

Ролята на играта при развитие на функционална грамотност за повишаване готовността за училище

Димона Янева

The role of play in developing functional literacy to enhance readiness for school.

Dimona Yaneva

Abstract:

This article examines the role of play in the process of developing functional literacy and school readiness, emphasizing the integration of programmed players into the educational process. Play is a leading activity for children, which not only supports the development of key competences, but also aims to improve language skills and literacy. They, for their part, are extremely important for easier adaptation in primary school. The article presents the advantages of integrating programmable toys in children's cognitive activity, presenting theoretical concepts and practical solutions. In conclusion, an exemplary model is proposed for the use of games and programmable toys, in different educational areas, as a result of which to support the development of functional literacy and children's readiness for their new role as a student.results.

Keywords: key competencies, functional literacy, programmed toys, Bee bot, Ozobot

For contacts: PhD student Dimona Yaneva, „Prof. Dr. Asen Zlatarov“ University Burgas, Dimona_Georgieva@dkps.uniburgas.bg

ВЪВЕДЕНИЕ

В днешно време, в което технологиите изиграват ключова роля в живота на подрастващите, използването на програмируеми играчки в детската градина е иновативен и ефективен метод за обучение и развитие на функционална грамотност.

Тези нестандартни инструменти не само привличат вниманието на децата, но и съчетават забавление и учене, като стимулират техния интерес и креативно мислене чрез игра.

За децата в предучилищна възраст играта е водеща дейност, която удовлетворява техните потребности за активност, самостоятелност и социални взаимодействия, помагайки им да се подготвят за реални житейски ситуации.

ИЗЛОЖЕНИЕ

Чрез процеса на обучение и възпитание не трябва само да се предоставят конкретни познания, но и да се развива функционална грамотност, необходима за справяне с разнообразните предизвикателства в съвременния свят. За да се постигнат тези цели, е от съществено значение да се осъществява целенасочено педагогическо взаимодействие, което да отговаря на индивидуалните нужди на децата в детската градина.

За да се говори за функционално грамотни личности, е необходимо е да се развиват не само основните умения като четене, писане и пресмятане, но и други видове грамотност, такива са: дигитална, здравна, правна, финансова, медийна и научна грамотност.

За развитието на функционалната грамотност водеща стратегия е прилагането на компетентностния подход в обучението, чрез които се променят установените норми. Въвеждането на компетентностен подход е от съществено значение за развитието на функционалната грамотност и свързаните с нея умения. Този подход не се ограничава само до усвояване на фактически познания, а се фокусира и върху развитието на умения, придобиването на ценности и формирането на личностни черти, които са от ключово значение в реалния живот [1].

Ключовата идея на компетентностния подход е акцентът върху развитието на конкретни компетентности, които обхващат различни аспекти на ученето и живота. Това включва критично мислене, решаване на проблеми, комуникация, сътрудничество, креативност и други умения, които са от значение за успешното функциониране в съвременния свят [2].

Образователните игри предоставят на децата сценарии, които са им познати и разбираеми, което ги стимулира към активно включване в дейностите. Чрез играта те учат с удоволствие и любопитство, като сами търсят и се стремят към придобиването на необходимите знания [3].

Чрез практическото прилагане на всяко теоретично знание децата стават по-уверени в собствените си знания и възможности, а това от своя страна подпомага за осигуряването на позитивна образователна среда, в която всеки един от участниците се чувства значим и проявява целеустременост за постигане на високи резултати, за целта в детската градина могат да се използват програмируеми играчки. Един от програмируемите роботи, използвани в предучилищна възраст е Озобот. Той е малък робот играчка, който свързва реалния и дигиталния свят. Програмирането му е лесно, посредством различна комбинация от цветовете. Озоботът има сензор за цвят и благодарение на него може да се движи по гладка повърхност като следва зададения цветови код. Той разчита трите основни цвята (червено, зелено, синьо – RGB), като тяхната различна подредба, означава различна команда за работа (фиг. 1.).



Фиг. 1. Озобот и трасе

В детската градина Озоботът намира приложение в почти всички образователни направления. Децата създават трасета, чрез които не само се запознават с цветовете, но се научават да мислят логично и последователно. По образователното направление „Български език и литература“ децата създават

истории, които могат да бъдат измислени от тях самите или по позната приказка, което подпомага развитието на свързаната реч. Децата рисуват трасета с различни цветове, до които е нарисувана и единична цветна линия със съответстваща дума. Например, до червената линия е думата „ябълка“, а до зелената линия е думата „краставица“, това помага на децата да свързват цветовете с конкретни обекти. Програмируемата играчка може да бъде насочена и към изпълнение на действия, които представят емоции и чувства на литературни герои от различни художествени произведения.

Озобот е чудесен инструмент и в ситуациите по образователното направление „Математика“. Създават се трасета с различни дължини, които той трябва да следва. В хода на играта се измерват и сравняват линиите. Създават се трасета, по които се поставят различни геометрични фигури, а Озоботът трябва да бъде програмиран така че да ги следва. След достигането на всяка една от фигурите се обсъждат техните характеристики.

По образователното направление „Околен свят“, чрез игра с Озобот и създаване на трасета, децата от предучилищна възраст формират и затвърждават знанията си домашни и диви животни; празници и обичаи; природни картини и др.

Друга програмируема играчка в обучението на децата от детската градина е Bee-Bot. Това е програмируем подов робот, специално проектиран за използване от деца в предучилищна и начална училищна възраст. Чрез играта с интерактивната пчела децата от детската градина опознават заобикалящия ни свят чрез игра. Роботът е подходящ за включване в заниманията по различните образователни направления. Чрез тази програмируема децата придобиват основни умения за програмиране, както и за решаване на проблеми, сътрудничество, критично мислене, наблюдение (фиг. 2.).



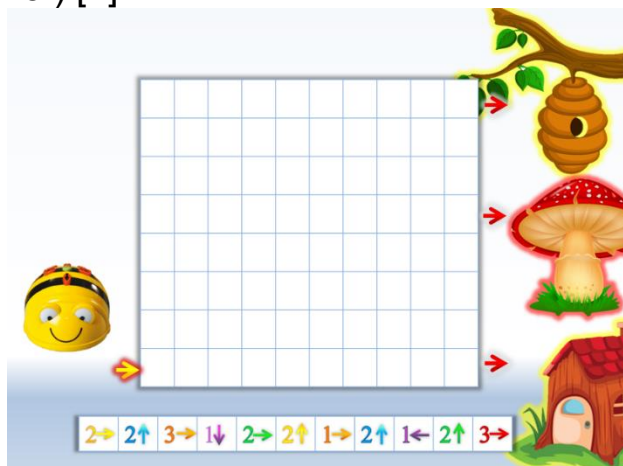
Фиг. 2. Bee-bot

На предварително създадени от учителя образователни табла, по които се движи Bee-bot могат да бъдат разположени букви и цифри, които трябва да бъдат подредени последователно от децата с помощта на пчелата.

Децата могат да създадат игрални полета с различни геометрични фигури, изучавани в детската градина. След това Bee-Bot трябва да бъде програмиран така, че да се движи към определената фигура или да проследи контурите ѝ.

Чрез Bee-bot се развива пространствената ориентация на децата. Може да бъде предложен лабиринт, в който движението е регламентирано с код. В

условието на лабиринта ясно е указано от къде започва движението в лабиринта и къде приключва (фиг. 3.) [4].



Фиг. 3. Лабиринт с код

Чрез Bee-bot децата по забавен и интересен за тях начин се запознават и с правилата за безопасност за движение по пътищата. Децата програмират Bee-Bot, така че да се движи по определен маршрут по „улицата“, като му задават такива команди, че да спазва всички правила за безопасно движение. Например, те могат да програмират Bee-Bot да спира на червен светофар, да чака пешеходците да преминат на пешеходна пътека, да прави завой, следвайки указателните знаци. В хода на играта, учителят може да се провежда и дискусия с децата за правилата за безопасност за движение по улиците, значението на светофарите, пътните знаци и други.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение може да се каже, че използването на играите и програмируеми играчки като за инструменти учене и развитие на функционална грамотност в детската градина не само подпомагат учебния процес, но и създават основа за по-нататъшно развитие на децата.

Чрез тях се формира стимулираща образователна среда, където децата се чувстват удовлетворени от постигнатите резултати и са мотивирани за участие в разнообразни дейности. Ученето чрез игра не само улеснява усвояването на нови знания и умения, но и подпомага формирането на ключови компетентности.

Децата в детската градина развиват своята дигитална компетентност, като използват програмируемите играчки, но също така усъвършенстват своите умения за сътрудничество и работа в екип, комуникация, критично мислене и решаване на проблеми. Тези умения са от съществено значение за успешното им интегриране в учебния процес в бъдеще и за развитието им като цялостни личности.

Така, използването на програмируеми играчки в детската градина не само забавлява подрастващите деца, но и ги подготвя за началното училище и ролята им на ученици, като им осигурява ценен опит и умения.

ЛИТЕРАТУРА

[1] Димитрова. Кр., ПРИЛАГАНЕ НА КОМПЕТЕНТНОСТЕН ПОДХОД ЗА ФОРМИРАНЕ И РАЗВИТИЕ НА ФУНКЦИОНАЛНА ГРАМОТНОСТ. В: - Сп. Образование и технологии, vol. 12, issue 1, ISSN 1314-1791 (print); ISSN 2535-1214 (online). 2021

[2] Димитрова. Кр., ПРИЛОЖЕНИЕ НА КОМПЕТЕНТНОСТНИЯ ПОДХОД В ОБРАЗОВАНИЕТО – МЕТОДИ, ПОДХОДИ, ОРГАНИЗАЦИОННИ ФОРМИ, МЕТОДИЧЕСКИ РЕШЕНИЯ. В: - Сп. Образование и технологии, vol. 11, issue 1, ISSN 1314-1791 (print); ISSN 2535-1214 (online). 2020

[3] Димитрова. Кр., МОДЕЛ ЗА ФОРМИРАНЕ НА КОНТЕКСТНИ УМЕНИЯ ЧРЕЗ ПОЗНАВАТЕЛНА МАТЕМАТИЧЕСКА ДЕЙНОСТ В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ. В: - Сп. Образование и технологии, vol. 10, issue 1, ISSN 1314-1791 (print); ISSN 2535-1214 (online). 2019

[4] Димитрова. Кр., МОДЕЛ ЗА ФОРМИРАНЕ НА КОНТЕКСТНИ УМЕНИЯ ЧРЕЗ ПОЗНАВАТЕЛНА МАТЕМАТИЧЕСКА ДЕЙНОСТ В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ – МАТЕМАТИКА В ПРАЗНИЦИТЕ И СЕЗОНИТЕ. В: Сп. KNOWLEDGE – International Journal, vol. 35.2, 2019