



**ИГРОВИ УПРАЖНЕНИЯ ЗА УСЪВЪРШЕНСТВАНЕ НА
УМЕНИЯТА НА БИЛИНГВИТЕ ЗА ПРАВИЛНА УПОТРЕБА НА
РАЗЛИЧНИТЕ ЧАСТИ НА РЕЧТА – ВТОРИ КЛАС**

Несрин Назиф Кьорова

ОУ „Св. св. Кирил и Методий“, с. Манолич

**GAME EXERCISES IMPROVE THE SKILLS OF BILINGUALS FOR
THE CORRECT USE OF THE DIFFERENT PARTS OF SPEECH –
SECOND CLASS**

Nesrin Nazif Kyorova

Primary School „St. St. Cyril and Methodius“, Manolich

***Abstract:** Various methods and techniques are used to improve the skills of bilingual students for the correct use of different parts of speech. In this context, the article proposes a game model of learning to master the different parts of speech.*

***Keywords:** parts of speech, usage, bilinguals, game model.*

Въпросът за усъвършенстване на уменията за правилна употреба на различните части на речта от ученици билингви е особено актуален поради установените дефицити в равнището на владеене на българския език от проведени национални проучвания. Наложената негативна тенденция в тази насока ни ориентира към различни технологични решения за повишаване ефективността на обучение по български език. Това е причината да се търсят нови ефективни педагогически технологии, методи, похвати, които да осигурят условия за резултатно обучение.

Целта на настоящето изследване е да се разработи и апробира модел от интерактивни игри за усъвършенстване и овладяване на частите на речта от ученици билингви във втори клас.

Непрекъснатото развитие на технологиите отправя много сериозни предизвикателства пред учителите, които трябва да „мотивират, насърчават и подкрепят ученето“ според Х. Жечева. Това налага „технологично конструиране и педагогическо проектиране на учебния процес“ и прилагане на подходящи „модел на образователен дизайн в конкретен образователен контекст“ според автора. Необходимо е добрият педагогически опит и традиции да се надградят, развият и осъвременят „предимно в посока на развитие и усъвършенстването на компонентите на процеса на обучение“ [1].

Сред водещите изисквания към съвременния урок по български език в началните класове е създаването на интерактивна образователна среда [2]. Игровият подход, интерактивните методи на обучение, работата в малки групи и пр., поставянето на общи за целия клас, групови и индивидуални задачи са част от методите, похватите и формите, с които си служи учителят [3].



В учебното съдържание за началния етап на основната образователна степен значително място заема лингвистичната информация за частите на речта. Учениците се запознават с тях във втори клас (съществително име, прилагателно име и глагол). Чрез разнообразни задачи, съчетани с игрови похвати се осъществява запознаването с абстрактната езикова информация за частите на речта [3].

Една от причините за трудностите в обучението по български език на билингвите е слабото владение на българския език, поради което е голямо предизвикателството пред учителя, който преподава в някои региони на Р. България и обучава ученици билингви от различни етноси и носители на различни култури [4].

За да се повиши познавателния интерес и мотивация за учене, важна роля имат игровите технологии, които поощряват активността на учениците. Използването на различни образователни електронни платформи и игрите в обучението по български език на билингви са от изключително значение. В тази връзка активното включване на учениците билингви в учебния процес по български език до голяма степен зависи от методиката на преподаване. Проучените изследвания по темата ни дават основание да бъде разработен игрови модел за усъвършенстване на уменията за правилна употреба на различните части на речта от ученици билингви.

Тезата е, че прилагането на игровия модел ще обогати и усъвършенства езиковата компетентност на учениците от 2. клас за употреба на частите на речта.

МОДЕЛ НА ДОБРА ПЕДАГОГИЧЕСКА ПРАКТИКА ЧРЕЗ ПРИЛАГАНЕТО НА ИГРОВИ МЕТОДИ ПО БЪЛГАРСКИ ЕЗИК ВЪВ ВТОРИ КЛАС

В настоящата статия представям прилагането на игрови методи по български език във втори клас – игрови упражнения, разработени в различни електронни платформи. Тези упражнения се предлагат на учениците в следобедния режим като част от дейностите по интереси.

Цели на заниманието:

- Да се затвърди понятието съществително име като част на речта.
- Да се усъвършенстват уменията за определяне на рода и числото на съществителното име.

Очаквани резултати:

- Познава съществителното име като част на речта.
- Определя рода и числото на съществителните имена.

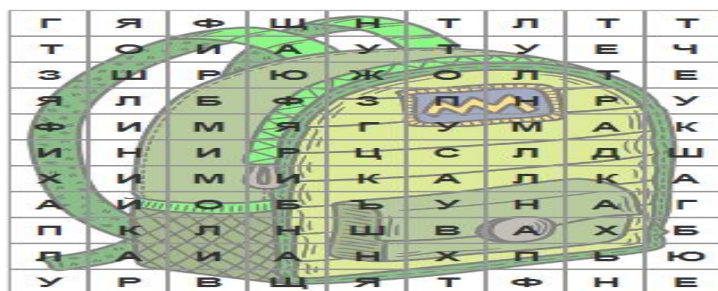
Дидактически материали: таблети, мултимедия, интерактивна дъска.

Първо игрово упражнение – Решетка със съществителни имена

Целта е различаване на съществителните имена от останали части на речта. В електронната платформа LearningApps.org¹ е създадено заниманието.

Учениците изпълняват поставена игровата задача на интерактивната дъска на ротативен принцип.

¹ <https://learningapps.org/watch?v=pt6wmwctt23>

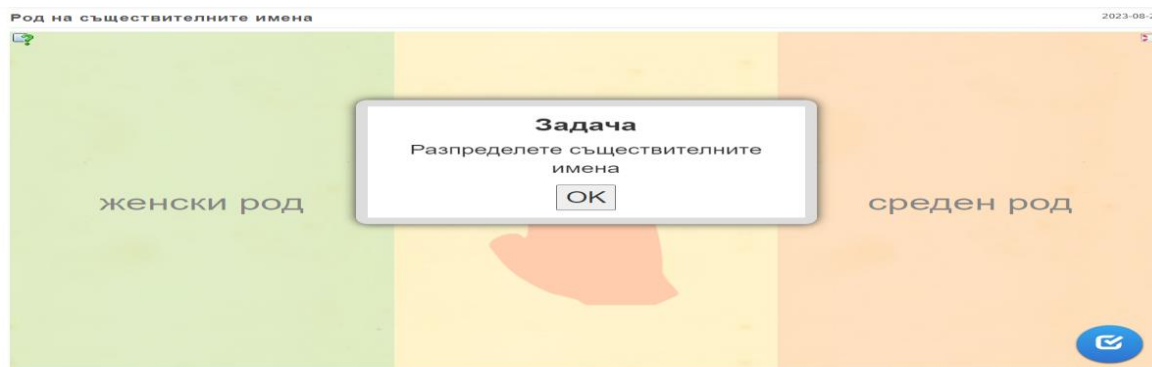


1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Фиг. 1. Решетка със съществителни имена

Второ игрово упражнение – Игра „Детективи“
Целта на играта е откриване на съществителни имена.
Класът се разделя на отбори по 2 ученици. Всеки отбор получава кутия за отговори и работен лист с 2 изречения и малки листчета. Всеки ученик от групата трябва да работи по едно изречение. Първият ученик от групата открива съществителните имена в изречението, записва го на листчето и го внася в кутията. Работният лист се предава на втория ученик. Победител е групата, която за най-кратко време събере съществителните имена в кутията си.

Трето игрово упражнение – Подреждане
Целта е определяне рода на съществителните имена.
Учениците самостоятелно изпълняват упражнението, създадено чрез платформата LearningApps.org². Всеки има таблет и достъп до интернет и заредена играта. Победител е ученикът, който най-бързо и правилно е изпълнил упражнението.



Фиг. 2. Трето игрово упражнение - Подреждане

Четвърто игрово упражнение – Групиране
Целта е определяне на рода и числото на съществителните имена.
Учениците се разделят на две групи. Те трябва да групират съществителните имена по род и число. Упражнението е създадено в платформата wordwall.net³. Победител е групата, която най-бързо и правилно изпълнява упражнението.

² <https://learningapps.org/watch?v=p4bdi88xt23>

³ <https://wordwall.net/bg/resource/23493828>



Фиг. 3. Групиране

Пето игрово упражнение – Пъзел⁴

Целта е определянето на числото на съществителните имена.

Учениците работят по двойки. Всяка двойка трябва да определи числото на съществителните имена. При вярно решаване на пъзела се разкрива картинка. Двойката, която изпълнява за най-кратко време и вярно упражнението, печели играта.



Фиг. 4. Пъзел

Шесто игрово упражнение - Викторина⁵

Целта е разпознаване на съществителните имена като част на речта и определяне на рода и числото им.

Електронна книга под формата на викторина. Викторината се играе индивидуално. Учениците отговарят на поредица от въпроси и посочват правилния отговор, за да продължат напред. Отваря се първия въпрос – „С кои въпроси откриваме съществителните имена?“, представени са възможни отговори: А. Какво е това? Кой е това?; Б. Какъв? Каква? Какво? Какви?; В. Какво прави? Учениците избират правилния отговор и преминават към следващия въпрос: „На кой ред са записани само съществителни имена?“ Възможни отговори са А. красота, ум, дърво; Б. красив, умен, дървен; В. красива, умува, дървета. При правилен отговор се преминава към следващия въпрос: „На кой ред всички съществителни имена са от м. р., ед. ч.“ Предоставени отговори за избор са: А. влак, градина, флейта; Б. дъжд, море, планина; В. пясък,

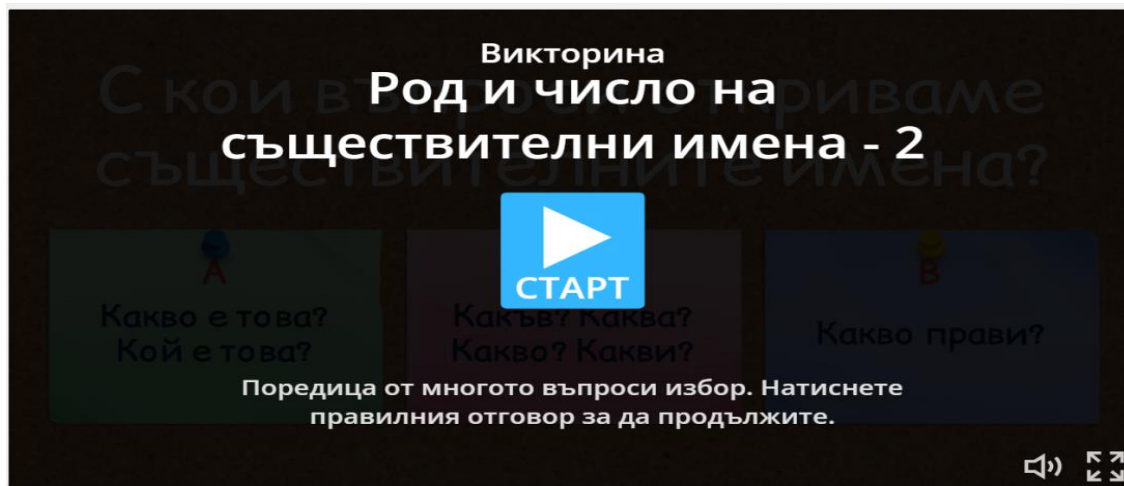
⁴ <https://learningapps.org/watch?v=pwtkfrnnj23>

⁵ <https://wordwall.net/bg/resource/32634331>



тролейбус, микрофон. При верен отговор се отваря следващия въпрос: „На кой ред всички съществителни имена са в ж. р., ед. ч.“ Възможни отговори са: А. азбука, басня, улица; Б. сезон, ученик, деца; В. път, книга, музей. Последният въпрос от викторината е: „На кой ред са съгласувани прилагателните и съществителните имена?“, предложените отговори са: А. бурен море; Б. проливен дъжд; В. интересен книга.

Победител в играта е ученикът, който е отговорил правилно на всички поставени въпроси.



Фиг. 5. Викторина

Правилно прилагана една игра от педагогическа гледна точка има много преимущества. Играйки, учениците овладяват учебен материал, неговото приложение и затвърдяване. Играта има ефективно и когнитивно въздействие, защото ангажира едновременно и емоциите, и съзнанието. Различните видове упражнения в електронна среда, привличат вниманието на учещите и подпомагат затвърдяването и надграждането на придобитите компетентности.

Литература

- [1] Жечева, Х. (2021). Дизайн на обучението – от общи модели към конкретни педагогически практики. Изд. „Либра Скорп“, Бургас.
- [2] Мандева, М., Д. Йорданова. (2008). За съвременния урок по български език в I-IV клас. „Педагогически алманах“, 16(1), 90-119.
- [3] Иванова, Н. (2019). Родноезиковото обучение в началния етап на основната образователна степен. София: „БГ Учебник“ ЕООД.
- [4] Танкова, Р. (2016). Методика на обучението по български език и литература в началното училище. Пловдив: Университетско издателство „Паисий Хилендарски“.

За контакти с автора:

Несрин Назиф Кьорова – начален учител

e-mail: nes_riin@abv.bg