



РОЛЯТА НА ОБРАЗОВАТЕЛНИТЕ ИГРИ В ПРОЦЕСА НА ОБУЧЕНИЕ

Надежда Кирчева Георгиева

ОУ „Георги Бенковски“, Бургас

THE ROLE OF EDUCATIONAL GAMES IN THE LEARNING PROCESS

Nadezhda Kircheva Georgieva

Primary school „Georgi Benkovski“, city of Burgas

Abstract: *The present study is concerned with the role of educational games in the learning process. Learning is a system of relationships. In recent years, there has been a trend of decreasing social, emotional and educational activity in modern children. At the same time, the number of those who do not want to study is increasing sharply. The continuous penetration of „smart technology“ into students' daily lives is leading to the displacement of face-to-face communication. Educational games are a great tool for learning. By including them in the learning process, we have improved the students' teamwork skills, their interaction in reaching a common goal, and their actions within established norms and rules. It was found that qualities such as organization, self-discipline, creative initiative, readiness to act in a difficult and changing situation are necessary for an effective educational process.*

Keywords: *learning process, educational games, skills*

Напоследък се наблюдава намаляване на социалната, емоционалната и образователната активност при съвременните деца и в същото време рязко се увеличава броя на тези, които не искат да учат. Учителите ежедневно се сблъскват с negliжиране на образователния процес от страна на родители и ученици. Децата споделят, че в училище е скучно и предпочитат бързо да се приберат у дома, където да се потопят в „забавната“ виртуална реалност. Ангажираността на родителите ги кара да дават на децата си различни устройства, които да ги държат заети. Преди те си играеха навън, където в екстремни условия развиваха своите социални умения. За съжаление умните технологии замениха това личностно общуване. Всекидневието в класната стая е скучно в сравнение с виртуалната реалност. Една от най-важните нужди и предизвикателства в днешно време е комуникацията между участниците в образователния процес, тяхната съвместна работа и комфорт в обучаемата среда.

Заради изолацията в следствие на COVID 19, децата изгубиха способността да общуват по между си, което затруднява уменията им да работят в екип. Екипната работа е важна за формиране на отношение между участниците, които искат да постигнат обща цел. Тук всеки трябва да забрави своето его, да се съобрази и приеме мнението на останалите, без да налага своето в името на постигане на добър резултат.

Играта е нещо любимо на всички ученици във всички времена. Включването на игри в обучението е не само забавно и развиващо социални умения, но днес може да бъде интерактивно и наистина чудесен инструмент за учене. Една важна част от смисленото обучение е именно намирането на интерактивни дейности за класната стая, които са свързани с ежедневието.



Играта обединява процесите на обучение, възпитание и развитие. Тя е най-добрият метод за обучение, при това забавен, непринуден, привлекателен и интересен. Тя е един от способите за създаване на положителна атмосфера, където детето се чувства свободно и самостоятелно, придобива социални умения, учи се на стратегическо и логическо мислене. Играта разширява сферата на детското пространство, като постепенно включва в него нови елементи, ново съдържание. Така чрез играта се разширяват и сферите на проникване и усвояване от детето на компонентите на социалната култура [1].

Целта на настоящето изследване е чрез прилагане на образователни игри да се подобри комуникацията, успеваемостта и активността на учениците, и разнообразявайки дейностите урокът да придобие съвременен организиран стил и участниците да учат забавлявайки се.

В тази връзка си поставихме следните задачи:

- Анализиране на литературни източници по изследвания проблем.
- Създаване на положителна нагласа към ученето и развиване на умения за работа в екип.
- Използване на двигателната активност на учениците за учебни цели.

Предмет на изследване е ефективността на приложените образователни игри и ролята им в образователния процес. Обект на изследването е влиянието на комплекса от образователни игри върху знанията на учениците. Контингент на изследване са общо 23 ученици от IV клас от ОУ „Георги Бенковски“ гр. Бургас.

Организация на изследването

В началото на вторият учебен срок на учебната 2022/2023 година в часовете по български език и литература, човекът и природата и час на класа е приложена програма включваща образователни игри. Игрите се провеждаха три пъти седмично в рамките на 10 минути от учебния час. Основна задача на игрите е повишаване на интереса на учениците към учебния процес. Работата на учениците се осъществяваше както по двойки, така и в екип. В края на часа на учениците се даваше възможност да оценят своето емоционално състояние и да дадат оценка на това какво са научили, отговаряйки на твърденията: „Научих нещо за себе си“, „Научих нещо ново за другите“, „Замислих се“, „Забавлявах се“, „Чакам с нетърпение следващото ни занимание“. Гласуването се осъществяваше с определени знаци: съгласен – „палец нагоре“, не съм съгласен – „палец надолу“, нито да, нито не – „палец настрани“. Приложени са следните игри:

1. В часовете по Човекът и природата
 - 1.2 „Групи храни“ – целите на играта са, да се идентифицират четирите основни групи храни; разпознаване на основните характеристики на всяка група храни; осъзнаване на важността на здравословното балансирано хранене; създаване на междуличностни отношения и работа по двойки.
 - 1.3 „Пести водата“ - целите на играта са да открият начините за пестене на вода в ежедневието; да създадат плакат, който да насърчава хората да пестят вода; да развият умения за разбиране на водата като ценен ресурс; сътрудничество в екип.



2. В часовете по български език и литература

2.1 „Бягаща диктовка“ - целта на играта е работа в екип; раздвижване и концентрация.

2.2 „Приказка за пет минути“ – целта на играта е да развие творческото мислене; подобряване на правописа.

2.3 „Сподели и запиши” – целта на играта е правилната употреба на частите на речта; проявяване на търпение и толерантност.

3. В часовете по час на класа

3.1 „Конфликти“ – целта на играта е да подобри на уменията за разрешаване на конфликти, развивайки здравословни комуникационни умения; изразяване на съгласие и несъгласие по приемлив и зачитащ чуждото мнение начин.

3.4 „Омагьосаната гора“ – целите на играта са даване на инструкции, задаване на посока, изграждане на умение за работа в екип и доверие между учениците.

Анализ на резултатите

Анализът на резултатите характеризиращи ефекта на приложените образователни игри върху емоционалното състояние на учениците и надграждането на знанията им, активността, комуникацията и успеваемостта извършихме въз основа на обработка на данните от проведения въпросник, който се попълваше в края на съответния час.

Таблица 1. Твърдения свързани с емоционалното състояние на учениците

Твърдение	съгласен – „палец нагоре“	не съм съгласен – „палец надолу“	ниито да, ниито не – „палец настрани“	съгласен – „палец нагоре“	не съм съгласен – „палец надолу“	ниито да, ниито не – „палец настрани“	съгласен – „палец нагоре“	не съм съгласен – „палец надолу“	ниито да, ниито не – „палец настрани“
	„Бягаща диктовка“			„Приказка да пет минути“			“Сподели и запиши”		
Научих нещо за себе си	87%	9%	4%	100%	0%	0%	82%	17%	0%
Научих нещо ново за другите	100%	0%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	0%
Замислих се	100%	0%	0%	87%	13%	0%	100%	0%	0%
Забавлявах се	92%	4%	4%	100%	0%	0%	95%	4%	0%



Чакам с нетърпение следващото ни занимание	100%	0%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	0%
--	------	----	----	------	----	----	------	----	----

Отчитайки резултатите от проведените образователни игри в часовете по български език и литература от Таблица 1 се наблюдава, че висок процент от учениците са отговорили „Научих нещо ново за другите“, „Замислих се“ 100% и „Чакам с нетърпение следващото ни занимание“ 100%. По-голямата част от учениците твърдят „Научих нещо за себе си“.

В Таблица 2 са представени резултатите от игрите, които се приложиха в часовете по човекът и природата, изразяващи емоционалното състояние на учениците.

Таблица 2. Твърдения свързани с емоционалното състояние на учениците

Твърдение	съгласен – „палец нагоре“	не съм съгласен – „палец надолу“	ниито да, ниито не – „палец настрани“	съгласен – „палец нагоре“	не съм съгласен – „палец надолу“	ниито да, ниито не – „палец настрани“
	„Групи храни“			„Пести водата“		
Научих нещо за себе си	87%	9%	4%	100%	0%	0%
Научих нещо ново за другите	100%	0%	0%	100%	0%	0%
Замислих се	100%	0%	0%	87%	13%	0%
Забавлявах се	92%	4%	4%	100%	0%	0%
Чакам с нетърпение следващото ни занимание	100%	0%	0%	100%	0%	0%

Отчитайки резултатите от поставените твърдения се наблюдава висок процент ученици, които твърдят „Научих нещо за себе си“, „Научих нещо ново за другите“. Всеки от учениците се е „Замислили“ и „Чакам с нетърпение следващото ни занимание“ 100%, „Забавлявали“ като отговор са дали по-голямата част от учениците.

В Таблица 3 са отразени резултатите от образователните игри проведени в часовете по час на класа, които отчитат твърденията „Научих нещо за себе си“, „Научих нещо ново за другите“, „Замислих се“, „Забавлявах се“, „Чакам с нетърпение следващото ни занимание“.



Таблица 3. Твърдения свързани с емоционалното състояние на учениците

Твърдение	съгласен – „палец нагоре“	не съм съгласен – „палец надолу“	ниито да, ниито не – „палец настрани“	съгласен – „палец нагоре“	не съм съгласен – „палец надолу“	ниито да, ниито не – „палец настрани“
	„Конфликти“			„Омагьосаната гора“		
Научих нещо за себе си	100%	0%	0%	100%	0%	0%
Научих нещо ново за другите	100%	0%	0%	100%	0%	0%
Замислих се	100%	0%	0%	100%	0%	0%
Забавлявах се	100%	0%	0%	100%	0%	0%
Чакам с нетърпение следващото ни занимание	100%	0%	0%	100%	0%	0%

Отчитайки резултатите от Таблица 3 е видно, че 100% от учениците са дали положителни отговори на твърденията.

Много нисък процент от учениците проявяват негативно отношение към училищната ситуация или към учебния труд. Безспорно е, че повечето ученици показват положително отношение към работата в екип и подобряват комуникацията помежду си, научават повече за себе си и се забавляват.

От направения анализ се установи, че учениците от 4 клас подобриха уменията си за работа в екип, развиха своята увереност за активно участие в учебните часове, увеличи се мотивацията на учениците за надграждане на знанията и умения. Повиши се желанието за активно участие в часовете, както и успехът на голяма част от тях.

В обобщение мога да твърдя, че ролята на образователните игри в процеса на обучението има положителен ефект за сформиранието на екип, подобряване на комуникацията както между учениците, така и със самия учител. Учениците проявяват по-голям интерес към учебното съдържание.

Анализът на получените резултати ни дават основание за някои изводи, относно ролята на образователните игри в процеса на обучение:

- Наличието на разнообразни образователни игри са основно обучаващо средство в обучението. Те дават възможност учениците да бъдат по-активни, по-свободно да изразяват себе си и да проявяват креативност.



- Учебните игри внасят разнообразие в часовете и все повече се оценява положителното им въздействие върху учебния процес, за което свидетелстват получените резултати. Не се откроява наличието на ученици с негативно отношение към прилагането на игровия момент в часовете.
- Образователни игри създават мотивираща среда за обучение, която съответства на потребностите, нагласите и очакванията на учениците, дават възможност за опознаване на учениците в състоянието на познавателната, волевата и емоционална сфера. Това дава възможност за учителя да обоснове план за формиране на екипна работа, което означава не да заложи готови мотиви и цели, а да поставя учениците в условия и ситуации, чрез които да разгърне активност и желание за учене и себеизразяване. В тези случаи резултатите са много по-добри, защото учениците са стимулирани към самостоятелна организация, а това води до по-силна мотивация.

Литература

- [1] М. Димитрова, „ИГРАТА КАТО СРЕДСТВО ЗА ФОРМИРАНЕ НА ЛИДЕРСКИ УМЕНИЯ,“ *ИЗВЕСТИЯ НА СЪЮЗА НА УЧЕНИТЕ –СЛИВЕН*, Томове %1 от %233 (2), 201, № 1311 2864, p. 48, 2018.
- [2] D.Seymour and Maria Popova, 700 Classroom activities, Macmillan Educationq 2005
- [3] „Преподаваме. bg,“ [Онлайн]. Available: https://prepodavame.bg/?gclid=EAIaIQobChMI7PGG5ZiJgAMVzYVoCR2fXwUAEAAAYASAAEgLn_D_BwE.
- [4] „JUMPOID,“ [Онлайн]. Available: <http://www.jumpido.com/bg/activities/baskets>.
- [5] C. Read, 500 Activities for the primary classroom, London: Macmillan Education, 2007.

За контакт с автора:

Надежда Георгиева

e-mail: nadqnew@abv.bg