

Интерактивна викторина в детската градина
Кристина Панчева

An Interactive Quiz in Kindergarten
Kristina Pancheva

Abstract:

Among the most discussed pedagogical topics today is how to integrate technology into the educational process. Teachers that are opposed to the idea of using digital technologies in their practice decrease. Most of them accept the need of implementing ICT. Precisely selected and well-dosed activities with the use of digital technologies from an early age help the child to navigate into the technological world, to deal with nowadays challenges, and to understand that technology is not only for playing games.

The purpose of the report is to present an innovative way of celebrating an official Bulgarian holiday - November the 1st. The celebration is organized in the form of an interactive game-based quiz - casual, undirected and without preliminary preparation for playing in front of an audience. The children are in teams of 5. Through a game, they discover the name of the holiday. Scrolls connected to Makey Makey pose riddles. Programmable toys lead to new tasks. Through puzzles, children put together monuments of Bulgarian heroes. Children immerse themselves into the emotion of the holiday, consolidate and upgrade knowledge on the topic from variety educational fields.

Keywords: ICT, kindergarten, digital education, pre-school activities

For contacts: University "Prof. Dr Asen Zlatarov", Burgas, k.b.pancheva@gmail.com

ВЪВЕДЕНИЕ

Сред най-дискутираните педагогически теми днес е как да интегрираме технологиите в учебно-възпитателния процес. Все по-малко са учителите, които се противят на идеята да използват технологии в своята практика. Тази съпротива бива заменена с осъзнаване нуждата от прилагане на ИКТ, дори сред децата в най-ранна детска възраст. Прецизно подбраните и добре дозирани дейности с използване на дигитални технологии от най-ранна възраст, помагат на детето да се ориентира в технологичния свят, създават нагласа за справяне с новото и показват, че технологиите не са само за игра.

Целта на доклада е да представи нетрадиционен начин на отбелязване на официален български празник – 1. ноември – в подготвителна група. Тържеството е организирано под формата на викторина – непринудено, нережисирано и без предварителни тренировки за игра пред публика. Децата са в екипи по 5. Чрез игра откриват името на празника. Свитьъци, свързани с платката Makey Makey поставят загадки за познати будители. Управляеми играчки водят към нови задачи. Чрез пъзели децата сглобяват паметници на будителите. Чрез игрите децата се потапят в емоцията на празника, затвърдяват и надграждат знания по темата от различни образователни направления.

ИЗЛОЖЕНИЕ

Често срещан проблем е трудното задържане на вниманието на децата. Еднообразните модели на преподаване, познати от десетилетия, водят до нежелание за изпълнение на учебните задачи. Съвременното дете не може да

бъде заинтригувано с 15-20 минутна фронтална работа, а след това да продължи със задачи и упражнения в познавателните книжки. Учебната среда трябва да бъде богата на технологии, но също така да следва подходи от провеждането на поне три метода на работа, които да бъдат така подбрани, че да провокират активното му участие (Папанчева, 2017). Интегрирайки ИКТ, педагогът не бива да забравя, че каквото и да е планирал, трябва да се води от играта. Играта стимулира активността на детето. Играта е „истинска“ за малкия човек тогава, когато е съобразена с интересите и потребностите му, когато е близка до детския опит и впечатления, а също и стигаща до необятния свят на въображението и фантазията (Мастера, 2012). Колкото и да са впечатляващи за децата сами по себе си технологиите, за да не породим отрицателна нагласа и дори отказ да боравят с тях, трябва да дозираме и съобразяваме работата си според детското развитие и интереси. „Същността на детския живот е играта!“ – в опитите да бъдем иновативни, не бива да пренебрегваме детската нужда от провеждане на непринудени дейности и вълнуващи игри, обединени в обогатяващо и смислено преживяване, което да разгръща потенциала на подрастващите. (Димитров, 2001).

Умението да борави с технологиите и педагогическият опит на учителя могат да бъдат ключ към успешно постигане на образователни цели и задачи, но това не е достатъчно за възпитаването на децата. Поведението и мисленето на съвременното поколение изисква личности с критично, творческо и аналитично мислене, със социални и емоционални умения (Папанчева, 2017). Изграждането на умения за сътрудничество в детската група, ще помогнат на бъдещето поколение да взаимодейства помежду си. Децата усвояват меки умения във всяка дейност на дневния режим – в свободните и в организирани игри, в екипните и в групови дейности, в работа по двойки и тройки. В предучилищна възраст се поставят основи за развиване на ключови компетентности на 21 век. Интегрирането на технологиите (напр. подови роботи) в педагогическите ситуации може да се обособи в игри и задачи, организирани по екипни или групови дейности. Един робот в екип от пет до шест деца е напълно достатъчен. Желанието да участват в играта с програмируемата или друга технологична играчка, която е една в екипа/ групата, развива меки умения у децата. Научават се да уважават събеседника, да приемат неговото мнение, да дават възможност и на останалите да се включат в общата дейност, да споделят, заедно планират как да постигнат целта на играта и се научават да разпределят роли помежду си.

Учителят има много отговорности в изграждането на съвременната детска личност. Поради това е важно да се обменят опит и идеи. Прочитайки споделена практика, обогатяваме и развиваме своите идеи, вдъхновяваме се за създаването на нови такива.

Целта на доклада е да сподели практика, представяща нетрадиционен вариант за провеждане на официален български празник в подготвителната група, интегрирайки ИКТ, в дидактични игри, извеждащи на преден план детската активност. Практика представлява интерактивна викторина, която е осъществена пред гости – директори и учителски колектив, в четвърта възрастова група. Също така е подходяща за организиране на учебна ситуация или представяне пред родители и други гости. Децата отбелязаха Деня на народните будители по

непринуден за тях начин, без сценарий и предварителна подготовка. Целта е обобщаване на знания за народните будители, заложен в учебната програма по различни образователни направления. Използвани са иновативни подходи, провокиращи детската активност. Интегрираните образователните направления са: околен свят, български език и литература, математика, конструиране и технологии и музика.

Споделената практика е резултат от екипната ми дейност със Златина Байчева, като педагози на IV-та подготвителна група „Детски усмивки“ към ДГ „Делфин“, гр. Бургас.

Насоки за протичане на дидактичните игри от интерактивната викторина:

- Необходими технологични средства: Образователен комплект Makey Makey, лаптоп, програмируем подов робот Bee-Bot – 5 бр. пчели.
- Необходим дидактичен материал: 5 бр. знамена – А4 формат; 5 бр. карти с цифрата 1; 5 бр. папируса с разпечатка на скрити букви в тях; 5 бр. работни табла с квадратна мрежа „Народни будители“; 6 к-та с по 6 бр. хартиени кубчета (при конструирането им се сглобява пъзел – портрет на будител – 6 бр. пъзела).

Децата влизат в ролята на откриватели и са разделени на екипи – 5 деца в екип. Всеки екип има индивидуална задача. Трябва да открият и разгадаят знаци, които водят до определен български будител, а след това да разкажат какво знаят за него. Чрез интерактивни игри и технологични устройства, забавлявайки се, децата показват своите знания за празника.

Игра 1: „Откриватели“

На определени места в занималнята има поставено българското знаме. Под него е скрита карта с цифрата 1. Всеки екип избира 2 деца – 1 говорител и 1 откривател. Очите на откривателя са завързани с шал, а задачата на говорителя е словесно да го отведе до първата загадка (знамето), с напътствия от рода на „Две крачки напред, една вдясно и т.н.“. След като всички екипи открият, че под тяхното знаме е скрита карта с цифрата 1, се провежда кратка беседа за 1. ноември, с която разпознават празника на будителите. Учителите предлагат на децата не да разкажат, а да покажат с игрите, които им предстоят, своите знания.

Игра 2: „Говорещият свитък“

С тази игра децата показват усвоени знания за делата на известни народни будители. Върху пет свитъка е захваната системата Makey Makey. Специални връзки, със щипки в двата края, свързват компютърната плака от комплекта Makey Makey – от едната страна с лаптопа, а от другата с хартиените свитъци. В програмата Scratch, инсталирана на лаптопа, е написан код с аудио – по едно различно аудио за всеки свитък. Детето докосва един свитък и той „проговаря“ – „споделя“ загадка за един будител, а в него е скрита буквата, с която започва първото му име. Екипът трябва да чуе записа, да „разчете“ буквата, но не изричат на глас името, за което се досещат. Екипно обсъждат, а след това, показват отговора със следващата игра „Умната пчела в света на будителите“.

Игра 3: „ Умната пчела в света на будителите“

В тази игра разпознават ликовете на известни народни будители и съотнасят името до конкретната историческа личност. Пчелата е предварително поставена на старта. Всеки екип трябва да намери пътя до своя

отговор (будител), скрит в квадратната мрежа, ориентирайки се в посоките – напред, назад, наляво, надясно. Програмират пчелата и я активират. Когато тя достигне до будителя, за да проверят своя резултат, децата издърпват скрита плочка от таен джоб, намиращ се зад портрета върху квадратната мрежа. Ако са работили правилно, плочката ще им даде указания за следващата задача. Ако не са работили правилно, ще открият емотикона с човече, което ще им подсказва да опитат още веднъж. В такъв случай трябва да се върнат отначало, да програмират пчелата отново, докато намерят правилния път.

Игра 4: „Паметник на будителя“

Цветът от рамката на портрета в предходната игра и указанието от скритата плочка, подсказват кой цвят да следват, за да направят своя паметник. В общ обръч за всички екипи са разпръснати разноцветни кубчета. Всеки екип взима кубчетата само в своя цвят и построява (конструира) от тях паметник – пъзел. Във всеки екип остава по едно излишно кубче, но това не им се казва, за да бъдат затруднени в осъществяването на задача. Децата трябва да се досетят, че останалото едно кубче от всеки екип, ще образува допълнителен паметник, когато се обединят и петте екипа.

След конструирането на паметниците всеки екип разказва за будителя, от сглобения пъзел. Презентират крайния продукт и добре свършената работа. Споделят как са стигнали до получения резултат, как са разпределили работата в различните дейности, коментират трудностите по пътя към успеха. По преценка, учителят може да постави допълнителни въпроси по темата, например: „Защо се издигат паметници?; Познават ли будители в днешно време?; Какво означава будител?“ и т.н. Децата изказват благодарност и почит към будителите от миналото и днес със стихотворения по техен избор, а интерактивната викторина се закрива с подходяща по темата песен.





Снимков материал на част от учебната среда,
технологичните средства и
дидактичните ресурси от интерактивната викторина

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Прецизно подбраните и добре дозирани дейности с ИКТ от най-ранна детска възраст, помагат на детето да се ориентира в технологичния свят, създават нагласа за справяне с новото и показват, че технологиите не са само за безцелно гледане на видеа и играене на игри – с тях могат да се намерят решения на възникнал проблем и да се постигне необходим резултат. ИКТ в детската градина трябва да провокира любопитство и интерес у децата, да повишава мотивацията за справяне с поставената образователна задача, да стимулира екипни умения в позитивна игрова познавателна среда, в която детето да заема активна позиция.

ЛИТЕРАТУРА

Димитров, Д. (2001). *Нова забавачница*. Изкуства.

Мастера, Д. Д. (2012). *Обогатяващо педагогическо взаимодействие в предучилищна възраст*. София: Изкуства.

Папанчева, Р. (2017). *Моделът "Динамична познавателна среда в детската градина"*. Бургас: Университет "Проф. Асен Златаров".