

**ИЗПОЛЗВАНЕТО НА КОМПЕТЕНТНОСТНИЯ ПОДХОД ЗА РАЗВИТИЕ НА
КОНТЕКСТНИТЕ ДЕТСКИ УМЕНИЯ ЧРЕЗ ПРИЛОЖЕНИЕ НА
АЛТЕРНАТИВНИ ПЕДАГОГИЧЕСКИ ФОРМИ НА ОРГАНИЗАЦИЯ НА
ОБРАЗОВАТЕЛНИТЕ ДЕЙНОСТИ
ПРОЕКТ НИХ-437/2020 г.**

Дечко М. Игнатов

**THE USE OF A COMPETENCE APPROACH TO THE DEVELOPMENT OF
CONTEXTUAL CHILD SKILLS THROUGH THE APPLICATION OF
ALTERNATIVE PEDAGOGICAL FORMS OF ORGANISATION OF
EDUCATIONAL ACTIVITIES
PROJECT NIH-437/2020**

Dechko M. Ignatov

ABSTRACT: This article presents authorial interactive, game models for developing soft skills in first-grade children. It is indicated in chronological order, the methodology for building interactive game models in the essence of which are the main components: the formation of three groups of children with mixed composition; intervention; criterion; group work tasks. On these models, each teacher is given the opportunity to build and present to the children interactive game models, which are a powerful tool for the development of soft skills and children's creative thinking.

KEYWORDS: contextual skills, interaction, interactive, interactive learning, group-competitive organization.

Съществува аксиома в бизнес средите, която гласи, че благодарение на твърдите умения човек ще получи интервю за работа, но меките умения ще му гарантират мястото. Меките умения са качества, личностни черти и социални умения, които всеки притежава в различна степен. Така наречените меки умения (на английски „soft skills”) са всички онези способности, които помагат на човек да се адаптира правилно в работна, учебна и социална среда, както и уменията за успешна комуникация, работа в екип, разрешаване на конфликти. Способността да очароваш, да се сприятеляваш, да ръководиш екип, да умееш да водиш диалог, да работиш с колеги, да даваш и приемаш градивна критика – всичко това са меките умения. Те са изключително важни за всяко успешно интервю за работа и кариерно развитие, заради което са изключително високо ценени от работодателите [1].

Изграждането на меки умения чрез образователната система у нас почти липсва. Училищата и университетите се занимават с теория и сухи знания, които не са подплатени с достатъчно практически умения. За сметка на това меките умения, знанието как да бъдеш пълноценен член на обществото и да приложиш способностите си на практика, се подценяват. Голяма част от българските кадри се затрудняват да комуникират и работят с хора. Заради всичко това за нас неформалното образование (възпитаващо меки умения) е също толкова важно, колкото и формалното.

„Какъв ще станеш, когато пораснеш?“ – това сигурно е любимият въпрос на всеки възрастен към малко дете. А замисляли ли сте се, че за успеха на днешните деца в техните утрешни професии, ще са нужни навици, умения и компетенции, различни от тези, с които вие сте постигнали своя успех [3] ?

Според допитване до ръководителите на отделите „Човешки ресурси“ в 500 от най-големите световни компании най-търсените качества на пазара на труда към 2020 година ще бъдат: умение и желание за самоусъвършенстване, поставяне на цели и планиране на време, работа в екип, ефективна комуникация, в това число и в мултикултурна среда, критично и креативно мислене. Ще се търсят още лидерски качества, висока мотивация, увереност в себе си, любознателност, инициативност, упоритост. И това съвсем не е пълният списък на soft skills – меките умения, наричани още „уменията на XXI век“.

Въпросът как да развиваме тези качества у децата си, няма лесен отговор, но едно е сигурно – всички водещи специалисти твърдят, че далеч не става дума само за вродени способности. Напротив – те могат да бъдат усвоявани и възпитавани и ще им служат цял живот, не само в работния им свят. Колкото по-рано се започне, толкова по-добре.

Прекрасно ще бъде, децата да получат първите си уроци у дома, само не забравяйте за личния си пример. Както казват англичаните: „Не е нужно да възпитавате децата, те така или иначе ще приличат на вас – възпитавайте себе си“. Но, ако все пак това не започне в рамките на дома, то в училище е просто задължително. Тук могат да ни помогнат три опорни точки, важна част за развитието на почти всички личностни умения.

1.Участие

Да приобщаваме децата към нашите занимания: домакински, професионални или любими за свободното ни време, да провокираме интереса им към нови неща, да играем заедно. Така ще провокираме любознателност, инициативност, креативност у децата си.

2.Общуване

Да обсъждаме с децата различни теми, ситуации, хора, събития. Това развива навици за изслушване, изразяване на мнение, ефективна комуникация, критично мислене. Да дадем свобода на децата си да спорят с нас – помага за умението да се отстояват идеи и позиции, да се търсят алтернативи, да се разрешават конфликти.

3.Сътрудничество

Да ги мотивираме с общи усилия за конкретна цел, полезна за всички. Акцентът тук е върху поставяне на цел и планиране на време, върху добрия резултат от работата в екип, коректността, отговорността за своя дял от работата, оценяването на подкрепата и добрия съвет [2].

Училището, разбира се, е широко поле за развитие на всички тези ценни умения и компетенции. За съжаление обаче точно на този терен се случват и най-големите противоречия. Послушанието и конформизмът са поощрявани далеч повече от собственото мнение и инициативата. Критичното мислене и нестандартното решение не се ценят така, както старателното преразказване на урока. Теоретичните знания не вървят ръка за ръка с практическия опит. Изявата на силните качества и увереността в собствените сили попадат под ударите на уравниловката. Желанието да се учи цял живот се убива с внушението, че оценката е по-важна от грешката, която носи опит и ново познание.

Именно поради горе посочените причини си поставихме за **цел**:

Да изградим интерактивен игрови модел, с който да започнем да развиваме меките умения при децата от първи клас.

Задачи:

1.Поставяне на децата в интерактивна среда на обучение–групово съревнователна организация на учебния процес. Изграждане на трите мобилни работни групи със смесен състав – момчета и момичета заедно. Запознаване на децата с критерийната оценъчност.

2.Изграждане и апробация на интерактивни, игрови, двигателни задачи за групово-съревнователна организация на обучение.

Обект на експеримента бяха 46 деца на седем годишна възраст от училище НБУ „Михаил Лъкатник” – Бургас.

Описаните игри са игрови модели на примерни задачи за групово-съревнователна организация на работа в първи клас, за развиване на меките умения при децата, по модел, в същността на който са залегнали четири основни компонента: формирането на три групи деца със смесен състав; интеракция; критерийна оценъчност; задачи за групово-съревнователна организация на работа.

Групите трябва да са с относително еднакъв брой деца, а броят на задачите, които трябва да се реализират чрез въграждане с предложената организация, трябва да бъде минимум две във всяко занятие по физическо възпитание, а защо не и в другите учебни дисциплини.

Критериите за оценка могат да бъдат следните:

Бързина – коя група за по кратко време;

Точност – коя група по-правилно, по-достоверно;

Оригиналност – коя група по-интересно, по-нестандартно;

Брой варианти – коя група с повече от едно решение на дадена задача.

Критериите за оценка се задават според характера и спецификата на конкретната задача, тоест броят им и комбинирането им могат да бъдат различни за различните задачи.

Задачите за групово-съревнователна работа могат да се групират в **три направления**:

1. Задачи изцяло формулирани от учителя–посочват се всички компоненти от учителя.
2. Самостоятелна формулировка на задачата от самите ученици-учителят посочва само основните компоненти на задачата/делова игра/.
3. Задачи от смесен тип.

Хронология за реализация на задачите:

1. По достъпен начин учителят въвежда децата в игровата ситуация, като мотивирано обяснява какво точно се изисква от тях. Условието на задачата може да бъде повторено, но по синонимен начин.

2. Достъпно за децата се поставят критериите за оценка, както и времето за обсъждане в групите.

3. Начало на обсъждането в групите/интеракция/. В хода на обсъждането учителят задължително минава през всички групи, слуша коментарите, дава допълнителни насоки, коригира проектните предложения.

4. Дава се ход на изпълнението на задачата.

5. Мотивирана оценка на изпълнението на всяка група по зададените критерии или мотивирана самооценка от децата.

6. Точки за изпълнение: отлично–6 точки; мн. добро–5 точки; добро–4 точки.

След всяка задача присъдените точки се поставят от водача на групата на специално, предварително изработено табло, под формата на стикери с различен цвят. В края на седмицата може да се обяви на децата коя група се е представила най-добре.

Примерни интерактивни игрови модели за развиване на меки умения

Статуя

Необходими уреди и пособия: картини, кадри на различни скулптори, мултимедия.

Условия на играта: децата са разделени на три групи и са разположени на три различни места в помещението. Учителят прави демонстрация с картини/мултимедийна демонстрация/ на различни скулптори като същевременно обяснява на децата по достъпен начин какво представлява скулптурата кой я създава и защо. След което поставя задача към трите групи: за време една минута децата да се съберат в три кръга, да обмислят, да обсъдят какви групови скулптори могат да създадат на фона на предложената от учителя мелодия и да ги изпълнят, когато мелодията престане да звучи. Когато мелодията звучи, децата изпълняват танцови движения самостоятелно или в групови комбинации. Дозировка на играта 4–5 пъти. След края на играта учителят прави преценка на изпълнението на всяка група по зададените критерии и оценява с 6, 5, и 4 точки.

Критерии за оценка: оригиналност, брой варианти.

Като методична единица играта е подходяща за съсредоточаване на детското внимание, както и за развитие на двигателно-координационните способности чрез групови комбинации. Способства и за развитието на метро-ритмичен усет.

Зимна горска разходка

Необходими пособия: демонстрационни материали, изобразяващи най-разнообразни животни или детски костюми на животни. Подходящ музикален съпровод.

Игрови условия: децата са разпределени в три групи по игралното поле. Учителката въвежда децата във въображаема игрова обстановка–зимна разходка в гората. Игровата задача изисква от децата за време една минута да обмислят какви животни можем да срещнем в гората, разхождайки се през зимата? По време на обсъждането, на подходящ музикален фон, се демонстрират изображенията на най-разнообразни представители на природната флора.

След края на обсъждането се стартира играта. На фона на същата мелодия децата извършват разнообразни движения, като същевременно наблюдават динамичната демонстрация, изобразяваща различни животни. При появата на животно, активно през зимата,

децата започват да имитират движенията и звуците, които издава. Имитацията продължава около 10–15 сек., след което се сменя кадърът. Дозировка 4–5 пъти.

Критерии–точност, оригиналност, брой варианти.

След края на играта се прави разбор от учителя, като децата трябва да отговорят на въпроса: „Защо са имитирали някои животни, а други не? Добре е по време на беседата учителят да дава кратки сведения за различните животни, а не само за имитираните. Оценява се играта по зададените критерии.

По този игрови модел могат да се изработят различни варианти, които да бъдат използвани с различна цел, като методична единица, в различните части на занятието.

Развален светофар

Необходими уреди и пособия: три гимнастически пейки или столчета подредени в три колонки, пособия с цветовете на светофара/рингчета, кубчета, флагчета, мултимедия и др. /, музикален съпровод, подходящ за ходови и бегови упражнения – 2/4, 4/4.

Условия на играта: Пейките или столчетата са подредени успоредно на подходящо място, така че след края на играта да си останат на игралното поле, в същата конфигурация, за да могат да се използват в даден момент от занятието, но с друга цел. Децата са подредени в колонки до пейката. При сигнал от светофара – червен – децата сядат върху уреда в разкрячен стоеж; при жълт сигнал – изправят се в готовност за движение; при зелен сигнал – започват да изпълняват ходови или бегови движения около уреда в колона по един, в зависимост от такта и ритъма на музикалния съпровод.

Задача към групите: за време една минута децата трябва да обсъдят какви ходови и бегови упражнения могат да изпълнят с предложената им мелодия; какво означават цветовете на светофара? Обсъждането в групите се съпровожда от музикалните мотиви, които ще бъдат използвани при самата игра. Преди началото на играта учителят показва как ще се изпълняват различните сигнали на светофара. Изпълнението на децата може да бъде съпроводено със следния речитатив:

Давай газ, гумите свистят!

Стоп, спирачка, гумите свистят

Гледай светофара.

Светне ли червено Все едно ти казва: стоп и забранено.

Жълтото напомня, чакай и внимавай!

Грейне ли зелено, хайде преминавай!

Давай газ.....

Зебрата постила белите райета, сякаш ви подканя: тръгвайте крачета.

Спира цяло стадо от автомобили, даже автобуса спря пред нея, цвили.

Давай газ.....

Ами светофара щом заспал не мига, щом до тротоара зебра не пристига. Вляво се огледай. След това надясно, после пак наляво, всичко ли е ясно?!

Играта започва с музикален мотив за ходови упражнения, при сигнал червено–седни. Следва жълт сигнал–прави до пейките. Бързо се връща червено. Следва отново жълто и отново червено. Това се прави с цел за съсредоточаване на детското внимание върху предстоящата двигателна дейност. След като учителят установи необходимата готовност от децата, подава зелен сигнал. Чрез зеления сигнал се дозира времето за изпълнение на различните ходови и бегови упражнения, а чрез червения и жълтия-интервалите на почивка. Дозировка–ходови упражнения–3–4 варианта за около 15сек.; бегови–4–5 варианта за 20 сек.

Критерии за оценка: точност, оригиналност, варианти. В случая по-важно е времето за изпълнение, а не броят варианти. Критерий вариативност е последният, по който се оценяват групите, е важен за стимулиране на детското творчество.

Трите мечета

Необходими уреди и пособия: три големи мечока, конуси – 12 бр., сгъваем тунел за провиране – 3 бр., препятствия за прескачане 40 см. – 9 бр., обръчи – 3 бр, кубчета 30 бр., рингчета – 18 бр., въженца – 9 бр., тояжки – 9 бр.

Условия на играта: Децата са подредени в три колони зад стартова линия, като до всяка колона е поставено по едно мече. Пред всяка колона са подредени по четири конуса на разстояние около метър един от друг, разгънат тунел за провиране, три препятствия на около метър разстояние, един обръч, в който са поставени 10 кубчета, 9 рингчета, 3 въженца, 3 тояжки. От двете страни на игралното поле са подредени всички останали уреди, с които разполагате.

При сигнал „старт“ тръгват в бегом по едно дете от всяка група, преминава в слалом през конусите, провира се през тунела, преодолява препятствията с отскоци и взема само един предмет от поставените в обръча. Следва връщане обратно, без да се преминава през уредите, поставяне на предмета около мечето и докосване ръката на следващия ученик. Броят на децата в групите е без значение, тъй като играта продължава до изчерпването на всички уреди. След приключването на играта учителят симулира игровия разбор, но той приключва ненадейно, тъй като се чува вълчи вой, учителката съобщава на децата, че това е лошият вълк и мечетата са в голяма опасност. За целта децата трябва бързо да се съберат в групите и да решат какво могат да построят с наличните предмети за мечетата и как да ги защитят, като използват останалите предмети в залата. След обсъждането се реализират груповите решения на отделните групи. Предоставя се възможност на децата чрез беседа да обяснят какво са сътворили и как ще предпазят мечетата.

Критерии: бързина, точност, оригиналност.

Лов на покемони

Необходими уреди и пособия: кубчета със залепени покемони на едната страна 30 бр., различни предмети като рингове малки топки и др. – 30 бр., меки модули с различна форма и размер – с колкото разполагате, скрин, въженца и др., обръчи 3бр.

Условие на играта: На разстояние 10 м, или в дъното на игралното помещение се подрежда импровизиран лабиринт с не по-малко от четири входа. В лабиринта произволно се разпръскват кубчетата с покемонине, но с изображението към пода, както и всички по-дребни предмети, с които разполагате. С частите на скрина, меките модули, въженца, тояжки изграждате самия лабиринт/изграждането на лабиринта се включва в предварителната подготовка на занятието/.

В другия край на помещението зад стартова линия се подреждат децата в колони по един/брой на децата в групите е без значение/, като до всяка група е поставен по един обръч. Преди началото на играта се дава възможност на групите за време една минута да обсъдят що е това покемон, как изглежда и да решат през кой от входовете да влязат в лабиринта.

След сигнал „старт“ с тичане тръгва първото дете от всяка група, влиза в лабиринта, търси покемон. След като го открие, взема го, с бягане се връща до групата, като излиза от същия вход, през който е излязло и го поставя в обръча до групата, докосва ръката на следващото дете. Играта продължава до изчерпване на покемоните. Ако покемон е попаднал извън обръча, не се брои. Победител е отборът, събрал най-много покемони.

Критерии: бързина, точност.

Млади творци

При този игров модел се дава пълна свобода на детското творчество по теми, избрани от учителя. Подбират се две или три игри със сходни двигателни характеристики, които са познати на децата. Учителят въвежда децата в игрова ситуация, като предварително подготвя едно от децата за негов помощник и го скрива незабелязано някъде в помещението. В началото на занятието учителят с учудване установява, че липсва едно дете. Всички започват да го търсят. След като го открият, детето прошепва на ухото на учителя, че му е омръзнало да играе, защото не знае интересни игри. Тогава учителят предлага всяка група за две минути да обмисли, обсъди как от предложените две или три игри да създаде една нова интересна игра и да покани сърдитото дете да я изиграят заедно. Дава се възможност на всяка група да бъде водеща в обяснението и показва на сътворените игри.

Критерии: точност, оригиналност.

Строители

Необходими уреди и пособия: кубчета – 15 бр., рингчета – 15 бр., тояжки – 9 бр., конуси – 9 бр., обръчи – 6 бр., въженца – 3бр.

Условия на играта: на разстояние 10 м от стартовата линия се подреждат на три места по два обръча, пет кубчета, пет рингчета, три тояжки, три конуса и едно въженце. В зависимост от целта на играта между стартовата линия и предметите, ако играта например е за издръжливост или за взривна сила на долни крайници, могат да се поставят различни уреди, подредени в най-разнообразни комбинации. Ако пък играта е с цел развиване на качество бързина–не се поставят никакви уреди.

Учителят посочва вида на предметите и дава възможност на децата за време една минута да обсъдят какъв строителен проект могат да построят с предоставените им предмети? В каква последователност ще бъдат вземани предметите?

Децата са построени в три колони зад стартовата линия. При сигнал старт тръгва по едно дете от всяка група, взема само по един предмет и го носи зад фронта на своята група. След като се съберат няколко предмета, децата, чакащи своя ред, започват да градят строителния проект на групата, защото края на играта е и край на строежа.

След края на играта се предоставя възможност на всяка група да представи своето творческо решение. По време на беседата децата от другите групи могат да задават въпроси и да изказват мнения, но това трябва да става, без да е необходимо да вдигат ръка. Прилага се самооценка по зададените критерии.

Критерии: бързина, точност, оригиналност, брой варианти.

Есенно пътешествие

Необходими уреди и пособия: три гимнастически пейки, хартиени топчета – 50 бр., сини ленти или въжета, за очертаване на реката – 2 бр., плътни топки – 9 бр., кубчета – 30 бр., рингчета – 15 бр., обръчи – 9 бр., три обикновени кошчета за смет, конуси – 18–21 бр., подходящ музикален съпровод.

Условия на играта: Зад стартова линия са подредени успоредно трите пейки, децата са построени в три колони по един зад пейките. На разстояние от около 3–4 метра пред пейките са разпръснати хартиените топчета. Там са поставени и кошчетата, пред всяка група по едно. След това в колони се подреждат конусите на разстояние един метър един от друг, по 6–7 за група. На 10–12 метра след хартиените топчета са поставени очертанятията на „реката”, а непосредствено след нея са подредени останалите уреди-по 3 плътни топки, по 10 кубчета, по 5 рингчета и по три обръча.

Първа част на играта: играта „Развален светофар”. Предоставя се възможност на децата за време една минута да обсъдят и решат какви ходови и бегови упражнения могат да изпълнят, движейки се около пейките на предложения им музикален съпровод. Изпълнението на децата може да бъде съпроводено с уточненията на „екскурзовода”/учителят/ откъде минава маршрутът на „автобусите”. В края на беговите упражнения децата се изтеглят при хартиените топчета.

През интервал почивка учителят съобщава на децата, че са достигнали до красива поляна, която обаче е замърсена от несъзнателни туристи. Всяка група получава задача да почисти поляната, като поставя събраните „отпадъци”/хартиените топчета/ в собственото си кошче/общо развиващи упражнения с клекове и наклони/. След „почистването на поляната” приключва първа част на играта. Учителят оценява по предварително зададените критерии: **точност, оригиналност, бързина.**

Втора част: „Прекоси реката”.

На фона на подходящ музикален съпровод децата преминават в слаломни подскочни движения, ръце, поставени на раменете на предходното дете, в групова координация през конусите и достигат до „реката”.

Там ги очаква голяма изненада – „добрият вълк” – наранен и превързан/дете с костюм или маска на вълк/. Той съобщава на децата да не се страхуват от него, защото е добър и нещастен, тъй като си няма приятели сред вълците, защото не е лош като тях. Обича да играе,

да пее и танцува, но най-много обича разходките в гората, макар че не знае името на нито едно дърво.

Тогава учителката предлага на децата да помогнат на нещастния вълк, като му конструират по едно листо от дърво, по избор от децата от предметите, които се намират на отсрещния бряг. Но за тази цел е необходимо да прекосят реката, да изградят брод, през който да може да преминава само по едно дете, да взема по един предмет и да се връща обратно през брода.

Играта приключва тогава, когато на отсрещния бряг не остане нито един предмет. Учителката предлага на децата, ако се страхуват от реката могат да се откажат.

Предоставя се време една минута на групите да обсъдят какви видове дървета можем да наблюдаваме в гората, какво листо и от кой вид дърво ще покажат на „вълчо“, как изглеждат листата на избраното дърво през есента и как ще прекосят реката? На разположение на групите са всички предмети и уреди в салона. След обсъждането се дава старт на играта.

Критерии за оценка: бързина, точност, оригиналност. В заключение децата показват на „вълчо“ своите конструкции, като му разказват по нещо за изобразените листа и дърветата, към които принадлежат. „Вълчо“ посочва най-красивите листа. Оценката за представянето на групите е сборът от точките, получени от първата и втората част на играта.

По този игров модел може да се организира и проведе цялостно занимание по физическо възпитание. Включените елементи в играта могат да се подредят в стационарна комбинация, с най-разнообразна цел.

Дядо без ряпа

Учителката съобщава на децата, че всички вече знаят какво се е случило с дядото, който най-после изважда ряпата с помощта на цялото семейство. Но какво би се случило, ако всички в семейството на дядото не обичат да ядат ряпа? Какво ще направят, за да не може дядото да извади ряпата?

За да се получи по-интересна игра, учителката предлага семейството на дядото да се увеличи с две дъщери, двама зетя, две внучки и един внук. Броят на добавените герои зависи от броя на децата в групите, така че за всяко дете да има роля.

Предоставя се повече време за обсъждане и вземане на решение. След това се дава възможност на всяка група да демонстрира решението на деловата игра, като я покаже и реализира с друга група.

Критерии: точност, оригиналност, брой варианти.

Най-оригиналното игрово решение може да се превърне в комедиен пърформърс и да се представи на официално тържество пред родителите.

По този модел може да се променя сценария на всяко литературно произведение за деца.

При подходяща материална база играта може да се реализира и като щафетна, където децата от всяка група могат да работят по двойки.

Критерии: бързина, точност, оригиналност.

Ваканция

Необходими уреди и пособия: Изгледи на зимни, пролетни, летни и есенни картини от наши курорти, по две от всеки сезон. Картините да са с размери, подходящи за нормален визуален контакт от страна на децата и разположени на различни места по стените на игралното помещение. Подходящ музикален съпровод.

Условия на играта: децата са разпръснати по игралното поле и изпълняват свободни движения, такива каквито им подсказват тактът и ритъмът на музикалния съпровод. След като музиката престане да звучи, учителката назовава произволно годишно време. Тогава децата бързо трябва да се ориентират към предварително избраната картина, изобразяваща назованото годишно време и да се построят пред картината в колона след водача си. На най-бързата група се дава възможност с няколко думи да разкажат какво изобразява картината, пред която са построени.

Следва музикален съпровод и играта се повтаря. Дозировка четири пет пъти. При затвърдяване на играта освен годишното време учителят назовава и конфигурацията, която децата трябва да построят пред избраната картина колона, кръг, редица. На етап

усъвършенстване освен строеви конфигурации децата могат с помощта на телата си да изобразяват и букви.

Преди началото на играта за време една минута децата в групите споделят впечатления от посетените от тях курорти и природни забележителности и как изглеждат те през различните годишни времена, оглеждат поставените картини.

Критерии: бързина, точност, оригиналност.

Анализът на получените от изследванията резултати позволяват да се направят следните изводи:

1. Правилното и системно приложение на предложения от нас интегративен, интерактивен двигателен модел за развиване на меките умения при децата от първи клас предоставя практически неограничени възможности за пълноценно педагогическо общуване, което се явява като главен и устойчив фактор за психическото личностно формиране и развитие на деца с различни двигателно-интелектуални възможности.

2. При началното разучаване на различните двигателни дейности, включени в програмното съдържание на обучението по физическо възпитание първи клас, децата изграждат обобщен образ на конкретната двигателна дейност. Но след приложението на експерименталния модел на обучение те придобиват способност веднага да се обхване целият поток от последователните движения, като едновременни движения, които се обхващат само с един поглед. Тази способност представлява необходимо условие за формиране на операционално мислене и открива големи възможности за последващо психическо развитие. Тази координация се осъществява в умствен план, в плана на представите.

3. Чрез приложението на представения двигателен модел за развиване на меки умения се развива и способността на децата да координират реда на движенията си, както и на интервалите между тях, вследствие на което се появява и оформя понятието за време.

4. Приложението на двигателно-игровите модели за развиване на меки умения се приема с огромен интерес от децата, тъй като те реализират двигателен продукт на собствените си творчески решения, без да нарушават двигателната характеристика на конкретните вариативни задачи. Обучението протича в обстановка, позволяваща относително голяма свобода на движенията, в рамките на определени критерии, съгласуваност на действията и взаимно подпомагане. Движенията се отличават с голямо разнообразие, динамика, координация, изпълнени в условията на групова координация.

Литература:

1. Гюрова, В. и колектив. Интерактивност в учебния процес. София (2006), с. 27.
2. Игнатов, Д. Интерактивни игрови модели. „Перспективи в науката и образованието”, международно научно списание, (2017), с. 25.
3. Игнатов, Д. и Е. Капинова. Сюжетно-ролевата игра по физическо възпитание като средство за интегриране на знанията в началното училище. „Перспективи в науката и образованието”, Международно научно списание, (2018), с. 160.

*доц. д-р Дечко М. Игнатов
Университет „Проф. д-р Асен Златаров”- гр. Бургас
Факултет по обществени науки
Катедра „Педагогика и методика на обучението”
e-mail: tiare64@abv.bg*