

ПЕДАГОГИЧЕСКИ МОДЕЛ ЗА НАРАСТВАНЕ ИГРОВАТА КОМПЕТЕНТНОСТ НА ДЕЦАТА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ В ПРЕХОДА ИМ КЪМ САМОСТОЯТЕЛНА ИГРОВА ДЕЙНОСТ

Светла Х. Петкова

PEDAGOGICAL MODEL FOR INCREASING THE GAME COMPETENCY OF THE CHILDREN FROM PRESCHOOL AGE IN THEIR TRANSITION TO SELF-EMPLOYMENT

Svetla Chr. Petkova

ABSTRACT: The introduction of educational contingent pictorial means in the process of a constructive technical activity is an opportunity and a prerequisite for increasing the gaming competences of 6-7-year-olds. Application and implementation system of learning activities with them formed and developed skills for independent planning, organizing and realizing the desirable gaming activity.

KEY WORDS: pedagogical model, gaming jurisdiction, a system of learning activities.

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

Структурните и функционални характеристики на теоретико-приложния модел се определят от две групи фактори, даващи представа за компонентите ѝ: организация на педагогическото взаимодействие и технология за реализиране на учебно-познавателните действия в конструктивно-техническите и битови дейности на децата от предучилищна възраст в детската градина.



Фиг. 1. Модел на взаимодействието на основните компоненти на теоретико-приложния модел за нарастване игровата компетентност на децата в прехода им към самостоятелна игрова дейност (по Н. Божков и В. Георгиева)

Целта на педагогическия модел е повишаване игровата компетентност на 6-7-годишни деца, чрез използване на учебни условно изобразителни средства в процеса на конструктивно-техническата и игрова дейност.

Задачи:

1. Съдържателно съответствие с нормативните документи, одобрени от МОМН.
2. Модернизация на образователно-възпитателния процес в подготвителна група на детската градина чрез използване на условно изобразителни средства.
3. Осъществяване на интегративни връзки между образователните направления.

При подбора на учебното съдържание се отчита фактът, че то “трябва да осигурява условия за трудово възпитание с техническа насоченост и да съдържа главно трудови дейности с ...продуктивен характер” [3, с. 42].

Неговото структуриране е съобразено с поэтапния подход в усвояването и практическото реализиране на дейността. В основата на избора и разпределението му във времето стои разбирането на В. Беспалко [2, с. 66] за поэтапно развитие на дейността (узнаване; репродуктивни действия по триизмерна опора; репродуктивни действия със словесна опора; непреднамерени, нетипови ситуации) и уточнените от Запорожец [12, с. 184 – 198] равнища за формиране на познавателната дейност (непосредствено възприемане; възпроизвеждане на типови ситуации; действия във въображаема ситуация; опериране с понятийно мислене).

Учебното съдържание е представено в темите: “Печка”, “Телефон”, “Вагон”, “Пеперуда”, “Пчеличка”, “Ракета”, “Маса”, “Къща”, “Вагон”, “Ракета”, “Кола”, “Оригами”, “Доконструиране”, “Влак”, “Къща”, “Гълъб на мира”, “Палаво пате”, “Пъзел”, “Птиче семейство”, “Ракета”, “Часовник”, “Камион”, “Пролетна поляна”, “Задружен екипаж”, “Каталог за дрехи на куклите”, “Превозни средства”, “Калъф за ножица”.

Структурирането на учебното съдържание на педагогическия модел за формиране на графична култура у деца от подготвителна група в детската градина е съобразено с постановката на В. И. Логинова [14], че работата с предметно-схематични модели преминава в три етапа:

Първи етап – овладяване на модела чрез решаване на познавателна задача, включваща разчленяване на цялостния процес (явление) на съответните му компоненти, абстрахиране на всеки, отделяне на количествения им състав, последователност, функционални връзки, т.е. работа по образец (по схемата на Д. Поддяков за обследване на обект от действителността).

Втори етап – заместване на предметно-схематичния модел със схематичен – на тази основа се създават, изграждат обобщени знания за структурата на процеса (явлението), т.е. четене и съставяне на опорна конспект-схема с технологичен характер, четене и съставяне на опорна конспект-схема с конструктивен характер, изразяване характеристиките на модели от бита чрез използване на цветови проект.

Трети етап – използване на модела – след като детето е овладяло обобщения предметно-схематичен модел, то може да го прилага в процеса на самостоятелно запознаване с аналогични процеси (явления), т.е. овладенията способности за четене и съставяне на условно изобразителни средства, в това число и графични, детето пренася в планирането, организирането и реализирането на самостоятелната си игрова дейност.



Фиг. 2. Система от учебни дейности.

Системата от учебни дейности (Фиг. 2) в образователно направление “Конструирание и технологии” за нарастване игровата компетентност на децата е подбрана съобразно познавателно-практическите им възможности и с особеностите на знаковото и операционното учене.

Тя включва:

Първи модул – обследване и сравняване на условни изображения

1. Дейности за частично или пълно разчитане на знаков модел.
2. Дейности за обследване и сравняване на готово условно изображение с реален обект (познат на децата).
3. Дейности за обследване и сравняване на готови условно изобразителни модели на познати предмети.
4. Дейности за сравняване на схематични изображения на елементарни конструкции – по площ и форма на цялото и на елементите му, по броя на основните и второстепенните детайли.
5. Дейности за различаване и идентифициране на знаковите модели чрез сравняване на функциите, които изпълняват (например: опорна конспект-схема със структурен характер се използва за даване на информация за конструкцията на формата и на елементите ѝ, а тази с технологичен характер – за технологията на изпълнение).

Втори модул – условно-предметно моделиране на конструкцията на материални форми

1. Дейности за довършване на знаков структурен модел (зададен чрез конспект-схема) на познат обект.
2. Дейности за довършване на знаков структурен модел на познат обект.
3. Дейности за довършване на знаков структурен модел на обект по собствен замисъл.
4. Дейности с тренировъчен характер за преминаване от некодов обект към образен код (знаков модел) – тук трябва да се вземе под внимание схемата алгоритъм за реда на сензорно-практическите действия при преобразуването на материалната форма в условност.
5. Дейности с тренировъчен характер за преминаване от знаков модел към технологичен модел.
6. Дейности за самостоятелно построяване на схематични знакови модели на познати изделия.

7. Дейности за самостоятелно проектиране конструкцията на изделия чрез графичен модел.

Трети модул – графично моделиране на технологията за изграждане на материална форма

1. Практическа дейност за довършване на знаков технологичен модел (представен чрез опорна конспект – схема с технологичен характер) на познат обект.

2. Дейности за довършване на знаков технологичен модел (представен схематично) на познат обект.

3. Дейности за довършване на знаков технологичен модел на обект по собствен замисъл.

4. Дейности за преминаване от знаков структурен модел към знаков технологичен модел.

5. Дейности за преминаване от знаков технологичен модел към знаков структурен модел.

6. Дейности за преход от некодов обект (оригинал, предмет, изделие, вещь) към знаков технологичен модел.

Съобразно изискванията на “логическия принцип за структуриране на програмното съдържание и принципа ... за достъпност на учебния материал” [3, с. 41] съдържанието на отделните модули “съответства в известна степен на съдържанието на съвременните знания за труда (фази, операции, предмети, средства..., логика на изграждане на съвременните технологии, принципи за проектиране на обектите, начини за взаимодействие на хората в процеса на труда)” [3, с. 41].

70 – 80% от дейностите, способстващи овладяването на графичния компонент на конструирането, респективно за нарастване на игровата компетентност на децата, се включват в съдържанието на ситуации за конструктивно-техническа дейност по действащата програма за възпитателна работа в детската градина, а останалата част – в други дейности, нерегламентирани като продължителност и като ден на седмицата ситуации, предимно с цел затвърдяване и усъвършенстване на графичните способности за изпълнение на трудова задача.

Предвид съществуващия вече индивидуален опит у децата на 6–7-годишна възраст, знанията и уменията могат да се формират и чрез дейности с условно изобразителен характер във всички ситуации, изграждащи системата на организационните форми.

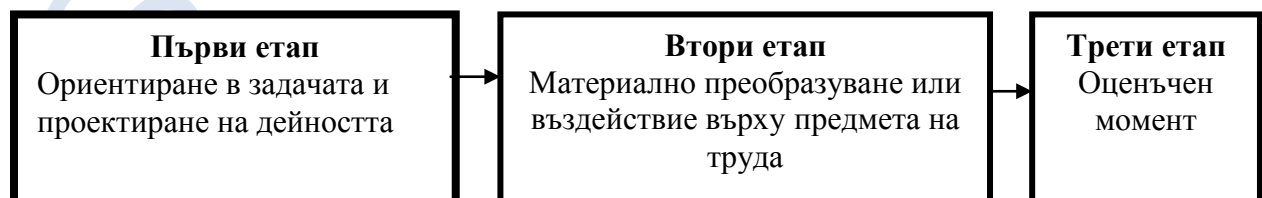
Тези организационни форми предоставят възможност за богато разнообразие на:

- учебно-познавателна форма за организация на съвместната дейност с целия детски колектив;

- индивидуално - съвместната форма за организация на детския труд [11].

В структурно отношение макроелементи на прилаганата учебно-познавателна форма за организация на съвместната конструктивна дейност са:

- ориентиране в задачата и проектиране на дейността;
- материално преобразуване или въздействие върху предмета на труда;
- оценъчен момент.



Фиг. 3. Макроелементи на прилаганата учебно-познавателна форма за организация на съвместната конструктивно-техническа дейност

Ако се диференцират макроелементите (етапите) “съобразно характера на учебните ситуации, се получава следния ход на процеса:

- при **първия етап** източник на знания е предимно учителят. Той насочва представите и опита на децата към новата информация, която трябва да бъде овладяна, определя количеството и конкретното ѝ съдържание;

- през **втория етап** източник на знания е самият предмет (модел -курс. С.П.) и процеса на неговото преобразуване. Характерът и количеството на знанията се определя от самите деца, от техните възможности за съсредоточаване и обмисляне на непосредствено наблюдаваните причинно следствени връзки и от това дали самият процес дава възможност за дейност по пътя на пробите и грешките;

- през **третия етап** източници на знания са крайният резултат и учителят. В зависимост от особеностите на резултата и стремежа на учителя е възможно формирането на нови знания и умения за предмета и процеса на труда и конкретизиране, усъвършенстване на усвоена вече в определена степен информация” [3, 54].

В “Типови игрови технологии” Д. Димитров предлага формите за организация на педагогическото взаимодействие да се разглеждат като “модели на поведение... от гледна точка на съотношението “игра - неигра” ”[11, с. 16]. Този подход е приемлив за разработването на изследвания проблем (нарастване игровата компетентност, чрез използване на условно изобразителни средства), защото позволява основната форма за организация на педагогическото взаимодействие в подготвителна група (ситуацията в нейните разновидности) да бъде разглеждана като система от ситуационни моменти, подчинени на единна цел и задачи. В нея могат да се реализират разновидностите на игроподобните педагогически явления, чрез които трудната, а понякога неразбираема за децата учебна информация, става достъпна и разбираема. Тези разновидности на класическото учебно взаимодействие в овладяване на предложеното ново учебното съдържание (въвеждане на достъпни условно изобразителни и графични средства за конструиране на изделие (макетно технологично табло, цветови проект, схема,) за подготвителна група на Образователно направление “Конструиране и технологии”) съдействат за разгръщане на самоценната игрова дейност на децата, т.е. за формиране и повишаване игровата компетентност на децата. Разбирайки, че информацията, свързана с овладяването и приложението на новите условно изобразителни средства е неразбираема в своята формулировка за някои деца, обучаващият замества познавателната (дидактическата) задача с игрова, т.е. използва се игрова педагогическа форма за организация на съвместната дейност. Детето решава непреднамерено познавателните задачи с графичен характер, “в процеса или като средство за постигане на игровата цел” [11, с. 108].

Верификацията (удостоверяване на истината) на технологичния образователен модел за формиране на игрова компетентност чрез внедряване на условно изобразителни средства в конструктивно-техническата и битова дейност на децата от предучилищна възраст и нейната роля при самостоятелната им игрова дейност се реализира като апробация с деца в предучилищна възраст в експериментални групи в четири етапа:

I етап – педагогическото взаимодействие е учебно взаимодействие, свързано с усвояване на графични знания и умения за участие в дейности с триизмерни, двуизмерни и графични условно изобразителни средства (УИС);

II етап – педагогическото взаимодействие е игроподобно взаимодействие, свързано с усвояване на графични знания и умения за участие в дейности с двуизмерни и графични условно изобразителни средства (УИС);

III етап – педагогическото взаимодействие е игроподобно взаимодействие, свързано с усвояване на графични знания и умения за участие в дейности графични средства;

IV етап – педагогическото взаимодействие е игрово взаимодействие, свързано с усвояване на графични знания и умения за участие в дейности с триизмерни, двуизмерни (УИС) и графични средства.

- Внедряването на условно изобразителните средства в педагогическото взаимодействие дава възможност и стимулира детската творческа активност за планиране, организиране и участие в различни варианти за разгръщане на игровото действие, резултат от допълнително внасяне на саморъчно проектирано и изработено изделие/играчка. Определянето (в този му вид

и хронологична последователност) на образователното съдържание в предложени педагогически модел гарантира: постигане на системност и последователност, достъпност и непрекъснатост в процеса на формиране на графична култура и игрова компетентност у 6–7-годишните деца; възможност за интегриране на знания, умения и отношение, усвоявани и формиращи в дейности от други образователни направления, както и на тези, резултат от конструктивно-технически и игрови дейности в други ситуации; разработване и прилагане на варианти за разгръщане на игрово взаимодействие, резултат от допълнително внасяне на саморъчно проектирано и изработено изделие/играчка; нарастване игровата компетентност на децата от предучилищна възраст в прехода им към самостоятелна игрова дейност.

References:

1. Aleksieva, K. *Za naglednostta I modeliraneto pri reshavane na zadachi po matematika v nachalnite klasove* (For the visibility and modeling in solving problems in mathematics in primary school). // "Infvatsii v obrazovanieto", Varna, 2009.
2. **Bespalko, V. Osnovi na teoriyata na pedagogicheskite sistemi.** (Fundamentals of the theory of educational systems), Sofia, 1982.
3. **Bogkov, N., V. Georgieva, M. Kavdanska. Teoria I metodika na trudovata I konstruktivno-tehnicheska deinost v detskata gradina.** (Theory and methods of work and constructive-technical activity in kindergarten). Blagoevgrad, 1988.
4. Vasilev, I. V. (2015): *Novi podhodi na prepodavane v tehnologichnoto obuchenie.* (New approaches to teaching technology education). Godishnik na Shumenski universitet „Episkop Konstantin Preslavski“, Tom XIX D, Shumen.
5. Vigotski, L. S. (1984): *Orudie i znakov razvitie rebenka.* (Tool and sign in child development). Vigotski, L. S. *Sobr. Soch.: V 6 t. T.6 M.: Pedagogika.*
6. **Gaidova, R. Igrovata kultura I neinata animatsia v igrovo-obrazovatelното prostranstvo na XXI vek.** (Gaming culture and its animation game-educational space of the XXI century). **Sp. Preduchilishtno vaspitanie, 3/2008.**
7. Gencheva, M. (2012): *Formirane na nachalna tehnologichna kultura v preduchilishtna vazrast.* (Formation of technological culture starting in preschool). Izd. Kontur.
8. **Georgieva – Chiprianova, B. Usvoivane na grafichni umenia pri 5-6-godishnite.** (Mastering the graphic skills in 5-6 year olds). **Sp. Preduchilishtno vaspitanie, 2/2009.**
9. Davishova, T.G., Voznaia, B. M. (2008): *Ispolzovanie opornih shem v rabote s getmi. Spravochnik starshego vospitatelia doshkolnogo uchregdenia.* (Using the support schemes to work with children. Directory senior tutor preschool). №1.
10. Delcheva, T., R. Paskaleva – Giurova, R. Raichev. (1979): *Trudovoto obuchenie i tehnietskoto vaspitanie.* (Employment training and technical education). DI “Narodna prosveta”, Sofia.
11. **Dimitrov, D. Tipovi igrovi tehnologii za detskata gradina I nachalna stepen na ESPU.** (Typical gaming technologies for nursery and primary level Secondary school). **Blagoevgrad, 1989.**
12. **Zaporogets, A., T. Markova. Osnovi na preduchilishtnata pedagogika.** (Basics of preschool pedagogy). **Sofia, 1984.**
13. Zhigalik, M. A. *Obuchenie detei doshkolnaia vozrasta sposobam nagliadnogo modelirovania.* (Training preschool children visual simulation methods). Vestnik Novgorodskogo gosudarstvennogo universiteta, №40.
14. **Loginova, V. I. Doshkolnaia pedagogika II chast** (Pre-school pedagogy II p.), **Moskva, 1988.**
15. Totseva, Ia., I. Peicheva, K. Velcheva (2007): *Pedagogicheska tehnologia za formirane i razvitie na grafichna kultura u uchenitsite v obshtobrazovatelното uchilishte (I – VIII klas).* (Pedagogical technology of formation and development of graphical culture among pupils in comprehensive school (I–VIII class).) Universitetsko izdatelstvo „Episkop Konstantin Preslavski“.

*Senior Assistant PhD Svetla Petkova
Department of Technological and Vocational Education,
Preschool and Primary School Education
At Konstantin Preslavsky – University of Shumen
svetla_1958.1958@abv.bg*

SOCIOBRAINS