



**ПЛОВДИВСКИ УНИВЕРСИТЕТ
„ПАИСИЙ ХИЛЕНДАРСКИ“**

ПЕДАГОГИЧЕСКИ ФАКУЛТЕТ



**СБОРНИК
с доклади от
ИНТЕРДИСЦИПЛИНАРНА
НАУЧНА КОНФЕРЕНЦИЯ
40 ГОДИНИ ПЕДАГОГИЧЕСКИ ФАКУЛТЕТ –
ТРАДИЦИИ И НОВАТОРСТВО**

Пловдив, 2024

ПЛОВДИВСКО УНИВЕРСИТЕТСКО ИЗДАТЕЛСТВО

Рецензенти:

Проф. д-р Владимира Ангелова

Проф. д.п.н. Дора Левтерова-Гаджалова

Проф. д-р Даниела Маркова

Доц. д-р Екатерина Чернева

Доц. д-р Николинка Атанасова

Доц. д-р Нона Глушкова

Научен редактор:

Проф. д-р Кирилка Тагарева

© Колектив, 2024

© Пловдивско университетско издателство, 2024

ISBN 978-619-7768-12-1

КАК ДА НАПРАВИМ ПРАВОПИСА ЗАБАВЕН? (МЕТОДИЧЕСКИ ИДЕИ ЗА РАЗВИВАНЕ НА ПРАВОПИСНАТА КОМПЕТЕНТНОСТ ПРИ ОБУЧЕНИЕТО ПО БЪЛГАРСКИ ЕЗИК ВЪВ II КЛАС)

Мартин Тодоров

martin.todorov@uni-plovdiv.bg

Резюме: Статията представя няколко идеи за практическо приложение на игри при развиване на правописната компетентност при учениците от втори клас. Традиционните методи за преподаване на правопис често не успяват да задържат интереса на децата, което от своя страна може да затрудни усвояването на материала. Като алтернатива се предлагат различни игри, които превръщат изучаването на правописа в забавно и ангажиращо занимание. Всяка от игрите – „Правописна памет“, „Правописни пъзели“ и „Буквуване“, има за цел да развие различни аспекти в правописната компетентност на учениците като памет, наблюдателност, анализ и синтез. В играта „Правописна памет“ се стимулират визуалната памет и способността за запомняне на думи с проблемни правописни правила. „Правописните пъзели“ пък развиват умения за разпознаване на правописни грешки и за изграждането на думи, а играта с „Буквуване“ помага на учениците да осъзнаят връзката между звуковете и буквите и да развият фонетичния си слух. Статията предлага убедителни аргументи в полза на използването на игрите в обучението по български език. Чрез тяхното интегриране учителите могат да създадат по-динамична и ангажираща учебна среда, която да допринесе за по-добри резултати в обучението по роден език.

Ключови думи: правописна компетентност, правопис, игри, мотивация

HOW TO MAKE SPELLING FUN? (METHODICAL IDEAS FOR DEVELOPING SPELLING COMPETENCE IN BULGARIAN LANGUAGE TRAINING IN CLASS LL)

Martin Todorov

martin.todorov@uni-plovdiv.bg

Abstract: *The article presents several ideas for the practical application of games in developing spelling competence in second-grade students. Traditional methods of teaching spelling often fail to hold children's interest, which in turn can make learning the material difficult. Alternatively, a variety of games are offered to make learning spelling a fun and engaging activity. Each game, "Spelling Memory", Spelling Puzzles", and "Spelling", aims to develop a different aspect of students' spelling skills, such as memory, observation, analysis, and synthesis. The Spelling Memory game stimulates visual memory and the ability to remember words with problematic spelling rules. The spelling puzzles develop spelling error recognition and word building skills, while the spelling game helps students to become aware of the relationship between sounds and letters and to develop their phonetic hearing. The article makes a strong case for the use of games in Bulgarian language teaching. By integrating them, teachers can create a more dynamic and engaging learning environment, which will contribute to better results in mother tongue education.*

Key words: *Spelling competence, Spelling, Games, Motivation*

Въведение

Основите на правописната грамотност се поставят при обучението по български език в начален етап, когато се формират първоначалните навици за правилно писане и се изгражда фундамен-тът за бъдещите езикови умения. След етапа на начално огромяване в първи клас второкласниците вече са осъзнали, че писането не е просто пренасяне на устната реч на редовете в тетрадките. Развитието на правописната компетентност изисква не само знания за правилата, но и умения за тяхното реализиране, което много често се оказва предизвикателство за малките ученици. Когато става дума за формирането и развиването на правописната компетентност

у второкласниците, е от значение да се фокусира вниманието им върху това, което Румяна Танкова нарича „правописна наблюдателност“. С други думи „...това е умение на пишещия да забелязва в думата къде може да се сгреша при писане и да се замисля върху възможното решение“ (Танкова, 2016^а: 125).

Затова е важно да се търсят иновативни методи, които биха допринесли за по-интересна и резултатна подготовка, която да се превърне в забавно и ангажиращо преживяване. Както подчертава Р. Танкова, важна е „мотивационната основа на учебната дейност, за да може учениците да приемат правописната грамотност като значимо условие за личния си просперитет“ (Танкова, 2016^а: 120).

Целта на статията е да се представят иновативни подходи за преподаване на правопис на второкласниците, като се използват различни игри. **Предмет** на статията е да се разгледа играта като ефективен метод за развитие и усъвършенстване на правописните компетентности на учениците от втори клас чрез разгръщането на няколко конкретни правописни игри, които могат да бъдат лесно адаптирани и приложени в процеса на обучение.

Задачи:

Да се представят теоретични основания за игрите като ефективен метод за преподаване на правопис;

Да се характеризират правилата, целите и как всяка от разгърнатите игри развива конкретни умения като зрительна памет, фонетично съзнание, правописни правила и др.;

Да се провокират учителите да разнообразяват своята практика при обучение по правопис, като прилагат подходящи игри.

Теоретични и методически аспекти

За да се стимулира мотивацията за развиване на правописна грамотност и процесът да бъде по-резултатен и съпътстван от положителни емоции, може да се използва потенциалът на играта. Ася Велева подчертава, че играта не е просто обикновено средство за забавление, а важен двигател за социалното и когнитивното развитие на учениците в предучилищна и училищна възраст. „Фактът, че съвместната дейност изисква от участниците да приспособят своето поведение един към друг, определя решаващото значение на играта за развитие на социалните умения“ (Велева, 2013: 24 – 38).

Според Д. Димитрова играта като метод на обучение „със средствата на условната ситуация осигурява интензивно взаимодействие между участниците в обучението, продуцира интерес и позитивно отношение към знанията и развива редица социални, интелектуални и практически умения у учениците“ (Димитрова, 2023^a: 133). В частност на обучението по правопис, съвместните игри могат да изградят среда, в която обучаващите да си съдействат, като обсъждат и разрешават проблеми, свързани с изучавания правопис.

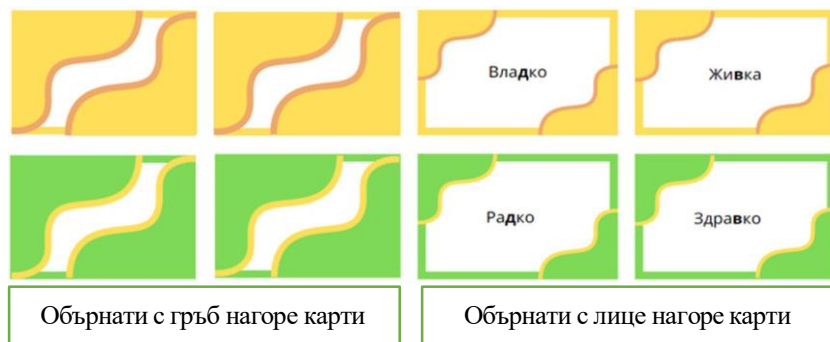
Според Радев, Легкоступ и Александрова играта се явява връзка между преподавателя и учениците, с помощта на която се осъществяват множество действия, които допринасят положително на обучителния процес. Необходимостта от това учителят да избере този метод и да го използва в уроците е главно активизирането на учениците и подбуждане на техния интерес към изучавания се учебен материал (Радев, Легкоступ, Александрова, 2011: 230 – 232). В резултат на характерното съдържание на българския език играта непрекъснато намира приложение в уроците по роден език. Левчо Георгиев я определя като метод, който взаимодейства с останалите основни методи, и с нейна помощ се организират многообразни задачи в урока по български език, чрез които учениците се активизират и усъвършенстват речевите и правописните си умения (Георгиев, 1997: 82 – 85). Както подчертава Д. Димитрова, в съвременното обучение е важно „намирането на иновативни методи и средства, които чрез използването на нови подходи и техники по-ефективно да отключват спонтанността на децата, да провокират интереса, мисълта и креативността им“ (Димитрова, 2023^b: 70).

Приложни аспекти – видове игри

Играта „Правописна памет“

Играта „Правописна памет“ може да се изработи електронно на платформата Wordwall или да се направи на хартия като настолна игра. За тази игра е нужно да се изработят карти, на които да са изписани думи с проблемен правопис. Например: във втори клас, когато се изучават частите на речта и правописните им особености, могат за всеки урок да се изработят такива карти, на които да са изписани думи – за съществителни собствени имена (Радко, Живка, Владко...) (Фигура 1); за съществителни нарицателни имена (лекар, куфар, тигър...); за умалителни съществителни

имена (жабче, морковче, градче...) (Фигура 2); за прилагателни имена (красив, хубав, щастлив...), за глаголи (пишат, четат, гледат...). Картите се поставят на масата или се прожектират на интерактивната дъска с лицето нагоре (да се виждат написаните думи). На учениците им се дават няколко секунди да ги запомнят, след това картите се обръщат надолу. Задачата на учениците е да запомнят колкото се може думи и да ги запишат в тетрадките си. Който ученик запомни и запише най-много правилни думи, печели играта. Играта може да се усложнява, като се добавят още карти за съответния урок или се намали времето за запомняне. Главната цел на тази игра е да се развие правописна наблюдателност на учениците от втори клас.



Фигура 1. *Кarti за „правописна памет“*

Играта „Правописни пъзели“

Реденето на пъзели може да се използва като инструмент за развитието и усъвършенстването на езиковата и правописната компетентност на учениците от втори клас. Пъзелите, освен да са способ за развитието на логическото мислене, могат и да допринесат за обогатяването на правописа. Във втори клас е подходящо да се изработят и използват тематични пъзели (растения, животни, предмети, храни), които да са свързани с правописните особености на частите на речта, тоест да се редят такива думи, в които могат да се допуснат грешки при писането им. Те могат да се групират по различни нива на трудност, като в началото се започне с по-

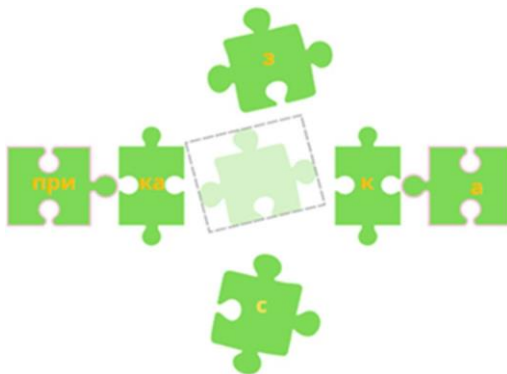
кратки думи, само от две части (едносрични или двусрични думи), и постепенно да се редят по-дълги и сложни думи. За да се разобрази реденето на пъзелите, учениците могат да се разделят на групи и да се организират състезания. Например да подредят думи с изучени правописни правила, с непроверяем правопис или с условен правопис.¹ След като учениците наредят думите, е препоръчително да им се задават допълнителни въпроси, свързани с думи за проверка на подредените, каква част на речта са, къде може да се сгреша думата, на кое правописно правило отговаря тази думи, или пък да създадат изречения или кратък текст с цел развитие на комуникативно-речевите умения на второкласниците.

Играта с реденето на пъзели позволява да се предлага под различни варианти:

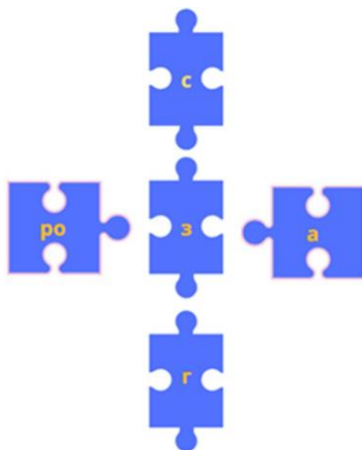
- *Липсващи букви* – нареждат се буквите, така че да образуват дума, но на мястото, където може да се сгреша, буквата да липсва. Задачата на учениците ще бъде да изберат и поставят правилната буква на пропуснатото място (Фигура 2);
- *Излишни букви* – добавят се излишни букви към вече съставена и подредена дума и учениците трябва да я премахнат. Този вариант на редене е подходящ за уроците при проблемните съгласни в думите;

¹ Правилото за условния правопис се свързва със случаите, при които в окончанията на глаголи от първо и второ спрежение за първо лице единствено число и трето лице множествено число в сегашно време под ударение се изговаря Ъ, а се пише А или Я в зависимост от предходната съгласна, както и при определителен член на съществителни имена от мъжки род. По-подробно вж.: Граматика на съвременния български книжовен език. Том 1/Фонетика (1982: 295) и Карастанева, Ц., Маровска, В. Практическа граматика на съвременния български книжовен език (2004: 25). В учебната програма за втори клас се включват като очаквани резултати: „Изговаря и пише правилно глаголи в първо лице единствено и множествено число и в трето лице множествено число в сегашно време./Открива в речник думи с несъответствие между изговор и правопис“. С играта при реденето на пъзел учениците ще могат на практическа основа да усвоят подобни случаи на разлика между правоговор и правопис, без да се въвеждат понятия, които са предвидени за изучаване в следващи класове и етапи. Но ще им помогне при осмисляне на разликата между изговор и правопис на думи, които ще срещат в уснатата и писмена реч.

- *Пренареждане на букви* – от вече подредените букви да отнемат или прибавят букви, за да променят смисъла на дадената дума (Фигура 3).



Фигура 2. Пъзел с липсващи букви



Фигура 3. Пъзел за пренареждане на букви

- *Сричков пъзел* – учениците да разделят готовите думи на срички с цел усъвършенстване на умението за пренасяне

на думи на нов ред. Този вариант може да се играе и в обратен ред – второкласниците, от вече подредените срички, могат да съставят думи и да отбелязват къде могат да се сгрешат. Този вид пъзел, освен за развитието на правописната компетентност на учениците, може да се прилага и с друга цел. Румяна Танкова го използва като инструмент за началното четене на думи в I клас. Според нея „Този пъзел има изключително важна функция – той представя на първокласниците думата като единство от срички. Това е в помощ на четенето, тъй като по този начин се подсказва на децата първо да прочетат сричките, а след това да ги слепят в едно цяло“ (Танкова, 2016⁶: 48).

За да е по-ефективно реденето на пъзел, учителят постоянно може да редува изброените варианти или да създава свои собствени. Също така преподавателят е препоръчително да използва картини или визуални материали, за да илюстрира думите, които учениците редят, като по този начин се улеснява разбирането им и се постига по-добра съсредоточеност в работата.

Пъзелът е една уникална игра, чрез която изучаването на правописа в часовете по български език може да се осъществи по интересен и забавен начин. С креативност и въображение могат да се постигат и създават възможности за учене и стиковане на учениците, когато те работят по групи. Николинка Атанасова в „Предизвикателството интерактивни методи на обучение“ споделя, че „При пъзела всяко парченце е необходимо, за да се подреди цялата картина, така и тук всяка част, проучена от съответния ученик, е важна...“ (Атанасова Н., 2012: 46).

Когато учениците подреждат пъзела по групи, те могат да се учат взаимно на правописа, който се изучава в съответния клас. Например един от учениците в групата, ако не е научил някое от правилата или не се досеща за правилната дума за проверка, съучениците му ще му помогнат, като му споделят необходимата информация и заедно ще доведат отбора до успех.

Играта „Буквуване“

Буквуването, или спелуването – което се използва в другите езици, е система за изговаряне на звуковете на отделните букви чрез цели думи. В нея могат да се включат думи, които са с проблемни гласни и съгласни – при изговор да се произнася един звук, а при писане да се пише буква, която да не съответства на дадения звук. Такива думи са: сладко, колиб**ка**, те**ф**тер (проблемни съгласни в средата на думата), шка**ф**, строе**ж**, залез (проблемни съгласни в края на думата), часовник, дър**в**о, пъте**к**а (проблемни гласни). Могат да се дават и други думи, като те са съобразени с правописните правила, които се изучават за съответния клас. Целта на играта е учениците да изговарят думата, като я буквуват, тоест да казват звуковете на съответните букви на предложената им дума. Играта може да се предлага и под електронен вариант – на интерактивната дъска се прожектират толкова квадратчета, колкото букви има съответната дума. Учителят предварително е разделил класа на отбори (добре е да няма повече от три отбора по четири ученици, защото ако има повече, играта ще се играе по-бавно и учениците ще изгубят интерес). Учителят прочита бавно думата и всяко дете от отбора ще трябва да изкаже по един звук на съответната буква; изказвайки правилния звук, на дъската ще се появява правилната буква и така докато всички букви се покажат и се образува прочетената дума. Първият ученик от отбора изговаря първия звук, вторият ученик изговаря втория звук и така, докато звуковете в думата не свършат. Ако някой от учениците сгреша, отборът започва да буквува думата отначало, а тогава учителят изтрива написаните букви от интерактивната дъска. Когато единият отбор играе, останалите са в ролята на жури и следят за правилното изпълнение.

Тази игра може да се доразвие, като се прибави и времетраене и тя да се играе за време. Например кой отбор ще буквува най-много думи за три минути. Отборът, буквувал най-много думи, печели играта. За да се използва по-продължително време, в процеса на формиране на правописни компетентности на учениците може да се добавят правила, които да я направят по-трудна – да се предлагат думи с условен правопис, но да се буквуват отзад напред.

Това условие може да се добави единствено ако учениците са усвоили изучавания правопис и се справят отлично с буквуването в прав ред. Използването на играта има съществено значение в ранноезиковото обучение. Тъй като в много от чуждите езици се използва спелуването като формиране на правописни компетентности у учениците, то може да намери приложение в ранноезиковото обучение.

Тази игра е от изключителна полза на малките ученици, защото чрез повтарянето те свикват да буквуват и лесно се съсредоточават върху звуковете на всяка дума. Така те не само ще разширят фонетичния си усет, но ще развият и уменията си за правописната си наблюдателност. Повтарянето на думи с условен правопис, от друга страна, помага на учениците да ги натрупат в дългосрочната си памет и при нужда те да ги използват правилно. Играта може да се предлага и на ученици с дислексия или други говорни проблеми, тъй като многократното повтаряне им дава възможност за повече размишление и време за правилното изговаряне на звуковете в предложената им дума.

Заклучение

Формирането и усъвършенстването на правописната компетентност при второкласниците изисква не само монотонно запомняне на дадени правописни правила, но и развитие на уменията като наблюдателност, анализиране, контрол и критично мислене. Тези умения стоят в основата на предложените правописни игри. „Правописна памет“, „Правописни пъзели“ и „Буквуване“ могат да се окажат добър инструмент за постигането на заложените цели и очаквани резултати за правопис в учебните програми на МОН. Интегрирането на игрите в часовете по български език, предимно в уроците за затвърждаване, обобщение и систематизиране, би допринесло за трайно усвояване на правописа. В допълнение, тези игри е възможно да се използват в часовете по самоподготовка, занимания по интереси и в часовете по чужд език. В часовете по изобразително изкуство, технологии и предприемачество учениците биха могли да си създадат някои от елементите на изброените игри и обучението да стане още по забавно и мотивиращо. Междупредметните връзки в тези часове могат да изградят нови възможности за създаване на

интерактивни игри, които да отговарят на интересите и нуждите на всеки един ученик.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Атанасова, Н. (2012).** Предизвикателството интерактивни методи на обучение. Пловдив, Университетско издателство „Паисий Хилендарски“, ISBN 978-954-423-757-8, с. 46.
2. **Велева, А. (2013).** Педагогика на играта. Русе: Издателство МЕДИАТЕХ – Плевен, 2013, ISBN 978-619-7071-09-2, с. 24 – 38.
3. **Георгиев, Л. (1997).** За обучението по български език в началното училище. София, Тилиа, ISBN 954-717-031-7, с. 82 – 85.
4. Граматика на съвременния български книжовен език (1982). Тилков, Д. (ред.) Том 1/Фонетика. София: БАН.
5. **Димитрова, Д. (2023а).** Интерактивност при обучението по английски език в началното училище. Пловдив, УИ „Паисий Хилендарски“, ISBN 978-619-202-862-6.
6. **Димитрова, Д. (2023б).** Педагогическа анимация в обучението. Пловдив, УИ „Паисий Хилендарски“, ISBN 978-619-202-880-0.
7. **Карастанева, Ц., Маровска, В. (2004).** Практическа граматика на съвременния български книжовен език. София: АЛЕС.
8. **Радев, П., Легкоступ, П., Александрова, А. (2011).** Основи на училищната педагогика. Фабер, 2011, ISBN 978-954-400-560-3, с. 230 – 232.
9. **Танкова, Р. (2016а).** Методика на обучението по БЪЛГАРСКИ ЕЗИК и ЛИТЕРАТУРА в началното училище. Пловдив, Университетско издателство „Паисий Хилендарски“, 2016, ISBN 978-619-202-158-0, с. 125.
10. **Танкова, Р. (2016б).** Книга за учителя към учебен комплект по български език и литература за 1. клас. София, 2016, ISBN 978-954-01-3249-5, с. 48.
11. <https://prepodavame.bg/zashto-i-kak-da-izpolzvame-bukvuvane-v-chasovete-po-angliyski-ezik/> (accessed 21.08.2024)
12. <https://roden-puzzle.bg/istoriya-na-pazela/> (accessed 21.08.2024)

СБОРНИК
с доклади от
ИНТЕРДИСЦИПЛИНАРНА НАУЧНА
КОНФЕРЕНЦИЯ

40 ГОДИНИ ПЕДАГОГИЧЕСКИ ФАКУЛТЕТ –
ТРАДИЦИИ И НОВАТОРСТВО

Българска, първо издание

Коректор: Жанет Желязкова

Предпечатна подготовка: Гергана Георгиева

Печат и подвързия: ПУИ

Пловдив, 2024
ISBN 978-619-7768-12-1