https://doi.org/10.53656/ped2026-3.01

Research Insights
Изследователски проникновения

СХЕМАТИЧНАТА ИГРА И ЕЗИКОВОТО РАЗВИТИЕ НА ДЕТЕТО В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

Доц. д-р Екатерина Чернева
Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

Резюме. Статията разглежда проблема за влиянието на схематичната игра върху речевото развитие на детето в предучилищна възраст според очакваните резултати в образователно направление „Български език и литература“. Разясняват се същността и видовете схематични игри. Маркират се четири нива на действие на игрите върху когнитивното развитие на детето, като най-важното е овладяването на езика. В проведеното изследване са използвани три вида схематични игри, доказващи компетентността на шест-седемгодишното дете да анализира, синтезира и обобщава, активно да наблюдава схемата и да мисли. Акцентът в езиковото развитие са неизменяемите части на речта: наречия, предлози, съюзи. Посочени са методически препоръки за използване на схематичната игра в обучението по език в предучилищна възраст по отделни ядра от учебната програма.

Ключови думи: игра; схематична игра; детски речник; фина моторика; езиково развитие

1. Теоретична обосновка

Децата учат по различни начини: чрез подражание, експериментиране, сравняване, повтаряне, задаване на въпроси, търсене на отговори, слушане, разказване на истории. Въпросът дали играта в нейните различни форми също допринася за развитието на компетентности за учене, отдавна има положителен отговор. Всички значими резултати от редица изследвания върху особеностите на игровото действие и влиянието му над когнитивния потенциал на детето могат да се обобщят в следните три аспекта: играта е от решаващо значение за развитието на личността на детето; игровото действие е благодатната среда за формирането на изключителен брой лични и академични умения; игровите умения са основа за по-късна професионална реализация (Rossetti-Gsell, 1998; Oerter, 1999; Auerbach, 2001; Krenz, 2008).

Ако играта може да се разбира като доброволно, спонтанно или планирано радостно ангажиране на детето със себе си и неговата среда, което възниква от дълбоко любопитство, става ясно какво общо има това основно разбиране с трите току-що обсъдени аспекта. Играта винаги помага детето да бъде самоактивно, да се обърне към непознатите неща в живота и да се справи с тях, да проектира и използва стратегии за решаване на проблем, да опита нови неща и да разшири познатите модели на действие, като по този начин проявява креативност. По този начин децата придобиват така наречените *„обобщаващи способности*“ и развиват *„обобщаващи постижения* “, които са основа за изключителен брой човешки умения: *създаване на връзки* – способност за комбиниране и координиране между участници, игрово действие и игрови материал; *анализ на ситуация* – условия на общуването; *синтези на форми*: сглобяване на части от едно цяло – създаване на смислени връзки/отношения; *сравнения*: разпознаване на прилики или разлики; *разширяване на възприятието*: развиване на различни сетивни способности и непрекъснатото им активиране; *разгадаване и разработване на схеми* – разнообразие от действия и стратегии за постигане на дадена цел; *координиране на отделни дейности; креативност* – изпробване на нови стратегии.

Тези функции могат да бъдат открити в почти всички игри и в същото време формират основата на обучението. В това отношение твърдението, че играта е учене или ученето е игра, не е изненадващо. Според Ф. Бойкова „Като многофункционален метод играта може да участва при усвояване и прилагане на нови знания, при формиране и затвърждаване на умения, при преговор, при обобщение. Играта представя перспективи за формиране на самостоятелно мислене, личностни качества, проява на лидерски способности, усъвършенстване на комуникативните умения. При игровото общуване се създават условия за изпълняване на различни социални роли – на лидер, организатор, изпълнител, изследовател, експерт, и не на последно място – играта е един от начините за преодоляване на пасивността на учениците“ (Bojkova, 2011, p. 77). Играта и ученето са неделима единица.

Една от възможностите за реализиране на тази връзка е „схематичната игра“, чрез която могат да се разберат по-добре елементарни образователни процеси.

Значението на схемите в играта на децата се превръща във важна, неразделна част от практиката в ранна детска възраст. Схемите са повтарящи се модели в поведението на децата, които са пряко свързани с развитието и установяването на когнитивните структури в мозъка. Те действат на четири различни нива в развитието на децата.

– Ниво 1 – сензомоторно. Образователният процес в ранна детска възраст приоритетно включва учене чрез сетивата. Две-тригодишното дете усвоява информация чрез това, което вижда, вкусва, докосва, чува и помирисва. Така се реализират сложни мултисензорни връзки, които действат като основен

източник на информация от мозъка, а това, от своя страна, укрепва когнитивните им структури (схеми).

– Ниво 2 – символно представяне. Детето използва предмет – заместител на друг предмет.

– Ниво 3 – функционална зависимост. Използването на предишни знания от детето, които вече са усвоени и интегрирани в когнитивните компетентности.

– Ниво 4 – абстрактно мислене. Това е т.нар. „транспортната схема“ за всяко от горните нива.

Схематичната игра позволява на децата да споделят опит, да поемат рискове и да преглеждат и говорят за съществуващи знания и придобити умения. Когато децата си играят с концепция или идея, която познават добре, също надграждат знанията, които след това могат да приложат към набор от нови преживявания и дейности. По този начин схемите (когнитивните структури) непрекъснато се подсилват чрез активно изследване, ангажираност и мислене. Именно възможностите децата да комбинират ресурси и материали в игрови условия чрез схематичната игра, имат решаваща роля в обогатяването на речника на детето. Когато то изследва определени модели на движение, наричани „схеми“, в речта му навлизат думи, различни от изменяемите части на речта, създаващи базовия речник: съществителни имена, прилагателни имена, глаголи, лични местоимения, числителни имена. Акцентът се поставя върху наречието, предлозите, частиците и междуметията. Задълбоченото познаване и разгадаване на схемата на глас дава възможност на учителя да анализира не само езиковото развитие на детето, но и общия когнитивен потенциал. Така могат да се планират образователни дейности, интересни за детето и гарантиращи активното му участие в процеса на обучение. Английската задължителна учебна програма за начален етап на ранна възраст – EYFS, 2012, изисква от преподавателите да започнат процеса на опознаване на всяко дете, като наблюдават, слушат и документират интересите му чрез разпознаването на схеми[1].

В Германия схематичните игри често са наричани „*игри за мислене и учене*“. Към тях се отнасят езиковите и математическите учебни игри с образователен характер. Тъй като се използва значително количество учебен материал, се приема, че те *не са игри в истинския смисъл*. Това са по-скоро „*форми на обучение и практика“,* които са предназначени да тренират когнитивните области на децата. Тези игри са по-високо ниво от дидактичната игра, каквато познаваме и използваме в процеса на педагогическо взаимодействие, защото предават знания, стимулират когнитивните процеси и изпълняват конкретни учебни цели, ориентирани към затвърдяване на новопридобити знания.

Диференцирането на схематичните игри се базира на различни изследвания, чието начало е поставено от Пиаже (2019). Той е един от първите, които използват термина схема, за да опишат определени типове поведение и развитие въз основа на наблюдения през 20-те години на миналия век. Полето на поведенческите схеми е усъвършенствано и разширено през последните 100 години и те сега се наричат „схеми на играта“ или на английски Schemes of Play. Ричард Андерсън (1977) коментира, че разбирането на тези схеми може да помогне на преподавателите, учителите и родителите да подкрепят детето в процеса на обучение и възпитание. Изследвайки теорията и технологията на игровото взаимодействие в детската градина, А. Велева (2013) отбелязва: „Поради универсалния характер на игровата схема тя може да поема съдържание от всички области на човешка дейност и отношения, където ходът на явленията зависи от борбата на две или повече страни. Така се стига до съществуващото днес огромно разнообразие от игри с правила с различна степен на сложност“ (Veleva, 2013, p. 125).

Очертават се осем групи схематични игри, които са в основата на поведенчески модели, позволяващи на децата да изследват и изпробват идеи и мисли чрез играта си. Във всяка група има дейности, които позволяват детето да бъде в активна позиция, да решава проблеми, да задава въпроси и да взима решения:

1. „Траектория“ – игри с хартиени самолети, хвърчила или знамена; хвърляне на мишена; състезателна писта с коли; фризби; бумеранг; конструктор.

2. „Въртене“ – калейдоскоп; работа с детски инструменти – винтове и отвертки; тестопластика – завиване на руло от тесто, овалване, смилане на зърна в мелничка.

3. „Транспорт“ – играчки, с които може да се транспортират различни предмети: коли, камиони, багери, ръчни колички, лодки. Добър вариант е в градината да се очертае траектория, по която се движат тези „транспортни средства“, и да се следва очертаната схема.

4. „Заграждения“ – готова палатка или палатка от одеяла; къща, построена от кашони; къща за животните от кутия за обувки; тунели в мокър пясък; зоопарк с клетки.

5. „Опаковане“ – игра „Пощальон“ (поставяне на картички и писма в пликове); игра „Ветеринарен лекар“ – превързване на плюшените животни и поставяне на превръзки във ветеринарната клиника; матрьошки.

6. „Свързване“ – нанизване на мъниста; хартиени гирлянди; тъкане на детски стан; маршрут на влак; път на камион за носене на товар; моят път от детската градина и училище до дома; подреждане на кубчета; сортиране на предмети по цвят, големина, предназначение.

7. „Позициониране“ – всички видове играчки, които включват сортиране или подреждане; подреждане на цветя във ваза; украса на пица, торта, сладки; плодове.

8. „Ориентация“ – люлка, катерене по стена; въртележка на детската площадка; разглеждане на градината с лупа; скриване на различни предмети и откриването им с указания от дете.

С помощта на тези игрови варианти децата изграждат схематичните си умения чрез свободна игра; многократни повторения, които следват определени модели (например – лабиринт); упражняват своите схеми и придобиват основни когнитивни умения.

Пресечната точка между схематичните игри и езиковото развитие може да се търси в следните основни очаквани резултати: обогатяване на речника с части на речта; фини двигателни умения; развитие на свързана устна реч.

2. Методика на изследването

Основните маркери в теоретичния обзор са достатъчно основание за поставяне на следната ***цел*** на настоящото изследване: да се проследят възможностите на схематичната игра за обогатяване на детския речник с неизменяеми части на речта: наречия, предлози, съюзи.

Задачите на изследването са свързани с теоретичен обзор на проблема за схематичните игри; изработване и апробиране на инструментариума за изследването в процеса на педагогическо взаимодействие по български език с шест-седемгодишното дете.

В хода на работата възникна ***хипотезата***, че решаването на лабиринти, скрити картини (Wimmelbuch), откриване на схеми за обединяване на предмети ще обогати свързаното устно изказване с употреба на неизменяеми части на речта.

Обект на изследване е връзката схематична игра – детски речник, а ***предмет*** – умението на детето да реши и обясни схематичния модел.

Критериите са насочени към проследяване на следните умения:

1. точност на изпълнението на схематичната игра според поставените инструкции;

2. умение за използване на неизменяеми части на речта при създаване на устен текст, обясняващ решаването на схематичния модел.

Показателите отразяват степента на формираност на посочените критерии.

В изследването са включени 28 деца от детска градина в Пловдив. Те решават три задачи под формата на схематична игра, допълващи възприемането на стихотворението „В гората“ от Гео Милев (Milev, 1977, p. 23). Използват се следните опорни думи: *зелена гора, вкусни малини, пресни ягоди, гъби*.

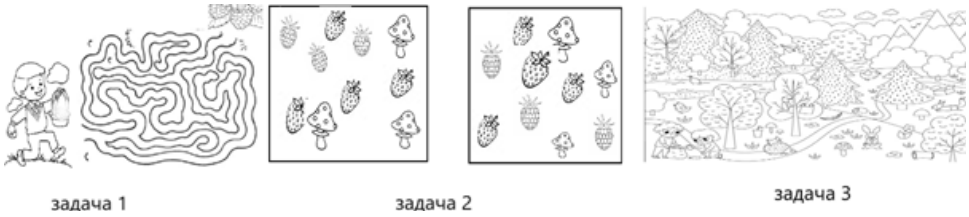
Първата задача изисква от детето да очертае пътя на момчето до малините през лабиринт. Лабиринтът осигурява ефективно обучение за стабил-

ност на зрителното внимание. Позволява детето да тренира визуална памет, да помни правилните и грешните начини за преминаване през дадена схема. Лабиринтът стимулира развитието на финитe двигателни умения на ръцете. Инструкциите към децата са следните: *„Не можете да местите пръста си по линията на лабиринта, можете да търсите изход от него само с поглед“; „Намерете първо изхода от лабиринта, запомнете го и едва след това начертайте линия по него“; „Линията, начертана в лабиринта, трябва да е плътна, а докато я рисувате, е забранено да вдигате молива от листа“; „Линията не трябва да пресича или да докосва стените на лабиринта“.*

Втората задача е свързана с включване на обекти в определени очертания, без да се добавят други обекти. Не се поставят изисквания за формата на фигурата или за непрекъснатост на линията. Задачата развива способността за умствено планиране, свързване, позициониране, ориентация. В случая трябва да се оградят малините, като първият вариант е значително по-лесен от втория.

Третата задача е откриване на обекти в скрита картина. Техниката Wimmelbuch свързва мислене и реч, подпомага аналитичните и синтетичните процеси и формира езикови компетентности в ранен етап. Скритите картини дават възможност на детето да се съсредоточи върху отделни елементи, да се опита да разпознае обекти по техни съществени признаци. Високите стандарти, заложени в образователно направление „Български език и литература“ по отношение на морфологичното и синтактичното развитие на детето в детската градина, също могат да бъдат подпомогнати от работата с Wimmelbuch.[2] Историите зад картината помагат да се обсъждат причини и следствия, които не са представени изрично, но могат да подпомогнат разбирането на изобразената ситуация, а в нашия случай тя е: *защо не бива да се замърсява природата.* На скритата картина децата откриват следните предмети: кълвач, катерица, кашон, бутилка, сламка, и обясняват тяхното местоположение. Целта е да се проследи умението за използване на неизменяеми части на речта – наречия, съюзи, предлози, междуметия и частици, при създаване на кратък устен текст, свързан с поставения въпрос.

Задачите са разположени в следната последователност на лист А4, всяко дете работи самостоятелно и след това обяснява начина на изпълнение на схематичната игра[3].



Фигура 1. Задачи от тестовия вариант

3. Анализ на резултатите

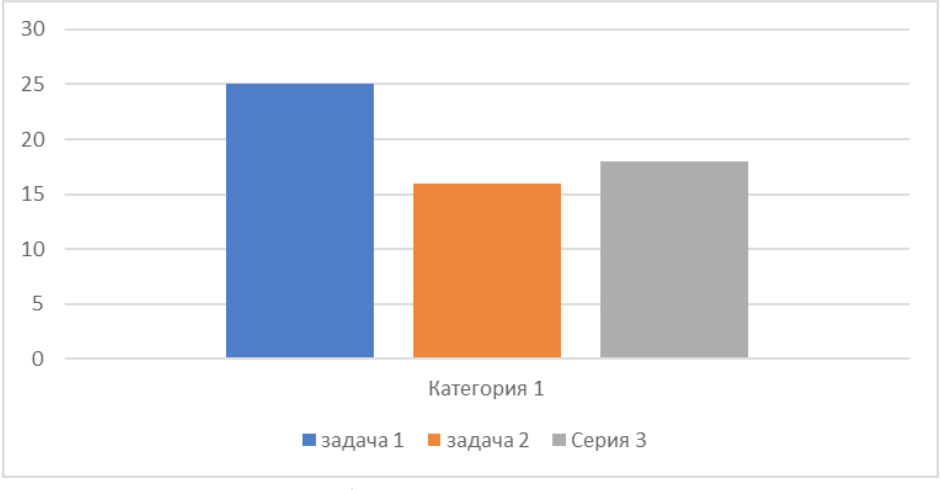
Изследването потвърди първоначално поставената хипотеза. Схематичните игри, като решаването на лабиринти, скритите картини (Wimmelbuch), откриването на схеми за обединяване на предмети, подпомагат употребата на неизменяеми части на речта. Те дават възможност за самостоятелно съставяне на свързано устно изказване с повече от три изречения в делови стил, който не е предмет на овладяване в програмата по български език и литература в предучилищна възраст.

Лабиринтите са лесни за децата (задача 1) – 89.3% са се справили успешно с тях, като са се съобразили с всички инструкции.

Прави впечатление, че най-ниските резултати са при втора задача, където не се поставят изисквания за формата на фигурата или за непрекъснатост на линията. Тук детето само̀ трябва да състави своята схема, а единственото условие е да не се включват други фигури освен посочените. Дейността за планиране и изпълнение е трудна за децата. В помощ на тези, които се затрудняват, е инструкцията както при лабиринта: *„Открийте начина за включване на трите фигури в една, запомнете го и едва след това очертайте линията“.*

С най-голям интерес се решава трета задача със скритата картина. За две трети от изследваните деца откриването на предметите и обяснението за тяхното местоположение са успешни. В създадените изречения или кратък текст в устна форма се установи използването на следните неизменяеми части на речта: наречия за място (кълвачът е ***горе***, на дървото; бутилката е ***вътре*** във водата, кашонът е ***отдясно***; ***насреща*** пълзи таралеж); предлози, показващи синтактични отношения в словосъчетанието или изречението (***зад*** гъбката, ***под*** елхата, ***пред*** момичето); съюзи, свързващи еднородни части на изречението и прости изречения в състава на сложното изречение (момчето ***и*** момичето почистват; красиво е, ***но*** е замърсено, децата виждат, ***че*** и таралежът помага); междуметия и частици, използвани в единични изказвания (***ох***, колко е замърсена поляната; заекът ***хоп-хоп*** подскача). Наблюдават се точност и яснота в детската реч, въпреки затрудненатa ориентация сред многобройните предмети в скритата картина.

Обобщените резултати от трите задачи са видими на следната графика:



Фигура 2. Резултати от изследването

4. Препоръки

Всяка форма на игра има своята специална и уникална стойност по отношение на развитието на децата. Схематичната игра позволява на детето многократно да черпи опит от разнообразните действия, чрез които изпълнява схемата. По този начин се добиват знания; развиват се перспективи и отношения, изграждат се умения, които позволяват целенасочени действия, свързани с редица очаквани резултати от образователно направление „Български език и литература“ в предучилищна възраст. Най-общо могат да се оформят следните групи компетентности, които се повлияват положително от игрово базирано действие чрез схематична игра:

– звукова култура: схема на звуковия състав на думата, определяне броя и позицията на звуковете в думата;

– граматически правилна реч: модел на изречението като част от текста и като словесен състав, свързан с общ смисъл;

– свързана устна реч: създаване на делови текст – бележка, съобщение, писмо чрез рисувана реч;

– фини двигателни умения: подготовката на детската ръка за писане.

Схематичната игра има решаващо влияние върху разширяването на потенциала за учене на детето и по този начин развива разнообразни умения. Тя е благодатна среда за формиране на компетентности, гарантиращи подготовката на детето за училище и за успешна работа по всички образователни направления.

Благодарности и финансиране

Това изследване е финансирано от Европейския съюз – Next GenerationEU, чрез Националния план за възстановяване и устойчивост на Република България, проект ДУЕКОС BG-RRP-2.004-0001-C01.

БЕЛЕЖКИ

1. Early Years Foundation Stage (Етап на ранно детско развитие) – правна рамка във Великобритания за стандарти за обучение, развитие и грижи за деца от раждането до петгодишна възраст. Available from: https://birthto5matters.org.uk/principles-of-the-eyfs/
2. Наредба № 5 от 03.06.2016 г. за предучилищното образование Обн. ДВ, бр. 46 от 17.06.2016 г., в сила от 01.08.2016 г. Издадена от министъра на образованието и науката. https://web.mon.bg/bg/59
3. Задача 1 и задача 2 са авторски задачи, направени чрез програмата Paint 3D, а картината за оцветяване на задача 3 е взета от сайта: https://www.shutterstock.com/search/earth-day-coloring-page?dd_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F

ЛИТЕРАТУРА

Бойкова, Ф. (2011). Методически проекции на някои лингвопрагматични идеи (Имитационно-моделиращи игри и принцип на символизирано позитивно действие в обучението по български език). *Филология,* 76 – 82.

Велева А. (2013). *Педагогика на играта*. Русе: МЕДИАТЕХ.

Милев, Г. (1977). *Детство мое.* Български художник.

Пиаже, Ж. (2019). *Детската представа за света.* София: Център за психосоциална подкрепа.

Auerbach, S. (2001). *Spielerische Intelligenz.* München: Beust.

Krenz, A. (2008). *Ist mein Kind schulfähig? Ein Orientierungsbuch.* München: Kösel, 5. Aufl. Druck und Bindung: Pustet, Regensburg.

Mogel, H. (1994). Psychologie des Kinderspiels. In: E. Bruce Goldstein, Laura Cacciamani (Autoren), *Wahrnehmungspsychologie Der Grundkurs Lehrbuch Studium Prüfungsvorbereitung, 10*, Heidelberg: Auflage Springer (Verlag).

Oerter, R. (1999). *Psychologie des Spiels.* Weinheim: Beltz.

Rossetti-Gsell, V. (1998). *Spielen - Sprache der kindlichen Seele.* Freiburg: Herder.

Acknowledgments and Funding

This study is financed by the European Union-NextGenerationEU, through the National Recovery and Resilience Plan of the Republic of Bulgaria, project DUECOS BG-RRP-2.004-0001-C01.

REFERENCES

Auerbach, S. (2001). *Spielerische Intelligenz.* München: Beust.

Bojkova, F. (2011) Metodicheski proekcii na njakoi lingvopragmatichni idei (Imitacionno-modelirasti igri I princip na simvolizirano pozitivno deistvie v obuchenieto po bulgarski ezik). *Filologija*, 76 – 82.

Krenz, A. (2008). *Ist mein Kind schulfähig? Ein Orientierungsbuch*. München: Kösel, 5. Aufl. Druck und Bindung: Pustet, Regensburg.

Milev, G. (1977). *Detstvo moe.* Isdatelstvo Bulgarski hudognik.

Mogel, H. (1994). Psychologie des Kinderspiels. In: E. Bruce Goldstein, Laura Cacciamani (Autoren), *Wahrnehmungspsychologie Der Grundkurs Lehrbuch Studium Prüfungsvorbereitung, 10*, Heidelberg: Auflage Springer (Verlag).

Oerter, R. (1999). *Psychologie des Spiels.* Weinheim: Beltz.

Piaget, J. (2019). *Detskata predstava za sveta.* Sofia: Centar za psihosocialna podkrepa.

Rossetti-Gsell, V. (1998). *Spielen - Sprache der kindlichen Seele*. Freiburg: Herder.

Veleva A. (2013). *Pedagogika va igrata.* Ruse: MEDIATEH.

SCHEMATIC GAME AND THE LANGUAGE DEVELOPMENT OF THE CHILD AT PRESCHOOL AGE

Abstract. The article examines the problem of the influence of the schematic game on the speech development of the child at preschool age according to the expected results in the educational direction "Bulgarian language and literature". The essence and types of schematic games are explained. Four effect levels of the games on the child's cognitive development are marked, the language mastery as an emphasis. In the conducted research, three types of schematic games are used, proving the competence of the six-seven-year-old child to analyse, synthesize and summarize, to actively observe the scheme and think. The emphasis in the language development are the invariable parts of speech: adverbs, prepositions, conjunctions. Methodological recommendations for the use of the schematic game in language teaching at preschool age via individual cores of the curriculum are indicated.

Keywords: game; schematic game; children's vocabulary; fine motor skills; language development

✉ **Dr. Ekaterina Cherneva, Assoc. Prof.**
ORCID iD: 0000-0002-4140-2597
University of Plovdiv "Paisii Hilendarski"
Plovdiv, Bulgaria
E-mail: ekaterinacherneva@uni-plovdiv.bg