

## ДИДАКТИЧНАТА ИГРА ПРИ ФОРМИРАНЕ НА КОМПЕТЕНТНОСТИ ЗА СЪЩЕСТВИТЕЛНОТО ИМЕ ВЪВ ВТОРИ КЛАС

Мая Г. Драгоева

ОУ „Христо Ботев“, град Раковски, област Пловдив

***Резюме:** В статията е проучена ролята на играта за формиране на знания и умения при овладяване на езиковите компетентности за съществителното име като част на речта. Анализират се резултатите от проведено диагностично изследване с второкласници за правописни норми и езикови знания, свързани с очакваните резултати на ниво учебна програма. Представени са дидактически игри, които имат за цел да подобрят знанията и уменията на учениците за съществителните имена.*

***Ключови думи:** игра, дидактични игри, съществително име, части на речта.*

## THE DIDACTIC GAME IN THE FORMATION OF COMPETENCES FOR THE NOUN IN THE SECOND GRADE

Maya G. Dragoeva

OU „Hristo Botev“, grad Rakovski, obl. Plovdiv

***Summary:** The article examines the role of the game for the formation of knowledge and skills in mastering the linguistic competences for the noun as a part of speech. The results of a diagnostic study conducted with second-graders on spelling norms and language knowledge related to the expected results at the curriculum level are analyzed. Didactic games are presented in order to improve students' knowledge and skills about nouns.*

***Key words:** game, didactic game, noun, parts of speech*

Детството е време за игри и учене. Тези дейности са взаимосвързани и спомагат за пълноценното развитие на малките ученици.

Играта оказва влияние върху физическото развитие на децата. В начална училищна възраст те изпитват огромна нужда от движение и игрите спонтанно я удовлетворяват. Те са източник на радост и удоволствие, допринасят за утвърждаване на оптимистична нагласа у детето. Съдействат за развитие на мотивацията и съзнателно-волевия контрол на детето. В хода на играта детето трябва да потисне определени желания, за да постигне поставената цел. Учениците желаят да покажат най-доброто от себе си, за да успеят да победят. Игровата дейност възпитава стремеж към самоутвърждаване и самоусъвършенстване, което е от решаващо значение за развитието на личността. Тя е от важно значение и за емоционалното развитие на малкия ученик. Чрез нея той се учи да регулира своите емоции като преодолява трудностите, загубите, получава надежда за втори шанс.

Игровата цел съдейства за развитие на самооценката. Детето постепенно изучава своите силни и слаби страни, способностите си, като сравнява своите резултати и възможности с тези на другарчетата си. Богатото въображението и творческите способности са предпоставка за по-забавни и вълнуващи игри. Те са средство за преодоляване на отчуждеността и изолацията в съвременното общество, възможност за интегриране в ученическия колектив, създаване на приятелства, предимство на детството и стъпка към порастването.

При постъпването на децата в училище се осъществява смяна на игровата дейност с учебната.

Въпреки това, играта има своето място и в училище. Чрез нея преходът детска градина - училище става по-лесен. Създава се приемственост, по-пълноценно се усвояват знания, формират се навици и умения. Създават се връзки между формите на играта и процеса на обучение в отделните учебни предмети. Приемствеността в педагогическата наука се разглежда като връзка между отделните компоненти на образователната система, която осигурява приемственост в обучението и развитието на децата.

„Играта ... вече е натоварена с дидактически функции и произвежда ситуации, характерни за същинския учебен процес“ (Вълова, 2004:12).

Понятието „приемственост“ в методическата литература се разглежда като „...връзката между различните етапи или степени на развитие, същността на която се състои в съхраняване на едни или други елементи на цялото или на отделни негови характеристики при прехода към ново състояние“ (Русимова, 1995:34).

Педагогическата наука свързва съдържанието на понятието „приемственост“ с „... установяването на необходимите връзки и правилно съотношение между частите на учебния предмет, на различните етапи на неговото изучаване с изискванията на учениците на всеки етап от обучението, във формите и методите на преподаване и усвояване на учебното съдържание“ (Русимова, 1995:25).

Обучението в началното училище се реализира върху постигнатото в детската градина. Промените в психическото и физиологическото развитие на децата в начална училищна възраст намират отражение и в играта. Тя става по-абстрактна и насочена към проблемите на учебно-възпитателната работа.

В началното училище игрите стават по-сложни, насищат се с познавателни моменти, подчинени на учебното съдържание.

Количественото и качествено изменение на играта намира отражение в характера на структурните им компоненти. Игровият замисъл става по-разнообразен и обобщен, игровото действие – по-сложно, игровото съдържание – по-богато, правилата на играта – по-абстрактни.

От многообразието на игровата дейност в процеса на обучение зависи успехът и мотивацията за учебната дейност на малките ученици. С помощта на игровата дейност продължават да разкриват вродения си стремеж към любознателност, да осмислят и разбират заобикалящия ги свят. Според Т. Вълова „играта има не само образователно, а и развиващо значение, защото формира ценни качества на ума като гъвкавост и последователност“ (Вълова, 2004:41).

В съвременните теории на обучение мотивацията за учене е „процес и състояние с множество взаимодействия на различни променливи (потребности, интензивност на влеченията, подбудителна ценност на целта, вече усвоени модели на поведение, конфликти и противоречия на мотивите, безсъзнателни фактори) с функция за регулация на поведението“ (Радев, 2005).

С дидактичните игри се усъвършенства технологията на педагогическото взаимодействие, тъй като те създават ефективни форми на комуникация; мотивира се самоизявата на учениците; осигурява се ефективна адаптация към понятийната система

на езика и към образователното съдържание; интегрират се познавателните, практическите и творческите задачи.

Играта изпълнява различни функции в учебния процес. Тя може да се използва като метод на обучение, форма на обучение, похват на обучение и самостоятелна практика в процеса на урочната и извънурочната дейност.

Игровият подход намира конкретен израз чрез приложението на различни видове игри, методически похвати и форми; чрез поставяне на конкретни познавателни задачи в процеса на възприемане и осмисляне на лингвистичната информация от учениците.

Игровият метод е един от най-често използваните методи на обучение на децата. Чрез него децата се забавляват докато учат. Стимулират се чувствата, активизира се мисленето и въображението, насърчава се откривателството. Според М. Андреев игровият метод е начин за отразяване и усвояване на действителността чрез собствена дейност във въображаем план. Той изпълнява важни педагогически функции, особено когато е подходящо включен в цялостния учебно-възпитателен процес (М. Андреев, 1996).

Дидактичната игра се разглежда като форма на игровата дейност (Н. Витанова, 1982). Тя е специално разработена за определена цел, подчинена е на определено учебно съдържание. Чрез нея се цели усвояване на знания, развиване на познавателни процеси, решаването на конкретни учебни задачи. Дидактичната игра включва елементи от учебното съдържание, което позволява разглеждането ѝ като форма на обучение. Присъствието на учебното съдържание в структурата на дидактичната игра се характеризира с игрова ситуация, която ученикът решава и същевременно е обект на неговата дейност. Чрез дидактичните игри се затвърдява, систематизира и обобщава учебното съдържание. Те се различават от другите игри по това, че имат последователност от правила. В тях се използва определен дидактичен материал в зависимост от поставените образователни и възпитателни цели. Поставени в игрова ситуация учениците по-лесно решават проблеми.

Всяка дидактична игра може да има по няколко варианта и да се използва с различно предназначение – за подпомагане постигане на различни цели от учебното съдържание. От друга страна едно и също познавателно съдържание може да се овладява чрез използване на различни игри.

За постигане на една образователна цел могат да се ползват множество игри. Същността на учебната цел е уточняване, затвърдяване и обобщаване на знанията и упражняване на навиците и уменията за решаване на задачите.

Ръководенето на дидактичната игра изисква познаване на учебната програма по български език, познаване на нивото на развитие на класа и креативност от страна на учителя.

Принципите на езиковото обучение, които използва началният учител в процеса на педагогическото общуване при интерпретацията на лингвистичната информация, средствата, с които си служат учителят и учениците, се отличава със своята специфика. Принципите, характерни за езиковото обучение в началния етап на образование, са общите дидактически принципи като: нагледност, съзнателност, активност на ученика в обучението, достъпност, системност, трайност на знанията, уменията и навиците. Тези принципи са характерни и за дидактическата игра.

Добре подбраната игра, отговаряща на целите на обучението, е тази, в която малкият ученик не забелязва, че учи.

След изучаване на раздела за съществителните имена във втори клас беше проведена самостоятелна работа. От анализа на получените резултати установих, че част от учениците се затрудняват да откриват съществителните имена, да определят вида и рода им. Изпитват трудности при правописа съществителните имена. Поставих си за цел да

подобря знанията и уменията на второкласниците за съществителните имена чрез дидактичните игри.

Постигането на целта беше подпомогнато от решаването на следните **задачи**:

- Откриване на съществителните имена;
- Определяне вида и рода на съществителните имена;
- Правопис на неударени гласни в съществителни имена;
- Правопис на съгласните в средата и в края на съществителните имена (обеззвучаване).

Чрез дидактичните игри се създаде непринудена среда за развиване на познавателните способности на малките ученици, подобри се мотивацията им за учене и се подпомогна развитието на абстрактното мислене.

Представям няколко игри по български език, свързани с частите на речта във втори клас. Игрите могат да се играят индивидуално, както и в малки и големи групи. Могат да се правят и варианти на всяка от предложените игри и да се използват в останалите часове както по български език, така и по другите предмети. При индивидуална игра може да се направи табло на успеха за всеки ученик и резултатите да се отчитат на определено време – седмица, месец. Състезателното начало е заложено във всеки от нас и носи допълнителен стимул за победа. Желателно е за победителя да има награда.

### **1. Намери ме**

**Целта** на играта е откриване на съществителните имена (думи, които означават предмети, природни явления, чувства) в текст или изречение.

**Дидактични материали:** изработени предварително слънца или цветя.

**Правила на играта.** Играта се провежда след диктовка или работа върху предварително подбран текст. На учениците се поставя задача да намерят съществителните имена в текста и да ги подчертаят с една права линия. След анализ от страна на учителя, децата записват върху слънцата (цветята) съществителните имена. Прави се малка цветна градинка на място, където да се вижда и чете всеки ден. Победител в играта е този ученик, който е работил без грешка или има най-малко грешки.

Освен съществителни имена, учениците могат да търсят прилагателни имена, глаголи.

Пример: *Мила има нова рокля с червени панделки по нея. Майка ѝ я купи вчера от Пловдив. Ах, колко радостно беше малкото момиченце!*

### **2. Имате поща!**

**Целта** на играта е правилно писане на съществителни имена.

**Дидактични материали:** картон, кутия, листове

**Правила на играта.** Избира се подходяща кутия, която се оформя като пощенска. Върху нея се залепя предварително подготвена задача, свързана с правописа на съществителните имена. Отговорът на учениците се записва върху листче заедно с името на детето и се пуска в пощенската кутия. Времето за изпълнение на задачата е в рамките на деня. В края на деня пощата се взима от учителя и се проверява. Върху предварително изготвено табло с името на учениците се записва резултатът. За верен отговор получават преценка на учителя).

Играта е подходяща и за часовете по български език, математика и родинознание.

Пример: *Аз се казвам \_\_\_\_\_рданка. Живея в село \_\_\_\_\_вковци. Мечтая да стана фризьорка. Имам по-малък брат. Той се казва \_\_\_\_\_сиф. Неговата мечта е да стане треньор или поне монтъор.*

### **3. Дай ми, дай ми**

**Целта** на играта е учениците да се научат да откриват съществителните имена и да ги групират.

**Дидактични материали:** предварително подготвени карти с думи.

**Правила на играта:** Предварително подготвени карти от учителя, върху които са изписани съществителни имена – предмети, природни явления, чувства, умалителни съществителни имена, собствени имена. Броят на картите е 20, от всяка група съществителни имена по 4 броя. Играчът трябва да събере 4 подобни карти. Победител е този ученик, който събере най- много групи.

**Пример:** *предмети – маса, стол, врата, прозорец; природни явления – буря, вятър, дъжд, виелица; чувства – любов, омраза, доброта, искреност; имена на градове (села, държави, морета...) – Пловдив, Раковски, Брезово, София; умалителни имена – козле, масичка, моливче, цветенце.*

Природните явления и чувствата затрудняват малките ученици и добре би било те да присъстват във всички варианти на играта

#### **4. Домино**

**Целта** на играта е съществителните имена да се групират по род.

**Дидактични материали:** предварително подготвени карти с думи и карти жокер – 4 броя.

**Правила на играта:** Предварително подготвени карти от учителя, върху които са изписани съществителни имена от мъжки, женски и среден род. Броят на картите е 20, от всяка група съществителни имена по 4 броя. Картите се слагат по средата на игралното поле. Една карта се обръща, след което всяко дете си тегли карта от купчето. Например: *обърнатата карта е роза (роза – същ. име; женски род), следващата дума също трябва да е от женски род.* Картата жокер може да променя рода. Победител е този ученик, който първи подреди всичките си карти.

Учениците получават предварителна инструкция да използват помощните думи един, една, едно. Не се използва понятието род.

#### **5. Ако знаеш, продължи**

**Целта** на играта е да се упражнява правописът на съществителните имена.

**Дидактични материали:** предварително подготвени листчета със съществителни имена и кутия.

**Правила на играта:** Учителят предварително записва на листчета съществителни имена и ги слага в кутия. Класът се разделя на отбори. Учителят тегли дума от кутията и всяко дете от дадения отбор буквува думата. Ако е вярна, застава в колонката на отбора си, ако сгреша си остава на мястото. Победител е този отбор, в който всички деца правилно буквуват думи.

В процеса на обучение дидактическите игри запазват характера си на игра. Те остават привлекателни за малките ученици и отговарят на възрастовите им особености. Дават възможност за затвърдяване, систематизиране и обобщение на изучавания учебен материал, за формиране на навици и умения у подрастващите. Чрез тях пътят на познанието става по-достъпен. Игрите създават познавателни ситуации, близки до опита на децата.

**Литература:**

Андреев, М. (1996). Процесът на обучението. София: УИ „Св. Кл. Охридски“.

- Велева, А. (2013). Педагогика на играта. Русе: Русенски университет „А. Кънчев“.
- Вълова, Т. (2004). Познавателни възможности на конструирането при интегрирането му в обучението. Плевен: НИМА.
- Д. Гетова, Д. Русимова, М. Чаракчиева. (1994). Дидактични игри в началното училище. София: УИ „Св. Климент Охридски“.
- Радев, Пл. (2005). Обща училищна дидактика. Пловдив: УИ „П. Хилендарски“.