

**ПРОЕКЦИИ В ПРИЛОЖЕНИЕТО НА КОМПЕТЕНТНОСТНИЯ ПОДХОД
ПРИ ОБУЧЕНИЕТО ПО ФИЗИЧЕСКО ВЪЗПИТАНИЕ В ДЕТСКАТА
ГРАДИНА, ПРОВЕЖДАЩО СЕ В ИНТЕРАКТИВНА СРЕДА
ПРОЕКТ НИХ-437/2020 г.**

Дечко М. Игнатов

**PROJECTIONS IN THE APPLICATION OF THE COMPETENCE APPROACH IN
PHYSICAL EDUCATION TRAINING IN KINDERGARTEN, TAKING PLACE IN
AN INTERACTIVE ENVIRONMENT
PROJECT NIH-437/2020**

Dechko M. Ignatov

ABSTRACT: Today, the problem of the state and trends in the interactivity of education in the new conditions is particularly relevant as an essential indicator of the innovative potential and social relevance of educational institutions. The penetration of the interactive criterion into any form of human activity as a new approach to problem solving makes the need to develop an adequate interactive culture urgently.

KEYWORDS: competence approach, interaction, Interactivity, interactive environment

Днес особено актуален е проблемът за състоянието и тенденциите в интерактивността на образованието в новите условия като съществен показател за иновативния потенциал и социалната релевантност на образователните институции. Проникването на интерактивния критерий във всяка форма на човешка дейност като нов подход към решаването на проблеми прави неотложна необходимостта от развитие на адекватна интерактивна култура.

Усвояването на етични норми, ценности и отношения в предучилищна възраст е целесъобразно поради промените в начина на взаимодействие на развиващата се личност със заобикалящата я среда, поради появата и формирането в тази възраст на екипна отговорност и изграждането на динамични стереотипи за взаимодействие с околната среда, които понякога остават за цял живот. Тези процеси поставят пред педагозите въпроса за същността на ефективното интерактивно образование и възпитание – цел, структура, форми, средства. В тази посока в предучилищната педагогика все по-често се търсят алтернативни педагогически технологии. Планирането, организирането и провеждането на съвременното обучение в интерактивна образователна среда е необходим избор, гарантиращ ефективността на образователния процес. Без да се отричат предимствата на традиционния педагогически подход, при който учителите изцяло поемат отговорността за учебния процес, за целите на устойчивото развитие е необходимо да се даде възможност и свобода на детето да поеме своята част от отговорността, да бъде активно и да взаимодейства с възрастните, да търси и предлага решения, да твори. Така то заема равноправното си място в организацията и провеждането на познавателния процес, в който е главно действащо лице.

Разкриването на същността на интерактивната образователна среда предполага изясняването на ключовите понятия *интеракция, интерактивност, интерактивно учене*. *Интеракция* е психологически термин, който означава вид взаимодействие или по-конкретно – „взаимодействие и взаимовлияние между хора в процеса на общуването им” [3]. Понятието *интерактивност* може да се разглежда като съставено от две думи – „интер” (заедно, между) и „активност” (действие, инициативност), и се отнася до взаимодействието между обучаван и обучаващ, както и между самите учещи. *Интерактивното учене* се реализира чрез взаимодействие и диалог между страните в процеса и между учещите [1; 3].

Интерактивната образователна среда като алтернатива на традиционното обучение изисква нова организация на пространството – от подредбата на мебелите, използвани от децата, за целите на индивидуалната и груповата работа, до възможността за излагане на детско

творчество, табла и тематични листове за отразяване на позиции и мнения, постери и обобщения от колективни дейности [4].

Друга възможност за реализиране на интерактивен образователен процес е голямото разнообразие от методи и средства, които превръщат децата от пасивни наблюдатели и консуматори в активни партньори и творци на собственото си знание. Интерактивните методи изискват партньорски взаимоотношения и диалогов вид комуникация между децата в малката група и между всички участници в дейността.

И. Иванов разделя интерактивните методи на три вида: ситуационни, дискуссионни, опитни или емпирични [7]. Ситуационните методи авторът определя като „най-обещаващата новост в дидактиката на 20. век”. Към тях включва: метод на конкретните ситуации (кейс-стъди), казус, симулация, игра, ролева игра, драматизации. Дискуссионните методи са анкета, беседа, дискусия, мозъчна атака, обсъждане, дебати. Като опитни (емпирични) методи са определени: метод на проектите, експеримент, моделиране и други, основаващи се на диалога.

Експертното учене е интерактивна форма на обучение, която стимулира не само комуникацията, взаимодействието и сътрудничеството, но и развитието на личностни качества като отговорност към себе си и другите, толерантност. Съдейства за развитие на самостоятелна стратегия на учене и умения за предаване на разбирания на другите, за социализиране и интегриране в общността.

Експертното учене може да се реализира и сред деца в предучилищна възраст чрез следните последователни стъпки (по З. Костова):

- подготовка на материали по дадена тема от учителя;
- класифициране на материалите по подтеми;
- подготовка на задача по всеки проблем (подтема);
- разпределение на материалите и задачите по групи;
- колективна самостоятелна работа на всяка група с подготвените материали и изпълнение на задачите;
- регрупиране на децата в нови групи. В новите групи попада по един представител от всяка предишна група – това са експертите по всяка подтема на разглеждания проблем.

Този метод може да се използва и при запознаване с автодидактични игри с ново съдържание, правилата на които са добре познати на децата.

Според Е. Тополска (по С. С. Кашлев) интерактивните методи могат да се класифицират в съответствие с водещата функция на следните групи методи:

- методи за създаване на благоприятна атмосфера, организиране на комуникация;
- методи за смяна на дейности;
- методи за мисловна дейност;
- методи за смислотворчество;
- методи за рефлексивна дейност;
- интегративни методи (интерактивни игри).

Методът на интерактивната игра се явява комплекс от изброените методи на интерактивното обучение и затова се обединяват в група на интегративните методи [2].

За целите на образованието в устойчиво развитие и в отговор на съвременните тенденции за промяна във взаимодействието между учителя и децата в условията на детската градина е възможно да се конструират методи за интерактивно обучение, съобразени с възрастовите особености и образователните изисквания за предучилищно възпитание, такива, каквито предлагаме ние.

Във връзка с горе посоченото изградихме четири двигателни задачи с еднаква двигателна характеристика за развитие на бързина, като при изпълнение на първата задача приложихме стандартен подход, а при останалите три – творчески, интерактивен подход. Децата разделихме на три групи със смесен състав и относително еднакъв брой деца.

За оценка на изпълнението на всяка една от двигателните задачи определихме следните **критерии:**

1. Бързина;
2. Точност;
3. Оригиналност;

Сравнителни показатели за развитие на бързина:

1. Бързина на двигателна реакция – латентен (скрит) период – от подаването на даден сигнал до началото на ответна реакция.

2. Максимална честота на движенията – характерна е за циклични движения и е свързана с темпа на двигателна дейност.

Използвани методи за развитие на бързина:

1. Равномерен – краткотрайно изпълнение с максимална интензивност.

2. Повторен – няколкократно изпълнение с еднаква интензивност – прилага се интервал пълна почивка.

3. Интервален - повторение с еднаква интензивност - непълен интервал на почивка.

1. Съдържание на първа тестова задача

Играта протича по ширината на фронта. На разстояние 15 м разпръснахме неопределен брой предмети. Класът беше разделен на три групи със смесен характер. Вляво на всяка група беше поставен обръч. След сигнал „СТАРТ“ всяко дете от всяка група е необходимо да пробяга разстоянието до предметите с максимална скорост, да вземе един предмет, да го постави в обръча и да докосне следващия.

Играта продължава до момента, в който всички уреди бъдат пренесени в обръчите. Целта на играта е „кой по - бързо ще събере повече“. По време на играта измерихме пулсовата честота по три пъти на момче и на момиче, които по предварителни наблюдения притежават средна двигателна активност.

Играта протече при стандартни условия, регламентирани и отговарящи на съответните методически изисквания за развитие на двигателно качество бързина.

След протичането на първата двигателна задача реализирахме подвижна игра с ниска интензивност с цел нормализиране на пулсовите честоти до изходно ниво.

2. Съдържание на втора тестова задача

Проведена при нестандартна интерактивна среда, играта се нарича „Архитекти“.

Използвахме същите уреди като брой и вид. Разстоянието на протичане на играта е същото като при първата – 15 м. Учениците бяха разделени на три групи. Вляво на всяка група също имаше поставен обръч. По същия начин както при първата игра всяко дете е необходимо да пробяга разстоянието до предметите, да вземе един, да пресече финала с предмет в ръка и да го постави в обръча. След като уредите свършиха и всяка група разполагаше с такива, дадохме време 10 секунди, всички групи, по отделно да обмислят как ще използват уредите, които са разположени отпред, и какво ще построят с тях зад фронта на играта като „ Архитектурен проект“, който след края на играта трябва да обосноват и обяснят. За фон на играта приложихме кадри от различни строителни обекти.

Както при първата, така и при втората задача измерихме три пъти пулса на същите ученици.

След тази игра приложихме същия подход за нормализиране на пулсовите честоти, както след първата.

3. Съдържание на трета тестова задача

Играта „Двигателен дизайнерски проект – „Облечи Баба Марта“ също беше проведена при нестандартни условия. Учениците отново бяха разделени в три групи. Разстоянието е същото както при другите игри. Играта е с творчески характер. Децата обмисляха как да облекат манекена. За целта им бяха предоставени достатъчен брой аксесоари, които бяха разположени пред него.

При сигнал „СТАРТ“ всяко дете е необходимо да пробяга разстоянието до целта, да вземе един аксесоар и да го сложи на манекена. След това бързо се връща и докосва следващото дете. Учениците предварително оглеждат кой аксесоар е използван и преценят какво ще използват те. Време за обмисляне и обсъждане в групите – 20–30 сек.

При тази игра отново измерихме пулсовите честоти на същите деца. Приложихме същия подход за нормализиране на пулсовите честоти.

4. Съдържание на четвърта тестова задача

При играта „Апликирай и моделирай“ децата трябваше да направят пролетна картина, съобразявайки се с материалите, с които разполагат. Отново бяха разделени на три групи. На разстояние 15 м се намираха три табла, пред тях бяха разпръснати материалите, с които да направят пролетната картина. При сигнал „СТАРТ“ всяко дете от всяка група е необходимо да пробяга бързо разстоянието до материалите, да вземе само един и да го постави на таблото. След това се връща, докосва другия ученик, който предварително решава къде ще постави избория от него материал. Време за обсъждане в групите – 20–30 сек.

Критериите за оценяване бяха бързина, точност и най-вече оригиналност. Отново бяха измерени пулсовите честоти на учениците. Подходът за нормализиране на пулса е същият като при другите игри.

Анализ на получените резултати по предварително определените критерии

1. Двигателна задача – при протичане на играта в стремежа си за постигане на победа децата нарушиха критерия точност, като се опитваха да хвърлят предметите, преди да достигнат финалната права. По този начин совалковото бягане, предвидено за развитие на бързината, не постигна желаната от нас реакция. Това объркваше следващия състезател, който очакваше старта. Скрытият период нарасна много, а целта на играта беше друга. Нарушена бе и максималната честота на движението. В стремежа си да приберат попадналите извън обръча предмети, някои деца пропуснаха реда си. По този начин бе нарушен основният смисъл на повторния метод на изпълнение. Това оказва влияние и върху приложението на равномерния метод, като интензивността на изпълнение се превърна от максимална в променлива.

2. В стремежа си да изпълнят творческия замисъл за изграждане на предварително замислен проект, децата стриктно спазваха последователността на задачата. Критериите точност и бързина бяха изпълнени безупречно от всички участници. Тъй като играта трябваше да бъде изпълнена зад фронта, всеки участник пресече финала с предмет в ръка. По този начин изискванията на повторния и на равномерния метод бяха спазени съвсем точно. Победителят се реши от критерия оригиналност. Децата сами оцениха своите проекти.

3. При играта „Двигателен дизайнерски проект – „Облечи Баба Марта“, приложихме комбинация от методи за развитие на качеството бързина, а именно равномерен и интервален, което е рядко срещана комбинация, но в нашия случай беше много успешна, тъй като творческият характер на играта предразполагаше това. След ускорителното бягане до крайната цел (равномерен метод) следва почивка с непълна стойност (интервален метод) – това бе моментът, в който всяко дете поставяше избория предмет върху манекена. След, което последва отново краткотрайно изпълнение с максимална интензивност – равномерен метод.

При сравнителните показатели за развитие на бързина при всяко следващо изпълнение се съкращаваше латентният период. По показателите честота на движенията, темпът не беше нарушен. Критериите бързина и оригиналност бяха изпълнени безупречно.

4. При играта „Моделиране и апликация“ по отношение на методите за развитие на двигателното качество бързина бяха приложени всички изисквания. При равномерния метод – краткотрайно изпълнение с максимална интензивност, а при повторния – интервал с пълна почивка. Общото времетраене на играта е 4–5 минути. В този случай дадохме възможност за максимален брой предозиране на изпълнението, но според възможността на децата. Някои деца, които имаха по-голяма нужда от почивка, пропусаха.

Критериите бързина, точност и оригиналност бяха изпълнени отлично от всички участници.

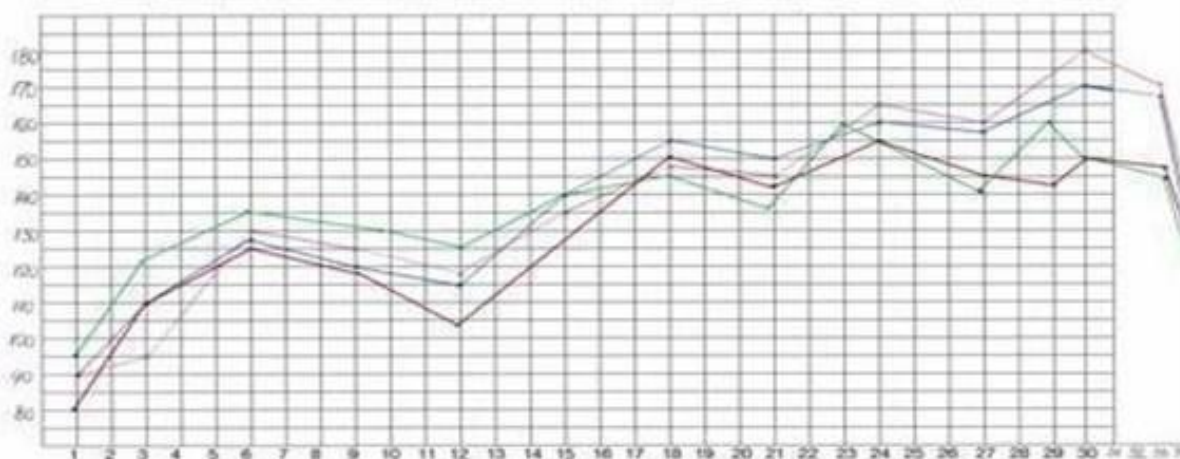
Протокол за изготвяне на пулсограма

Пулсограмата е за отчитане влиянието на четирите тестови задачи върху развитието на качеството бързина върху промените на пулсовата честота. Децата, които изследвахме, се казват Йоанна Христова и Живко Василев, четвърта предучилищна група към НБУ „Михайл Лъкатник“, град Бургас.

Таблица 1. Измерване на пулсовите честоти на Йоанна Христова

№	Пулсови честоти при четирите тестови задачи		
	Йоанна Христова		
	Начало	Среда	Край
Първа тестова задача „Кой по - бързо ще събере повече“	80	120	160
Втора тестова задача „Архитекти“	90	130	170
Трета тестова задача „Облечи Баба Марта“	80	130	180
Четвърта тестова задача „Апликирай и моделирай“	90	130	150

ПУЛСОГРАМА
Йоанна Христова - IV-та предучилищна група
НБУ "Михайл Лъкатник" - гр. Бургас

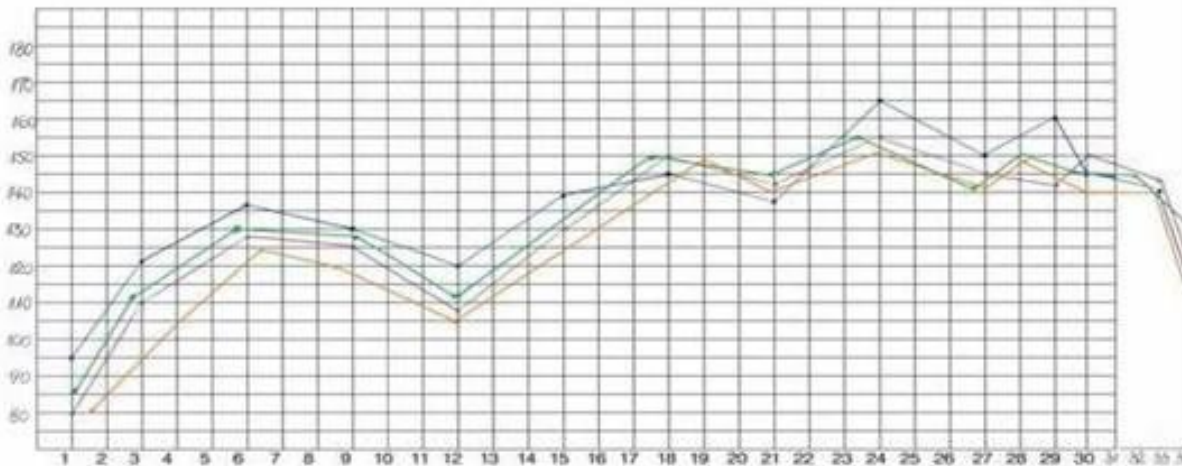


Червена линия – първа тестова задача
 Розова линия – втора тестова задача
 Синя линия – трета тестова задача
 Зелена линия – четвърта тестова задача

Таблица 2. Измерване на пулсовите честоти на Живко Василев

№	Пулсови честоти при четирите тестови задачи		
	Живко Василев		
	Начало	Среда	Край
Първа тестова задача „Кой по - бързо ще събере повече“	90	130	170
Втора тестова задача „Архитекти“	90	140	180
Трета тестова задача „Облечи Баба Марта“	95	140	170
Четвърта тестова задача „Апликирай и моделирай“	95	150	175

ПУЛСОГРАМА
Живко Василев - IV-та предучилищна група
НБУ "Михайл Лъкатник"- гр. Бургас



Жълта линия – първа тестова задача
Розова линия – втора тестова задача
Зелена линия – трета тестова задача
Синя линия – четвърта тестова задача

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 двигателни качества при децата от предучилищна възраст предоставя практически неограничени възможности за пълноценно педагогическо общуване, което се явява като главен и устойчив фактор за психическото, личностното формиране и развитие на деца с различни двигателно-интелектуални възможности.

2. При началното изучаване на различните двигателни дейности, включени в програмното съдържание на обучението по физическо възпитание в детската градина, 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 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 интерактивните двигателно - игрови модели 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. Интерактивността в учебния процес. С., 2006.
2. Игнатов, Д. Е. Капинова. Сюжетно - ролевая игра по физическому воспитанию как средство интегрирования знания в начальной школе. Перспективы науки и образования, Международны научной журнал, 2018, № 2/32/, с. 160–163.
3. Игнатов Д. Интерактивные игровые модели. Перспективы науки и образования, Международны научной журнал, 2017, № 6/30/, с. 22–26.
4. Лазарова, Л., М. Димитрова. Екологично възпитание за устойчиво развитие. С., Посоки, 2001.
5. Костова, З. Интерактивни форми за формиране на екологично съзнание и поведение. – В: Училището и музеят за екологично образование. С., НИО, 2002.
6. Тополска, Е. Интерактивно обучение по български език в детската градина. – Предучилищно възпитание, 2005, №4.
7. <http://ivanpivanov.awardspace.com/>

*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*