

## ИГРИ И ТЕХНОЛОГИИ ЗА ПРИДОБИВАНЕ НА КОМПЕТЕНТНОСТИ ПО ОКОЛЕН СВЯТ В ДЕТСКАТА ГРАДИНА

Ани Иванова Тошева, Йорданка Тодорова Митрикова  
ДГ „Единство Творчество Красота“, Враца

## GAMES AND TECHNOLOGY FOR ACQUIRING KNOWLEDGE IN SCIENCE AND NATURE AT KINDERGARDEN

Ani Tosheva, Yordanka Todorova  
Kindergarten „Edinstvo Tvorchestvo Krasota“, Vratsa

**Abstract:** The ICTs have an enormous influence over the quality of teaching, especially in terms of traditional education in kindergarten. Using technologies together with traditional and contemporary methods of teaching and learning leads to so called „dynamic educational environment“ [1]. It increases the interest, commitment, perception and understanding of the children about the educational content.

**Keywords:** ICT integration, dynamic learning environment, digital toys, games, kindergarten

В съвременната дигитална епоха напредъкът на информационните и комуникационни технологии позволява навлизането им във всички сфери на обществено-икономическия живот, в това число и в предучилищното образование като част от него. Дигиталната компетентност е една от осемте ключови компетентности, дефинирани в Стратегията на европейския съюз „Европа 2020“. Целта на Националната стратегия за ефективно прилагане на ИКТ в образованието и науката на Република България е „създаване на равни възможности на всеки за получаване на качествени образователни услуги на нивото на съвременните изисквания и тенденции, независимо от местоживеенето и обучение с използване на ИКТ“<sup>1</sup>.

Използването на ИКТ е неразделна част от модерното образование. Съвременните деца живеят в силно интерактивна среда, общуват, придобиват знания и умения в дигитален свят, като използват различни технологични средства. Те от най-ранна възраст си служат с таблет и компютър, което налага ИКТ да бъдат включени ката средство в образователния процес в детската градина, а получаването на знания и умения да се случва по динамичен, интригуващ и интересен начин. За да се посрещнат адекватно техните очаквания учителите трябва да използват предимствата на ИКТ в контекста на новата и по-модерна образователна среда и да предоставят едно изключително атрактивно, ефективно и качествено образование<sup>2</sup>.

Средствата, използвани за технологично подпомагане на образователния процес са много и разнообразни: компютърни системи, мултимедийни проектори, интерактивни дъски, мултимедийни системи, интерактивни устройства – дигитални играчки „Bee-Bot“, таблети и др. В подкрепа на образователния процес се включват също и възможностите за предоставяне на съдържанието на аудио и видео ресурси чрез интернет технологиите – социални мрежи, блогове, сайтове, и др. При умелото им и целесъобразно използване се пораядат нови методи на обучение, усъвършенстват се традиционните, създават се по-ефективни педагогически ситуации. Благодарение на тези технологии децата се превръщат в активни участници в учебния процес. Тяхното внимание е ангажирано изцяло от това, което се усвоява или затвърдява в момента, без да се изискват прекалени усилия от страна на учителя. Тези иновации в образователната система водят до разработване и прилагане на нови методи и техники в процеса на обучение и ученето през целия живот и променят стиловете на преподаване и учене.

Настоящата разработка има за цел да запознае и мотивира учителската колегия в използването на интерактивните технологии в предучилищното обучение на децата, като една потребност, провокирана от времето.

Поставихме си следната цел: въвеждане на програмируема играчка Bee-Bot и интерактивна дъска като допълнително учебно средство, подпомагащо дейностите по различни образователни направления.

### Задачи:

- Създаване на условия за използване на дигиталното технологично решение в групата за повишава-

не качеството на обучение и формиране на основни дигитални умения на 4 годишните деца.

- Представяне на образователното съдържание по достъпен и атрактивен начин.
- Осигуряване на възможности за екипно и творческо взаимодействие в детската група.

В Деня на християнското семейство проведехме открита педагогическа практика пред родителите на децата от Втора група „Гъбка“, на която гостите имаха възможност да се запознаят с всички иновативни методи и технологии, които използваме ежедневно в нашата работа с децата.

Тема: „Кой живее в гората?“, Образователно направление: „Околен свят“, Ядро: СПНО, Програмна система „Приказни пътечки“ изд. „Булвест 2000“<sup>3</sup>.

#### **Образователни цели:**

- Обогаляване представите за диви животни.
- Възпитаване разбирането за значението на дивите животни за природата и нуждата от тяхното опазване.
- Формиране модели на поведение в естествена природна среда.

#### **Очаквани резултати:**

- Знания: има конкретни представи за дивите животни и поведението им в гората през зимата.
- Умения: може да открива елементарни връзки и произтичащи от тях зависимости.
- Отношения: разбира значението на дивите животни за природата и нуждата от тяхното опазване.

Методи: наблюдение, беседа, словесно логически задачи, разказ, упражнение, интерактивни игри.

Средства: интерактивна дъска, лаптоп, мултимедиен проектор; Bee-Bot – дигитална играчка; мултимедиен пакет „ИТИ в ДГ“<sup>4</sup>, „Кой живее в гората?“ – презентация; разказ „Горски лекар“ от М. Пришвин; „Дядовата ръкавичка“ – народна приказка; гатанки за животни; подвижна игра „Добри и лоши животни“; „Весело хорце“ – популярна музика.

Предварителна подготовка на учителя: изготвяне на презентация „Познай по гласа“; изработване на електронен образователен ресурс за работа с интерактивна дъска (чрез Star Board Software); игра за работа с дигитална играчка; изработване на емблеми за всяко дете за подвижна игра и материали за самостоятелна работа; музика за хорце.

Предварителна подготовка на децата: слушане на разказ „Горски лекар“ от М. Пришвин; „Дядовата ръкавичка“ – народна приказка; гатанки за животни; игра „Кой живее тук“ /ИТИ в ДГ/.

Организация на децата: фронтална, работа в малка група, индивидуална.

Ход на ситуацията:

I. „На горската поляна“

„Познай по гласа“ – презентация, запознаваща децата с животните в гората. Програмата Power Point позволява работа със снимки, звук, видео. С помощта на инструментите за вмъкване на звук и видеофайл чрез хипервръзка се постигна главната цел на ситуацията – обогатяване на представите на децата за горските животни в една виртуална, но естествена за животните среда.

„Назови и разкажи“ – игра с Bee-Bot – дигитална играчка. Цел на играта: Затвърдяване на знанията за познати на децата животни – сърна, елен, вълк, лисица, змия, елен, заек. Ход на играта: Децата са около игралното табло<sup>5</sup>. Учителят избира началната позиция на пчелата и задава команда от вида: „3 напред и 2 наляво“. Командата трябва така да се зададе, че пчелата да отиде до поле с илюстрация на познато животно, за което децата да разкажат какво знаят. След като пчелата спре при избраното животно, децата разказват за него. Следва нова гатанка, нова команда и т.н. Припомнят се знания за горските животни – как се наричат, кои спят зимен сън, с какво се хранят, характерни белези и т.н. Програмируемата интерактивна играчка – пчела „Bee-Bot“ е играчка с опростен интерфейс, удачна за използване като отправна точка за преподаване и упражняване на контрол над обекти, алгоритмични дейности, програмиране на дейности за малки деца, пространствена ориентация и др. Това е играчка, която освен емоционалност, допринася и за развиване на манипулативност, логическо мислене, опит за проба и грешка, поощрение при даване на верен отговор.

II. Подвижна игра – „Добри и лоши животни“.

III. Работа с познавателните книжки

При използването на софтуера учителят има възможност да реагира бързо и адекватно според индивидуалните възможности и потребности на всяко дете – той може да промени сложността на ситуацията, броят на дидактичните задачи и упражнения, изискванията за тяхното решаване, самият той може а преминава в различни роли – учител, партньор в игра, помощник. Използвайки елементарните умения на децата за работа с виртуалното моливче в създадената образователна среда върху интерактивната дъска

в проблемно-познавателна дейност „Кой с какво се храни“ и „Открий, постави и преброй“, децата търсят доказателства, откриват елементарни връзки и произтичащи от тях зависимости.



IV. „Весело хорце“ – за създаване на емоционална атмосфера и подобряване отношенията между децата по посока на екипност, сътрудничество, толерантност.

Постигнати резултати:

Знания: изградени представи у детето за дивите животни и поведението им в гората в една виртуална, но естествена за животните среда.

Умения: откриване на елементарни връзки и произтичащи от тях зависимости чрез уникалните възможности, които предоставя интерактивната дъска.

Отношения: разбиране значението на дивите животни за природата и нуждата от тяхното опазване с помощта на игри и дигитални играчки.

#### Изводи:

- За да отговорим адекватно на интересите и потребностите на съвременното дете, трябва да използваме нови технологии, да търсим начини да доведем образователното съдържание до нещо познато, забавно и интересно.
- Интерактивността и възможностите за визуализация създават нова образователна среда, в която се развиват асоциациите, въображението и мисленето на детето.
- Интегрирането на дигитални средства в детската градина усъвършенства педагогическото взаимодействие и го прави адекватно на съвременните европейски изисквания.

#### References:

1. Papancheva, R. Dinamichna poznavatelna sreda v detskata gradina, Universitet „Prof. d-r Asen Zlatarov“, Burgas, 2017

#### (Endnotes)

1. Национална стратегия за ефективно прилагане на ИКТ в образованието и науката на Република България <http://www.strategy.bg/StrategicDocuments/View.aspx?Id=904>
2. Терзиева, В., К. Тодорова, П. Кадемова-Кацарова, Преподаване чрез технологии- споделяният опит на българските учители, В Сб. IX Национална конференция „Образованието и изследванията в информационното общество“, 2016, <http://sci-gems.math.bas.bg/jspui/bitstream/10525/2756/1/ERIS2016-book-p19.pdf>
3. <http://www.bulvest.com/>
4. [http://www.izkustva.net/ITI\\_DG.html](http://www.izkustva.net/ITI_DG.html)
5. Папанчева, Р., К. Димитрова, Забавните пчелички, Изкуства, София, 2014