

ИГРАТА В ЗАНЯТИЯТА ПО БЪЛГАРСКИ ЕЗИК КАТО ЧАСТ ОТ СТРАТЕГИЯ ЗА ПОВИШАВАНЕ МОТИВАЦИЯТА ЗА УЧЕНЕ НА ПЕТОКЛАСНИЦИ

Наталия Мацева

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

Резюме. В контекста на съвременните обществено-културни условия, в които се осъществява образователно-възпитателният процес, често се оказва, че адаптивността, творчеството и способността да се решават проблеми, са далеч по-ценни качества от натрупаните знания в дадена област. За да развият тези качества у подрастващите, на учителите се налага да изработват различни стратегии, с които да заинтригуват съвременните млади хора и да задържат тяхното внимание. Една от интерактивните техники, които осигуряват активното участие на децата в процеса на учене, е играта. В статията се предлага практическа методическа идея за прилагане на подобен метод на занятията по български език в V клас и се правят изводи на база направените наблюдения.

Ключови думи: ролеви игри; мотивация за учене; интерактивни методи; позитивна среда; комуникативни стратегии

За разлика от предишните поколения децата на XXI век, израсли в ерата на бързо развиващите се технологии, много по-често губят интерес към учебния процес и нямат желание за работа. Голяма част от тях определят класическите методи и техники на преподаване в училище като неработещи, неефективни, дори несправедливи. „Променящите се социално-икономически условия, които водят до все по-ускорено навлизане на технологиите в ежедневието, извеждат на преден план необходимостта образователните процеси да се поддържат в състояние на непрекъсната актуализация на подходи и практики“ (Bojkova 2022, p. 181). Съвременното поколение учащи притежава разнообразие от интереси, ценности и опит, които формират активна нагласа към възприемането на информация. „Формирането на компетентности в училище е резултатно в условията на компетентностно и личностоориентирани образователни подходи, изискващи в съдържателен план обучението да се разглежда като средство за развитие на личността, а не като изолирана и независима цел на училището, при което чрез процеси на интеграция на изучаваните в училище дисциплини води до структуриране както

на по-обобщени знания, умения и навици, така и на способности на мислене, стратегии за комуникация, работа с информация и рефлексия“ (Dobрева, 2021, р. 68). Способностите на учениците да усвояват знания, до голяма степен се свързват с интереса, с който работят на занятията, т.е. мотивацията заема централно място в обучението. Затова на учителите се налага да изработват различни стратегии, с които да заинтригуват съвременните млади хора и да задържат тяхното внимание. Очертават се множество алтернативни подходи за учене и преподаване, които са ориентирани не просто към възпроизвеждане на фактите, а към творчество и инициативност.

Когато става въпрос за езикови занятия, често дейностите, които се използват в учебния процес, не привличат вниманието на учениците, не поражда интерес и желание да бъдат изпълнявани. В прогимназиалния етап на обучение, за да бъдат усвоявани задълбочено и трайно знанията, е необходимо те да се поднасят на учениците по интересен и привлекателен начин, т.е. успехът на ученето е неразривно свързан с положителните очаквания, които предхождат въвеждането на всякаква информация. Всъщност положителните очаквания са един от аспектите на съвременната образователна среда, която предполага ефективно взаимодействие между всички участници в процеса на обучение. От познатите дейности, които извършват децата, най-голямо чувство на радост и душевна удовлетвореност носи играта.

Психолозите отдавна са установили, че играта е водещ тип дейност в детска възраст – в нея са корените и от нея се развиват всички останали. Детето се подготвя за пълноценен живот като възрастен човек (учене, труд и т.н.) именно чрез играта; по рождение е предразположено към нея поради занимателния ѝ и забавен характер, което предопределя особено роля в образователно-възпитателния процес. Именно в играта и чрез играта учениците удовлетворяват своите потребности; точно затова е този силен стремеж към нея.

Игровият подход намира конкретен израз чрез приложението на различни видове игри – ситуационни, ролеви, симулационни. И. Иванов в своя статия определя, че базираното на игра обучение е това, при което учениците се учат, играейки образователни игри, създадени за тях или от самите тях (Ivanov 2005, р. 7). Общото между тях са наличните игрови импулси, ситуативната обусловеност, ролевите изяви, имитирането на действителността и интерактивността им. Ключов момент е тяхната привлекателност за учащите, която ги кара активно да се включват в образователното взаимодействие.

П. Гарушева и Ф. Бойкова посочват, че „по време на усвояването на лингвистична информация и най-вече след усилена аналитико-синтетична дейност, особено ползотворни са игрите“ (Garusheva, Boykova 2014, pp. 65 – 66). Те привличат вниманието на учениците и подпомагат изпълнението на задачите, създават у тях интерес и им дават възможност да запомнят по-трайно и съзнателно необходимия учебен материал. Изискват самостоятелните им действия и по този начин знанията придобиват личностен смисъл. Акцентът е върху диалогичността, което

способства развиването на умения за речево общуване в различни социокултурни области. Утвърждава се ценностна система и се възпитава култура.

Игровите ситуации, като форма на обучение, се отнасят към интерактивните методи, чрез които се осигурява активното участие на децата в процеса на учене. И. Иванов в своя статия го определя като базирано на игра обучение, при което учениците се учат, играейки образователни игри, създадени за тях или от самите тях (Ivanov 2005). Игрите заемат важно място в образователния процес, тъй като могат да бъдат използвани ефективно и много успешно за прилагане на усвоени знания и умения като имитация на реална дейност в определена изкуствено създадена ситуация. Целта е да се формират навици за действие в житейски контекст. Авторът ги разглежда „като форми на поведение, чрез които индивидът изучава и изгражда социалния си живот“ (Ivanov 2005, p. 11). Поставят учениците във въображаеми, но близки до реалността условия, като така ги ангажират на личностно равнище и насърчават речевото общуване. Чрез имитирането и подражанието се постига ефективно взаимодействие и общуване в обучителния процес. Ролевите игри развиват у участниците редица социални умения: „за комуникация (формулиране на становища, изслушване на мнения, вербално и невербално изразяване); за сътрудничество; за преговаряне и договаряне; за преодоляване на конфликти“ (Ivanov 2005, p. 11).

По мнението на Н. Иванова „изпълнението на роли насочва вниманието на учениците към нови идеи и чувства, очаквания и отношения“ (Ivanova 2014, p. 21), а според В. Гюрова и др. „методът е подходящ за формиране на умения за адекватно реагиране в определена ситуация“ (Gyurova et al. 2006, p. 63). П. Гарушева и Ф. Бойкова отбелязват: „Всеки един от участниците в играта се изяснява съобразно индивидуалните си особености. Получили определени социални роли, те обсъждат проблем от действителността, който се среща в конкретната описана ситуация“ (Garusheva, Boykova 2014, pp. 67 – 68). Чрез играта учениците могат да придобият познание „относно социално приемливи модели на поведение, споделяни от една културна общност“ (Boykova 2016, p. 70).

Ролевите игри могат ефективно да се използват на езикови занятия за изграждане на цялостна комуникативна стратегия – за поставяне на ученици в специфични ситуации, които изискват използването на конкретни знания, прилагането на комуникативни умения, избиране на подходящ стил и език на общуване (вербален или невербален). Внимание заслужава и фактът, че чрез такива игри учащите могат да се упражняват и в концентриране, активно слушане и задаване на въпроси, развиване и на способностите им за представяне и самопредставяне. Когато интерактивни техники бъдат включени в образователния процес, поведението на учащите се променя в посока желание да се учи, в по-висока степен осмисляне на наученото, удовлетворение от учебното взаимодействие. Непринуденото усвояване на абстрактната езикова информация в процеса на игра улеснява възприемането и осмислянето на езиковите понятия и мотивира учениците за изпълнението им.

За илюстрация ще бъде представено занятие, посветено на обобщение на темата *Строеж на простото изречение*, което е финал на цикъл от уроци, посветени на запознаване на петокласниците с второстепенните части на изречението¹. Целта е да бъдат затвърдени знанията за думите като части на речта и като части на изречението. В продължение на часове учениците са се запознали с второстепенните части на изречението, с възможните синтактични функции на думите в изречението (второстепенните части се изучават на предходните занятия, а главните части са известни от IV клас).

Първата учебна ситуация насочва към припомняне на вече познатите понятия *главни* и *второстепенни части* в простото изречение.

(Учител: През последните няколко седмици часовете ни по български език са посветени на частите на простото изречение. Известно е, че най-общо те са разделени на две групи – *главни* и *второстепенни*. Кой са главните и защо се наричат така?

Ученик: Подлогът и сказуемото са главни, защото ни показват най-важното, за което се говори в изречението. Сказуемото означава действието, а подлогът – кой го върши.

Учител: Точно така. Подлогът и сказуемото съставят смисловото ядро на изречението – указват *кой е вършиателят* и *какво прави*. Знаете, че изречението може да се състои само от главни части: *Децата играят. Птиците пеят. Слънцето грее*. (Записва ги на дъската едно под друго.) Но с вас разбрахме вече на предходните занятия, че е възможно да бъде разширено и с други думи: които показват например обекта, към който е насочено действието; или някакви обстоятелства, свързани с него – начина, времето, мястото; или признаци на лицата и предметите, за които се съобщава. Всички тези думи допълват, изясняват, разширяват смисъла на изречението и затова ги наричаме *второстепенни*.)

Следват упражнения за разширяване на кратките изречения, които са записани на дъската, с различни второстепенни части. Учителят ръководи петокласниците да дават примери последователно за допълнения (преки и непреки), обстоятелствени пояснения (за време, за място, за начин), определения.

(Ученици: Малките деца весело играят с футболна топка в близкия парк. Двете деца вчера играха футбол на зеленото игрище. През пролетта птиците пеят прекрасно чудни мелодии. В ябълковата градина птиците дълго пеят своите песни. Всеки ден слънцето грее плодородната земя. Лятното слънце ослепително грее морските вълни.)

При разнообразието от примери, които учениците дават, учителят има готовност да беседва с тях за уточняване или поправяне на неточности, насочва ги към изясняване на използваните думи като части на речта.

(Учител: Каква дума като част на речта е използвана в ролята на допълнение в изречението? Как е изразено в този пример обстоятелственото пояснение? Какъв

вид е използваното местоимение? Каква е неговата синтактична служба в изречението?)

В края на упражнението обучаемите свободно боравят вече с понятията, които ще са нужни при изпълнение на следващото упражнение.

(Учител: Справихте се чудесно. А сега нека се позабавляваме. Не бива да ви преуморявам с учене. (Учениците се смеят.) В следващата игра, която се нарича „Къща за гости“, всеки от вас ще влезе в определена роля. Знам колко много обичате да посрещате къщи приятели или вие да отидете да се срещнете в техните домове с тях. Когато ги каните обаче, сигурна съм, че обмисляте редица подробности: кой с кого дружи, кой с кого не се разбира, кой кого харесва или кой кого не обича. Т.е. внимателно подбирате гостите и преценявате как да ги подредите на масата. Така е и с изреченията, с които си служим, когато съставяме текст – подбираме подходящите думи (с оглед тяхното лексикално значение) предвид това, което трябва да отправим като съобщение, и ги свързваме според правилата на езика. Не можем да използваме произволно взети думи, защото нищо няма да се получи от нашето изказване – няма да бъдем разбрани.

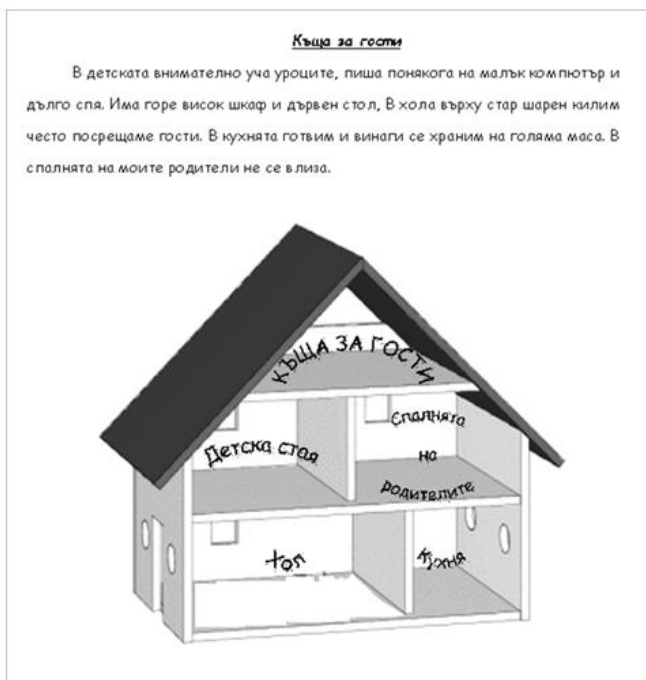
И така, имате задача да представите къщата, в която живеете. В нея има различни стаи – в кухнята се готви храната, детската ви служи да научите уроците си и да се погрижите за външния си вид, в хола се посрещат гости и т.н. Всяка стая в зависимост от предназначението си притежава специфични мебели и аксесоари. Ще изберем един от вас, който ще бъде в ролята на домакин – той ще бъде водещ на представянето. Останалите ще влязат в ролите на думи, които назовават някакви предмети от дома, техни признаци или действия, свързани с тях. Ще се разделите на групи: първата ще са съществителни имена, втората – прилагателни, третата – глаголи, а четвъртата – наречия. Домакинът ще трябва да си подбере от тези групи съответните гости (думи), така че да представи всяка от стаите с по едно изречение, описвайки най-точно своя дом, т.е. ще „покажи“ свои съученици в отделните стаи, така че да се получи най-подходящата компания. При представянето всеки от вас ще отговори и на въпроса *Каква синтактична роля в изречението изпълнява думата, която представлява*. Не забравяйте, че никой не бива да остане извън играта. И още нещо: така, както се стараем да представим къщите си пред приятелите в най-добрия вид, така и текстът, който всъщност представлява „Къщата за гости“, трябва да е привлекателен и интересен.)

Учениците получават и своите индивидуални „псевдоними“, записват ги на картончета, които прикачат към баджове, предварително осигурени от учителя. Разполагат с 10 минути, за да уточнят помежду си кой в коя „стая“ ще бъде „гост“ и с каква синтактична функция ще се включи. Крайният резултат е презентиране на текст („къща“), съставен от изречения („стаи“), в които всяка от думите („гости“) изпълнява определена синтактична роля. Децата са видимо заинтригувани, всеки с желание приема да играе, възцаряват се разбирателство и приятелски дух.

Съществителни имена	Прилагателни имена	Глаголи	Наречия
маса	висок	храня се	дълго
стол	голям	спя	често
компютър	малък	уча	винаги
шкаф	шарен	пиша	внимателно
урок	дървен	посрещам	понякога
килим	стар	готвя	горе

Фигура 1. Думи, включени в ролева игра „Къща за гости“

Шумно е, но това е приемливо, защото означава, че се вълнуват. Групирали са се в три зони в класната стая (кухня, хол и детска стая) и репетират „изиграването“ на своите роли. „Домакинът“ следи всеки от съучениците му да е в подходящата компания, и поэтапно минава през „стаите“ за доуточнявания и детайли. В крайна сметка, представят и готовия продукт, като „домакинът“ дори рисува на дъската къщата, като изяснява функциите на всяка стая.



Фигура 2. Представяне на „Къща за гости“ от ученик „домакин“

Всеки от участниците, когато идва неговият ред в изреченията от текста, се старее с поведението си „да изиграе“ най-характерното, с което се свързва значението на неговата дума. След „представлението“ децата отговарят на въпроси, свързани със синтактичната функция на думите в изречението, а в края на часа получават домашна работа: *Всеки ученик трябва да изготви кратка презентация на тема „Домът мечта“, като онагледя текста си с подходящи илюстрации – във вид на табло (със снимки, картинки), аудио-или видеозапис, дигитален продукт на PowerPoint или друго (по желание).* Нужни са и някои разяснения в този момент: илюстрациите са помощ и подкрепа за представящия, но не основна част на презентацията. Водеща роля има текстът, който създават; езикът трябва да е лаконичен, без неясни термини и чуждици. Когато използват PowerPoint, продуктът представя по-скоро илюстрации, графики, диаграми, не съдържа много текст (той се представя устно), допустимо е да се включат някои ключови думи, изрази,

ОЦЕНЪЧНА КАРТА ЗА ПРЕЗЕНТАЦИЯ			
ЕЛЕМЕНТИ НА ПРЕЗЕНТАЦИЯТА		ОЦЕНКА ОТ 2 ДО 6	СРЕДНА ОЦЕНКА ¹
РЕЧ	Ясен език	1.	I (1+2+3+4+5) : 5
	Точност на обясненията	2.	
	Спазване на книжовните правила	3.	
	Интонация	4.	
	Артистичност	5.	
ЕЗИК НА ТЯЛОТО	Положение на тялото (стойка, глава, ръце и др.)	6.	II (6+7+8+9) : 4
	Лице	7.	
	Очи	8.	
	Облекло	9.	
ПОМОЩНА ТЕХНОЛОГИЯ	Подходящи илюстрации	10.	III (10+11+12) : 3
	Премерено количество илюстрации	11.	
	Съобразяване с времето	12.	
КРАЕН РЕЗУЛТАТ¹			(I+II+III) : 3

¹ Средната оценка и крайният резултат се изчисляват като средно аритметично на поставените оценки по посочените в полето формули.

Фигура 3. Оценъчна карта за презентация

заглавия; умерено се използват цветовете и анимации; не бива да се прекалява и с броя на слайдовете (около десетина), а времетраенето е ограничено (обикновено 5 – 10 минути).

През следващите часове, когато представят своите продукти, учениците отново са в роли и имат още една предизвикателна задача – трябва сами да оценят презентациите на съучениците си. Припомнят се елементите, които трябва да съдържат; уточнява се скалата за оценяване; уеднаквяват се критериите за съответните оценки. Така децата работят за развиване на уменията си да се самонаблюдават и контролират (рефлексия и саморефлексия) – важни способности за критично отношение върху целия процес на учене. Това е по-скоро рефлекс при усвояването на знания и формирането на умения – съзнателно прилагане на всички инструменти за организиране на познание и информация, анализирането и синтезирането ѝ, представянето ѝ, които се явяват определящ фактор за успешността на ученето.

Подобна стратегия има за цел да ги мотивира да коригират собственото си представяне, да се стремят към съвършенство. Получават от преподавателя оценъчни карти, в които да вписват резултатите от наблюденията си. А отличните оценки ще бъдат вписани в дневника на класа. Петокласниците проявяват сериозно отношение към подобна дейност – не желаят да огорчат някого или незаслужено да му „подарят“ шестица. Внимателно следят изявиите и попълват формулярите. В края на всяка презентация следва коментар и колективно поставяне на оценка.

От наблюденията върху проведената работа с помощта на ролева игра по представянето на текст, създаден от самите ученици, следват редица заключения.

- Когато им се предостави поле за творческа изява, учениците мотивирано търсят начини да изпълнят поставената задача.

- Работят фокусирано и концентрирано при откриването на нужните средства за постигането на целта.

- Проявяват дисциплина в работата си и желание за усъвършенстване и самоусъвършенстване.

- Елиминирани са всякакви елементи на притеснение и неувереност. Напротив, за децата тази дейност е забавна и привлекателна. Така се постига сплотеност и се осигурява позитивна атмосфера на взаимно внимание и уважение между членовете на групата, защото се насърчава комуникацията.

Всичко това подсказва на учителя какви трябва да са неговите нагласи, какво може още да промени в работата си, за да успее да създаде за учащите ефективна и ползотворна среда, в която пълноценно да бъдат овладявани ключови компетентности. Това със сигурност се отразява и на неговата мотивация.

БЕЛЕЖКИ

1. Представен е пример от занятие по български език с паралелка (25 ученици от V клас) в СУ „Паисий Хилендарски“ – Пловдив.

ЛИТЕРАТУРА

- БОЙКОВА, Ф. 2016. *Комуникативни стратегии в обучението по български език*. Пловдив: УИ „П. Хилендарски“=
- БОЙКОВА, Ф. 2022. STEAM подход в обучението по български език. В: *Образователни идеи и методически парадигми. Сборник в чест на 60-годишнината на проф. д.ф.н. Димитър Веселинов*. София: УИ „Св. Климент Охридски“, 181 – 188.
- ГАРУШЕВА, П., Ф. БОЙКОВА, 2014. *Помагало по методика на обучението по български език (теоретични и практически насоки)*. Пловдив: УИ „Паисий Хилендарски“.
- ГЮРОВА, В., В. БОЖИЛОВА, В. ВЪЛКАНОВА, Г. ДЕРМЕНДЖИЕВА, 2006. *Интерактивността в учебния процес*. София: Европрес.
- ДОБРЕВА, С., 2021. *Текстът – стратегически ресурс при университетската подготовка на учители по български език и литература*. Шумен: Университетско издателство „Еп. Константин Преславски“.
- ИВАНОВ, И., 2005. Интерактивни методи на обучение. В: *Юбилейна научна конференция с международно участие по повод 50 години ДИПКУ – Варна, на тема „Образование и квалификация на педагогическите кадри – развитие и процеси през XXI век“*.
- ИВАНОВА, Н., 2014. *Интерактивност в обучението. Интерактивни методи и техники*. София: СУ „Св. Климент Охридски“, [Interaktivnost-v-obuchenieto.-Interaktivni-metodi-i-tehniki-Prof.-dnp-Neli-Ivanova.pdf](#).

REFERENCES

- BOYKOVA, F. 2016. *Komunikativni strategii v obuchenieto po balgarski ezik*. Plovdiv: P. Hilendarski.
- BOYKOVA, F. 2022. STEAM podhod v obuchenieto po balgarski ezik. In: *Obrazovatelni idei i metodicheski paradigmi. Sbornik v chest na 60-godishninata na prof. d.f.n. Dimitar Veselinov*. Sofia: Sv. Kliment Ohridski, 181 – 188.
- GARUSHEVA, P., F. BOYKOVA, 2014. *Pomagalo po metodika na obuchenieto po balgarski ezik (teoretichni i prakticheski nasoki)*. Plovdiv: Paisiy Hilendarski.
- GYUROVA, V., V. BOZHILOVA, V. VALKANOVA,

- G. DERMENDZHIEVA, 2006. *Interaktivnostta v uchebnia protses.* Sofia: Evropres.
- DOBREVA, S., 2021. *Tekstat – strategicheski resurs pri universitetskata podgotovka na uchiteli po balgarski ezik i literatura.* Shumen: Universitetsko izdatelstvo „Ep. Konstantin Preslavski“.
- IVANOV, I., 2005. *Interaktivni metodi na obuchenie.* V: *Yubileyna nauchna konferentsia s mezhdunarodno uchastie po povod 50 godini DIPKU–Varna, na tema “Obrazovanie i kvalifikatsia na pedagogicheskite kadri – razvitie i protsesi prez XXI vek”.*
- IVANOVA, N., 2014. *Interaktivnost v obuchenieto. Interaktivni metodi i tehniki.* Sofia: Sv. Kliment Ohridski, *Interaktivnost-v-obuchenieto.-Interaktivni-metodi-i-tehniki-Prof.-dpn-Neli-Ivanova.pdf.*

THE GAME IN BULGARIAN LANGUAGE CLASSES AS PART OF A STRATEGY TO INCREASE THE LEARNING MOTIVATION OF FIFTH GRADERS

Abstract. In the context of the external socio-cultural conditions in which the educational process takes place, adaptability, creativity and the ability to solve problems are often considered to be far more valuable qualities than the accumulated knowledge in a given field. To develop these qualities in adolescents, teachers need to develop different strategies to engage and hold the attention of the world's young people. One of the interactive techniques that ensure the active participation of children in the learning process is the game. The article offers a practical methodological idea for applying a similar method to Bulgarian language classes in the fifth grade and draws conclusions based on the observations made.

Keywords: role-playing games; learning motivation; interactive methods; positive environment; communicative strategies

✉ **Natalia Matseva**

ORCID iD: 0009-0001-2960-7071

Paisii Hilendarski University of Plovdiv

24, Tsar Asen St.

4000 Plovdiv, Bulgaria

E-mail: nataliya.maceva@uni-plovdiv.bg