърът увеличава детското самопознание и децата демонстрират повишено ниво на говорно общуване и коопериране.

Компютърът има изключително развиващо значение за детето, когато:

- предлага конкретен опит;
- децата имат свободен достъп и контролирано обучение;
- деца и учител учат заедно;
- учителят подкрепя опитите за наставничество и използва компютъра, за да ги насочва към нестандартни идеи.

За разлика от изброените традиционни игри компютърните игри притежават всички изброени достойнства на игрите плюс възможността за представяне на игровия замисъл едновременно зрителино, звуково, анимирани, което ги прави изключително желани от децата, защото напълно импонират на техните възрастни особености и възможности. Участието на повече от един анализатор гарантира привличане на детското внимание за по-дълго време. Динамиката на игровото действие не позволява на детето да се отегчава и да не достига до крайния резултат. Анимирани герои се възприемат от детето като герои от приказка, която ги привлича и интригува. Правилното решение винаги е последвано от поощрителна оценка, допуснатите грешки не се наказват и порицават, а само се насочва детското внимание към отстраняването им. Това изключително импонира на притеснителните деца и ги стимулира за изяви. Сядайки пред компютъра, те имат възможност да изявят своите възможности, без да се притесняват от своите връстници или от учителя.

За разлика от всяко друго образователно или психологическо средство, почти всички деца са привлечени от компютрите. Те ги възприемат като жива, умна играчка, с която могат да играят, да се учат, да спорят. С новото поколение мултимедийен софтуер и с неограничените възможности на интернет, компютрите отговарят на всички главни изисквания за изучаване на емоционални умения и повишаване на емоционалната интелигентност на детето:

- Те стимулират не само емоционалната, но и мислещата част на мозъка. Чрез тях емоции и разум се развиват в синхрон;
- Има много повторения на действия и поведение, които са необходими за усъвършенстване на нови нервни пътища;
- Правят изучаването интерактивно и така се приспособяват към предпочитанията от детето стил на учене;
- Придобитите умения – интелектуални и емоционални стават втора природа.
- За разлика от хората те никога не са уморени да прочетат една приказка, да обяснят някакъв факт или да изиграят дадена игра.
- Компютърните програми стимулират емоционалната част на мозъка с комбинацията от анимация, гласове, музика, видеообрази, цветове и неизброими изненади. Те провокират детското въображение и стимулират творчеството.[5]

Издателство „Изкуства“ има мултимедийен пакет „ИТИ в детската градина“, съдържащ образователни игри и разработени за учителя мултимедийни ситуации. Мултимедийният пакет „ИТИ в детската градина“ включва електронни ресурси за детския учител, обособени в три модула: – Образователни игри; – Мултимедийни презентации; – Ситуации за работа с интерактивна дъска. Включва още темите от учебното съдържание и разпределението на програмните системи „Аз съм в детската градина“ и „Аз ще бъда ученик“. Този пакет е разработен в помощ на детския учител за интегриране на съвременните информационни технологии в учебно-възпитателния процес. За всяка от разработените ситуации е дадено кратко описание с методически насоки за учителя. На всяка страница може да се получи допълнителна информация и помощ чрез натискане на бутона за информация. За подготовителните групи – 5 и 6 годишни са реализирани цялостни мултимедийни ситуации, следващи теми от учебното съдържание. Приложен е интердисциплинарен подход чрез реализиране на разнообразни връзки между образователните направления. Пакетът предлага изключително висока нагледност. Включва образователни игри, илюстрации, снимки, видео, автентично озвучаване и анимация. Водеца идея е, при работата децата да са активни участници и всичко, което правят или учат да е под формата на игра. Играта е в основата на всяка дейност в детската градина. Тя трябва да запази своето водещо място в учебния процес. Именно подобни мултимедийни образователни пакети, които да се съчетават с учебните книжки, дават възможност да се разнообрази дадена ситуация в детската градина, да даде възможност на децата да играят, докато усвояват заложените в програмата знания.[1]

В педагогическата практика все по-обосновано се заговори за необходимостта от подходящи методи и средства на работа в разновъзрастна подготовителна група. Със същата степен на важност

можем да съотнесем и въпроса за дигиталните компоненти на образователния процес в детската градина. При динамиката на нашето съвремие е възможно да се окажем пред едновременното решаване на двата казуса. А именно: „Как дигиталната играчка Bee Bot да бъде прилагана в подготвителна група на детската градина при смесен възрастов състав 5-6 и 6-7 годишни деца?“ На първо място – в 142 Образование и технологии учебната дейност: задължително регламентирани ситуации и задължително нерегламентирани, по образователни направления. Най-често програмируемата играчка се използва в обучаващи ситуации и това е разбираемо. Един от основните акценти при разработването на модула управляеми играчки Bee Bot, според авторите на „Забавните пчелички“ ИТИ-ДГ е: „формиране и развитие на алгоритмично мислене у децата и развитие на умения за ориентиране в пространството“ .[2]

Bee-Bot представлява забавна и привлекателна роботизирана играчка. Действията на робот-пчела могат да бъдат програмирани така, че той да извършва определени движения. Задачите, които изпълняват учениците с Bee-Bot, са придвижване до определено място – цел върху предварителна разчертана мрежа от квадратчета с размери 15x15 см.

Интерактивните играчки са подходящи за реализиране на програмни задачи от предучилищната подготовка, както и за развитие емоционалната интелигентност на мисленето и уменията за ориентиране в пространството. [1] В днешното общество децата придобиват знания още от предучилищна възраст, затова е необходимо процесът на обучение и възпитание да се модернизират, с цел да се установи връзка между възприятията, представите, мисленето, разбирането и най-важно развитието на емоционалната интелигентност при децата.[4]

На базата на личен опит и наблюдения може да се констатира, че използването на интерактивни игри в процеса на работа, създава условия за повишаване активността на децата. Спомага за организирането на една разнообразна среда, в която може да се осъществи субект – субектно отношение. Децата, не възприемат познания пасивно, а дейно усвояват нови компетентности. Всяко дете осъзнава своята различност, но и необходимостта да работи в екип. Възпитателното въздействие се осъществява чрез партньорството между децата, а не толкова от страна на учителя. Това води до възможността децата да се информират за своите постижения, но и да споделят себе си с другите. Освен това, когато децата знаят, че контролът не е изцяло във тях, те се чувстват по-уверени в себе си и по-мотивирани.

В заключение може да се заяви, че всяко докосване на децата до интерактивните технологии поражда у тях трепети и вълнения, активизира ги, мотивира ги да мобилизират както придобитите вече знания, така и да бъдат добри другари, да си помагат, да се изчакват, да работят съсредоточено и бързо. Съвременните средства за обучение определено формират и развиват у децата редица положителни качества, които с вече по-старите методи и средства на работа не биха могли да се постигнат. Организирането и провеждането на образователното развитие в интерактивна среда, определено предизвиква реакции не само у децата, но и у нас, педагозите. И, въпреки противоречивият им характер, убеждението е едно. А именно, че това е начинът, по който се привлича вниманието на децата, средството, чрез което те дейно участват в хода на своето усъвършенстване. Чувстват се значими, придобиват самочувствие, усещат, че и тяхното мнение или действие има значение в целия процес. Всъщност, това е и най-важното в нашата работа – благо на децата, да растат, да се възпитават и обучават в среда, която е възможно най-добра за тях.

#### Литература:

1. Папанчева Р., Кр. Димитрова., ИТИ-ДГ – Образователен мултимедиялен пакет с учебни ресурси за детската градина, сп. „Образование и технологии“ 3/2012
2. Папанчева Р., Кр. Димитрова., ИТИ-ДГ. Модул „Забавните пчелички“. ,Издателство Изкуства. 2012
3. Факирска, Й. Педагогически технологии за стимулиране на познавателната дейност на 5-7-годишните. С. 2009.
4. Факирска, Й. Информационните технологии за развитие на емоционалната интелигентност у 5-7-годишните деца./) Педагогически новости, 2012, брой 1, стр. 3- 12
5. Шапиро, Л., Как да възпитаваме деца с висок емоционален коефициент, Жан-Жанет Аргирова, 1999
6. Flannigan, Judy. Children and computers. Plymouth Meeting, PA, 1997. (Интернет)

## СЛОВЕСНО ТВОРЧЕСТВО НА ДЕЦАТА В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

Румяна Вангелова, Татяна Минкова  
ДГ „Моряче“, гр. Бургас

*Резюме: Детското словесно творчество е позитивен стимул за развитие личността на децата от предучилищна възраст. В рамките на организирана автодидактична игра „Вълшебни карти за приказки“ може да се открие и овладее един от практическите механизми за подкрепа на детското познавателно и езиково-говорно развитие.*

Прилагането на иновативни методи и средства за обучение и възпитание на децата в съответствие със съвременните европейски образователни изисквания е цел на педагогическия екип на ДГ „Моряче“, гр. Бургас. Усилията са насочени към:

- Организация на стимулираща образователна среда чрез позитивен подход към потребностите и възможностите на децата.
- Прилагане на иновативен педагогически модел за взаимодействие с деца и родители – „Клуб на приказката“ с авторско годишно разпределение за възприемане на кратки художествени произведения като допълнителна форма на педагогическо взаимодействие.
- Ежегодно организиране на Безплатен магазин за приказки с цел стимулиране практическите умения на децата за изработка на малка книжка и упражнение в „четене“ по картинки и илюстрации от познати приказки.
- Ежегодна организация на конкурс за съвместно словесно творчество с родители в навечерието на 24-ти май – Ден на българската просвета и култура и славянската писменост.
- Ежедневна организация на игри с пръсти и упражнения по тях с цел подобряване на звуковата култура, развитие на свързаната реч, за корекция и подкрепа на деца с езиково-говорни проблеми.
- Системна организация на забавни езикови игри след посещение на куклени постановки с цел развитие и усъвършенстване на фонематичния слух. Напр. в съвременна приказка за „Червената шапчица“ Кумчо Вълчо е шофьор и става приятел на Червената шапчица – Ивета. Тя има дълга къдрава коса и заедно с вълка гостува на баба си. С помощта на учителя бе съчинена римушка:

Си, си, си –

Кумчо Вълчо кара жълто такси.

Са, са, са –

Ивета има къдрава коса.

Су, су, су –

гостиха ги с тирамису.

Играта в предучилищна възраст е основен метод на организация на взаимодействие в детската градина. Тя осигурява позитивни преживявания и двигателна активност за децата. Но същевременно с това тя е способ за осъществяване целите и задачите на обучението и възпитанието от страна на учителя.

Детското заведение има опит през годините в осъществяване на задълбочена работа за развитие на творческите способности на децата в предучилищна възраст. Издадени са произведения с детско устно творчество под ръководството на поетесата Роза Боянова, публикувани в две книжки – „Приказки с мустачета за малките морячета“ и „Пътешествие с чадър“. Методиката на създаване на детските творби в тях е подробно описана в книгата „Литературни игри с деца“ на Р. Боянова и Кр. Кунчев. В нея авторите защитават идеята, че „...ако не се открият и развият творческите заложби на децата, работата на учителя по български език и литература би била непълноценна. [1, с. 5]

Какво представлява автодидактичната игра „Вълшебни карти за приказки“ предназначена за 6-7-годишни деца?

В нея се опитахме да съчетаем играта, приказката и творчеството като желани дейности за децата.

Заедно с приспивната песен и зълбаците, приказката е жанр, с който децата се запознават най-рано. Независимо от народност и етническа принадлежност, чрез нея от поколение на поколение се предават по достъпен и увлекателен начин знания и житейска мъдрост. Всяка чудна история, създадена от децата, необвързана с условията на реалния живот може да се нарече приказка.

Руският фолклорист Владимир Пропп изследва морфологията на приказките и открива, че в тях има постоянни и променливи елементи. Променливите са свързани с героите и техните атрибути. Постоянните определя като 31 функции и в различните приказки броят им може да бъде различен. Под функция Пропп разбира постъпката на действащото лице определена от гледна точка на нейната значимост за хода на действието. Джани Родари първи създава карти по функциите на Пропп и те стават известни като Картите на Пропп. Идеята му, че нагледността на картите помага на детето да запомни информацията и мислено да се ориентира в нея, е доказана в много педагогически изследвания.

В методиката на запознаване с играта е необходимо учителят да създаде ориентиловъчна основа към действието „конструиране на съответната фонетична, лексикална и граматична структура – изречение. Запознава децата с целта и задачите, които е необходимо да преследват играейки в автородигатичната игра. [ 2, с. 53]

За правилното изпълнение на игровата задача, учителят дава примерен образец, чиято цел е създаване на приказан текст по изтеглените вълшебни карти. Играта бе апробирана в практиката от учител и практикуващ студент. Децата с лекота създадоха свои приказни истории.

Играейки с Вълшебните карти за приказки, детето получава доза увереност в своите възможности, развива логическо и абстрактно мислене и не на последно място, започва да се ориентира във вътрешния си свят.

**Автородигатична игра „Вълшебни карти за приказки“ за 6-7-годишни деца – авторска аналогия на приказния модел на В. Я. Пропп**

**Образователно направление:** Български език и литература

**Образователно ядро:** Свързана реч

**Игрова задача:** Състави изречение по картата. Твоята приказка започва.

**Дигатични задачи:**

- Конструира сложни изречения по нагледна и словесна основа.
- Съчинява кратък приказан текст.

**Материали:** 31 броя карти – 10 жълти, 10 сини и 11 червени. Жълтите карти с изобразени картинки/символи на главни герои, дарове, приятели и вредители; сини карти – място, където се развива действието или накъде отива героят или откъдето се връща; червени карти – действия и постъпки на героите. Една от червените карти е с надпис Стоп игра (Stop).

**Правила:** В играта могат да играят от две до четири деца, като реда за включване се определя с броилка. Картите, обвърнати с гръб, за да не се виждат символите, се разбъркват и се подреждат в три отделни купчинки по цвят. Вляво са жълтите, по средата са сините, а вдясно са червените карти. Първият играч тегли една жълта карта и трябва да състави изречение по символа, изобразен на нея. Така започва неговата вълшебна приказка. След това същият играч тегли една синя карта и съставя второ изречение като продължение. Накрая играчът тегли една червена карта и отново съставя изречение. Изреченията не трябва да са изолирани, а свързани по смисъл за изграждане на приказан текст. След като първият играч е изтеглил три карти, съставил е три изречения по тях и неговата приказка е започнала, идва ред на втория играч. Той действа по същия начин. Ако някои от играещите изтегли червена карта с надпис „Стоп“, излиза от играта. Останалите играчи продължават да играят. Детето, което не може да състави изречение по картата също излиза от играта. Всяко дете се стреми към победа като използва своя стратегия. Победител е този, който подреди най-много карти и състави най-дългата приказка с щастлив край.

Учителят може да участва само като съигрвач, спазвайки правилата на играта.

**Описание:**

10 жълти карти – приказни герои и дарове

- Принц
- Принцеса
- Куче – приятел.
- Котка – „лъжлив“ приятел, вредител.

- Гълъб – приятел.
- Вълшебна пръчка – дар.
- Вълшебен ключ – дар.
- Дяволче – лош герой, вредител.
- Вещица – лош герой, вредител.
- Безценно камъче – дар.

10 сини карти – място на действието или където отива героят, или откъдето се връща

- Къща – дом.
- Замък
- Долна земя – долно царство.
- Море
- Река
- Гора
- Планина
- Пещера
- Небе – въздух.
- Космос

11 червени карти – действия и постъпки на героите

- Тръгва на път.
- Завръща се.
- Лети
- Плува
- Спи, сънува.
- Храни се.
- Лъже – измама.
- Борба
- Влюбване
- Плаче
- Стоп игра – (Stop).

#### Литература:

1. Боянова Р., Кр. Кунчев. Литературни игри с деца. Б, 2005.
2. Колева. И., Обучаващата игра или играта, която обучава. С, 1993.

СБОРНИК ОТ ДОКЛАДИ НА УЧАСТНИЦИТЕ  
В КОНКУРС НА ИМЕТО  
НА ДИМИТЪР КР. ДИМИТРОВ – МАСТЕРА

**ОБОГАТЯВАЩО ПЕДАГОГИЧЕСКО ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ  
В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ**

ГОДИНА III  
ISSN 2367-7589

Формат 60x84/8. Печатни коли 12  
Излязло от печат октомври 2017

издателство  
**изкуства**

Контакти:  
Издателство „Изкуства“  
София 1700, Студентски град,  
ул. „Д-р Йордан Йосифов“ 8Б  
тел. 02/943 47 24, 02/943 47 85  
факс: 02/943 43 97  
e-mail: [izkustva@yahoo.com](mailto:izkustva@yahoo.com)  
[www.izkustva.net](http://www.izkustva.net)