

ОБРАЗОВАТЕЛНА НАСТОЛНА ИГРА КАТО СРЕДСТВО ЗА ИГРОВО ОБУЧЕНИЕ ПО ЧОВЕКЪТ И ОБЩЕСТВОТО

Гл. ас. д-р Николай Данев

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

Резюме. Статията представя авторска образователна настолна игра, разработена за ученици в 4. клас по учебния предмет човекът и обществото. Целта на играта е да подпомогне затвърдяването на знанията, усвоени до края на обучението в 4. клас, и да стимулира интереса към учебното съдържание. Прилагането ѝ в класната стая показва висока ангажираност и удовлетвореност сред учениците, както и положителна обратна връзка от учителите. Обсъждат се възможности за усъвършенстване и обогатяване на игровите карти, интегриране на дигитални елементи и подобряване на визуалния дизайн на игралното поле. Изследването има пилотен характер и подчертава необходимостта от бъдещи проучвания за потвърждаване и развитие на този тип образователни ресурси.

Ключови думи: човекът и обществото; начално образование; дидактическа настолна игра

Увод

Учебният предмет човекът и обществото се изучава в 3. и 4. клас и осъществява връзка между предмета родинознание и преподаваните в следващите етапи на средното образование учебни предмети история и цивилизации и география и икономика. Това прави обучението по човекът и обществото ключово в осъществяването на прехода от натрупване на единични, разпокъсани факти към осмисляне и систематизиране на знания, издигащи учениците на следващо научнотеоретично и метакогнитивно равнище на познание. Също така „обучението по човекът и обществото има за цел да осигури на учениците базисни знания, умения и отношения за мястото на България на Балканите и в Европа, да продължи да изгражда представите им за природата и миналото на България, както и да продължи формирането на социални и граждански компетентности“ (Penin, Yakimov, 2021 p. 4). В този контекст работата на педагогическите специалисти е изключително динамична и изпълнена с предизвикателства. Често пъти традиционните форми на преподаване не успяват да

поддържат устойчив интерес, което налага търсенето на съвременни педагогически решения, които да съчетават учебните цели с активното участие на учениците в учебния процес.

Една от перспективните посоки за повишаване ангажираността на учениците към учебния процес са образователните настолни игри. Те съчетават познавателни и социални компетентности и ангажират емоционално учениците в процеса на учене. Настоящата статия представя авторска дидактическа настолна игра, предназначена за затвърдяване на знанията от учебното съдържание за 3. и 4. клас по човекът и обществото. Целта е да се анализира педагогическият потенциал на играта, да се опише нейната структура и да се дадат насоки за прилагането ѝ в класната стая като ефективно средство за учене чрез игра. Изследването е насочено към отговор на следните въпроси:

- Възприемат ли учениците играта като интересна и мотивираща?
- Подпомага ли играта затвърдяването на знанията и усвояването на нова информация по учебния предмет човекът и обществото?
- Какви са нагласите на учителите към интегрирането на играта в учебния процес?

Проучването има пилотен характер и се определя като емпирично педагогическо изследване с елементи на педагогически експеримент. Прилага се смесен подход – количествен (анкета с ученици) и качествен (отворени въпроси и неформални интервюта с учители).

В изследването участват 47 ученици от 4. клас (възраст: 10 – 11 години) от две паралелки, както и четирима учители (класни ръководители и учители ЦОУД). Играта е апробирана в края на учебната година в часовете по човекът и обществото. Участието е доброволно, а анкетите са попълнени анонимно.

Принципи за създаване на учебна настолна игра

В последните десетилетия образователните настолни игри добиват все по-широка популярност в началното училищно образование по света. Те предлагат възможности за активно учене, благодарение на което учениците по забавен и достъпен начин стигат сами до знанието, като се научават да го използват в реални ситуации. Dell'Angela и колектив отбелязват, че чрез настолните игри „учениците получават възможности за учене чрез преживяване, поддържат вниманието си за по-дълго време и развиват усещане за контрол върху процеса на учене“ (Dell'Angela 2020, p. 188). Настолните игри провокират вътрешна мотивация, като предизвикват „положителни емоции – удоволствие, забавление и интерес“ (Dell'Angela 2020, p. 188). Този вид игри позволяват и съчетаване на учебно съдържание с развитие на ключови компетентности като умения за учене, умения за общуване и интерес към науката.

За да бъде ефективна, образователната настолна игра трябва да отговаря на определени педагогически изисквания – ясно дефинирани цели; правила,

които не бива да се променят след началото на играта; съобразено с възрастта ниво на трудност; връзка с учебната програма; награда, която да представлява интерес за участниците.

Съществуват много примери за използване на образователни настолни игри в обучението по хуманитарни науки, които потвърждават педагогическия потенциал на този вид образователни инструменти. В свое изследване Virey стига до извода, че ученици, които използват настолни игри за затвърждаване на исторически понятия и факти, постигат по-високи резултати от онези, които са обучавани единствено с традиционни методи на преподаване. Според автора игровата форма насърчава познавателното участие, а „изграждането на речников запас чрез игра подготвя учениците по-добре за предстоящото учебно съдържание“ (Virey, 2016, p. 5). До подобни заключения стигат и редица други изследователи – AlAli, S. & Al Hosni, A., Gee, J. P., Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J., които изследват ползите от игровизацията на учебния процес.

Според Lučić чрез образователните бордови игри учениците „упражняват своето възприятие, памет, различни когнитивни и логико-математически умения. Освен това игрите са състезателни и подчинени на правила – наследени от по-старите поколения или временно установени. Такива игри представляват форма на комуникация на детето със заобикалящата го среда; то влиза в контакт с други деца, възприема норми на поведение и се учи да контролира желанията и потребностите си“ (Lučić & Vekić-Kljaić, 2023, p. 420).

A. Strode разглежда настолната игра като образователен инструмент от педагогическа и психологическа гледна точка, като подчертава важната ѝ роля в развитието на някои когнитивни и социални умения у децата. Според нея: „Когато едно дете е ангажирано в игра, то се учи как да задържа вниманието си, а тази дейност помага за изграждане и поддържане на връзка с детето. [...] Запаметяването на правилата и разбирането на механиката на играта учи детето да структурира информация – нещо особено важно в днешно време“ (Strode, 2019, p. 5440). Strode допълва, че играта не само стимулира познавателното развитие, но и насърчава социалната адаптация.

„Игрите позволяват на детето да допуска грешки, и след това, след като направи подходящи изводи, да ги поправя. [...] Игрите учат децата да приемат както победата, така и загубата и развиват качества като смелост и постоянство“ (Strode, 2019). Тези изводи са особено важни при създаването на настолни игри за началното образование, тъй като играта трябва да съчетава емоционалната ангажираност с ефективното усвояване на учебно съдържание.

В българската образователна система все още няма наложени се образователни настолни игри, които да се използват масово от педагогическите специалисти. Вероятни причини за това са липсата на достатъчно време за преподаване на целия учебен материал, както и липсата на достъпни настолни игри, които са свързани с конкретна учебна програма.

Настоящата статия представя методология за създаване на образователна бордова игра, в която всеки учител може да избере как да изглежда игровата дъска и компоненти, както и какви задачи и въпроси да включи. Изборът зависи изцяло от педагогическия специалист, както и от конкретните образователни нужди на неговите ученици.

Описание на играта

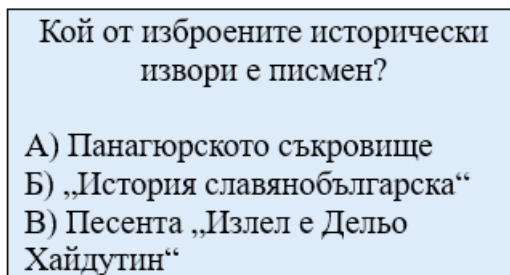
1. Компоненти

– Игрална дъска (едностранна, с ламинирана карта), съдържаща 38 полета за преминаване (фиг. 1):

Старт Финал	Природни области и богатства на България	Природни области и богатства на България	Природни области и богатства на България	Събитие	Природни области и богатства на България	Природни области и богатства на България	Природни области и богатства на България
Съвременна България							Древност
Съвременна България							Древност
Събитие							Древност
Съвременна България							Събитие
Съвременна история							Древност
Нова история	<p>1885 г. 1903 г. 1908 г. 1912 – 1913 г. 1915 – 1918 г.</p> <p>КНЯЗ държавен глава и командващ на войската</p> <p>НАРОДНО СЪБРАНИЕ изработва и одобрява законите</p> <p>МИНИСТЕРСКИ СЪВЕТ управлява най-важните дела в държавата</p> <p>ИЗБИРАТЕЛИ – всички мъже, навършили 21 г.</p>						Древност
Нова история							Средни векове
Нова история							Средни векове
Събитие							Събитие
Нова история							Средни векове
Нова история	Възраждане	Възраждане	Възраждане	Събитие	Възраждане	Възраждане	Средни векове

Фигура 1. Игрална дъска

– Карти със задачи (фиг. 2):



Фигура 2. Карта с въпрос от секция „Древност“

Всеки играч сам чете въпроса или задачата, която му се е паднала от картончето. След това казва номера на въпроса на друг играч, който по него намира правилния отговор в Книжката с правила и отговори и съобщава дали отговорът е верен.

– Пионки за движение по игровата дъска (фиг. 3):



Фигура 3. Пионка на изследовател, с която играч се движи по игралната дъска

– Монети за отбелязване на напредъка (фиг. 4):



Фигура 4. Монета за отбелязване на напредъка

– Ламиниран лист/книга, съдържащ правилата и верните отговори.

Всеки въпрос, включен в картите, има конкретен номер. На отделен лист са написани правилата на играта, а под тях са номерирани и верните отговори. За да съответства въпросът на конкретен отговор, те трябва да имат един същ номер.

2. Правила

Броят на играчите е от 1 до 5. Стъпките при реализирането за игра са:

- Всеки участник избира игров маркер.
- Всички играч хвърля зарче, за да се определи реда на игра. Играчът с най-висок резултат започва първи.
- Играта продължава по часовниковата стрелка.
- Всички пионки се поставят на стартовото поле.
- Играчът, който първи премине през финалното поле, притежавайки 7 или повече златни монети, печели играта.

Играчите се местят по игралното поле според числото, което хвърлят със зар. Игровата дъска се състои от 38 полета, разделени на 6 секции, които покриват цялото учебно съдържание за 4. клас и част от учебното съдържание за 3. клас. Секциите са: „Природните области и богатствата на България“, „Древност“, „Средни векове“, „Възраждане“, „Нова история“ и „Съвременна България“.

3. Полета с въпроси

Когато играч попадне на стандартно поле в някоя от шестте секции, отговаря на въпрос, свързан с конкретна тема от учебното съдържание. Ако успее да отговори правилно на въпроса, получава златна монета, а ако не успее, запазва броя на монетите, които има до момента. Целта на играта е участник да спечели 7 или повече златни монети, с които да премине финала. Ако преминавайки финала, ученикът няма достатъчен брой монети, той трябва да продължи със следваща обиколка по игралната дъска.

Секция „Природни области и богатства на България“ включва темите от учебната програма по човекът и обществото за 4. клас: „България в Европа“; „Природни области в България“; „Богатствата на България – природа и хора“. Част от въпросите и задачите от тази секция са:

Въпрос	Верен отговор	Очаквани резултати като знания, умения и отношения
Защо България заема важно кръстопътно положение в Европа? А) През България минават пет от десетте най-важни пътя на континента. Б) Река Дунав е връзка между десет европейски държави, през които преминава. В) България има излаз на Черно море, което я свързва и с държави от други континенти. Г) Всички изброени.	Г) Всички изброени	Илюстрира с примери значението на кръстопътното положение на България за стопанското и културното ѝ развитие.
С помощта на картата, изобразена на игралното табло, изброй природните области в България.	Дунавска равнина; Старопланинска област; Преходна област; Рило-Родопска област; Черноморско крайбрежие.	Изброява природните области в България – Дунавска равнина, Старопланинска област, Преходна област, Рило-Родопска област, Черноморско крайбрежие.
Кои са трите национални парка в България?	„Рила“, „Пирин“ и „Централен Балкан“	Назовава защитени територии и обекти.


Секция „Древност“ обхваща темата от учебната програма по човекът и обществото за 3. клас – „Български корени“. Част от въпросите и задачите, включени в тази секция, са:

Въпрос	Верен отговор	Очаквани резултати като знания, умения и отношения
Преобразувай годините във векове: 681 г. 1018 г. 1396 г. 1878 г.	7. в. 11. в. 14. в. 19. в.	Използва в устно представяне знанията за време, година, столетие и век.

Посочи на игралната дъска два обекта, създадени от траките, включени към списъка на културни забележителности на ЮНЕСКО.	Казанлъшката гробница Свещарската гробница	Дава примери за значими културни постижения на траките.
Попълни пропуснатите думи в текста: В обществото на прабългарите най-важен бил владетелят. Той носел титлата ____. Древните българи живеели в ____, отглеждали животни, най-вече ____. Богът, почитан от прабългарите, се наричал ____.	хан/кан юрти коне Тангра	Описва елементи от бита, управлението и вярванията на древните българи.


Секция „Средновековие“ обхваща темите, заложи в учебната програма по човекът и обществото за 3. клас: „Българското общество през Средновековието“ и „Българите в Османската империя през XV – XVII в.“. Като примерни въпроси и задачи за тази секция могат да се посочат:

Въпрос	Верен отговор	Очаквани резултати като знания, умения и отношения
Прочети текста и кажи името на владетеля, с когото се свързва историческият извор: <i>„Да не се дава на крадящия храна. И ако някой се осмели на това, да се вземе имотът му. На крадящия да се строшат краката. И на всеки просещ да се дава според нуждите му, за да не би пак същият да проси.“</i>	Крум	Свързва значими събития и процеси за единение на българското общество (създаване на единно законодателство) със съответния владетел.

<p>Подреди в правилен хронологичен ред събитията.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Столицата на България е преместена от Плиска в Преслав. 2. Кан Тервел разбива арабите при Константинопол. 3. Княз Борис посреща учениците на Кирил и Методий. 	<p>2.,3.,1.</p>	<p>Подрежда във времето основни исторически събития.</p>
<p>Избери подходящото заглавие на картината.</p>  <p>А) Обявяване на независимостта на България Б) Въстание на Петър и Асен В) Покръстване на българите</p>	<p>Б) Въстание на Петър и Асен</p>	<p>Извлича информация за миналото и съвременността от материални източници и от илюстративен материал.</p>


Секция „Възраждане“ включва темата от учебната програма по човекът и обществото за 3. клас „Българското общество през Възраждането (XVIII – XIX в.)“. Въпроси и задачи, подходящи за тази секция, са:

Въпрос	Верен отговор	Очаквани резултати като знания, умения и отношения
<p><i>Роден съм в Котел. Учил съм във Влашко и Германия. През 1824 г. издадох „Буквар с различни поучения“, който се превърна в любим учебник на поколения българчета. Кой съм аз?</i></p>	<p>Петър Берон</p>	<p>Разказва за делата на ярки възрожденски личности – Петър Берон.</p>
<p>Каква е ролята на Априлското въстание за освобождението на България?</p>	<p>Априлското въстание предизвиква голям международен отзвук, който води до последвалата Руско-турска война.</p>	<p>Разбира ролята на Априлското въстание (1876 г.) за освобождението на България.</p>

<p>Коя битка от Руско-турската война (1877 – 1878 г.) е представена на изображението? Как завършва сражението?</p> 	<p>Битката при връх Шипка. Българските опълченци и руските войници отблъскват турската войска.</p>	<p>Разказва за участието на българите в Руско-турската война (1877 – 1878 г.).</p>
--	--	--

Секция „Нова история“ включва темите от учебната програма по човекът и обществото за 4. клас: „Българската държава след Освобождението (до края на XIX в.)“ и „България и българското общество през XX в.“. Въпроси и задачи, подходящи за тази секция, са:

Въпрос	Верен отговор	Очаквани резултати като знания, умения и отношения
<p>Разгледай схемата, представена на игралната дъска, и отговори на въпросите? Кой има право на глас според Търновската конституция? Коя институция има законодателна власт в Княжество България?</p>	<p>Всички български мъже над 21 години. Народното събрание.</p>	<p>Посочва основни характеристики на демократичното управление. Извлича информация от таблица.</p>
<p>Попълни пропуснатите думи в текста. <i>Съединението на Княжество България и Източна Румелия е извършено на ____.</i> <i>Съединението е признато след победата на българите в ____ война.</i> <i>След Съединението обширни български територии в Източна Тракия и Родопите са все още част от ____.</i></p>	<p>6.09.1885 г. Сръбско-българската Османската империя</p>	<p>Разбира значението на Съединението на Източна Румелия с Княжество България за национално обединение.</p>

<p>Разгледай изображението и посочи поне 2 белега на модернизация на българското общество от началото на 20. век.</p>	<p>трамваи; облекло; европейски тип сгради; павирани улици; улично осветление.</p>	<p>Посочва промени във всекидневието на хората (средства за комуникация, битова техника, развлечения) в резултат на технологични нововъведения.</p>
		

Секция „Съвременна България“ включва темите от учебната програма по човекът и обществото за 4. клас: „Европейският път на България“, „Български приноси“ и „София – съвременна столица“. Като примерни въпроси и задачи могат да се посочат:

Въпрос	Верен отговор	Очаквани резултати като знания, умения и отношения
<p>Посочи 2 примера за положителни последици за българските граждани от членството в ЕС.</p>	<p>Свободно пътуване в границите на ЕС. Свободна търговия. Възможности за достъпно образование в чужбина. Европейско финансиране на български градове и села и др.</p>	<p>Дава примери за положителни последици за българските граждани от членството на България в Европейския съюз.</p>
<p>По какъв принцип са обединени личностите във всяка подточка? А) Хр. Стоичков, Гр. Димитров, Ст. Костадинова Б) Дж. Атанасов, Ас. Йорданов, Ив. Ночев</p>	<p>Спортисти Учени и откриватели</p>	<p>Разказва за личности, прославили България с културни, спортни и научни постижения.</p>
<p>Най-важният град в една държава, в който се намират основните органи на властта и който често е и център на културния, икономическия и обществения живот в дадена страна, се нарича:</p>	<p>Столица</p>	<p>Познава основни понятия.</p>

В апробирания вариант на дидактическата игра за всяка от шестте тематични секции са разработени по 30 въпроса и задачи, оформени на индивидуални картони. Съдържанието на тези въпроси и задачи, както и логическото структуриране на игралното поле са съобразени с частнодидактическите принципи на краезнанието, нагледността, хронологичността и интердисциплинарността, които са съществени в методиката на преподаване по човекът и обществото.

Освен обикновените полета, които водят към въпроси или задачи, играч може да попадне и на поле „Събитие“. Такива полета има във всяка секция и съдържат интересна информация, свързана със секцията, в която се намират. Целта на полетата „Събитие“ е да разнообразят играта, да я направят по-интересна и непредвидима за участниците и да предоставят допълнителни учебни материали на учениците, които да надградят информацията от учебника. Картите „Събитие“ на случаен принцип могат да дават или да отнемат монети.

Пример: събития от секция „Древност“

– На 19 април 1944 г. е открита Казанлъшката гробница – един от най-впечатляващите археологически обекти, свързани с траките. Всички играчи получават по една монета.

– През 1972 г. при изкопни работи за поставяне на телефонен кабел край Варненското езеро е открит Варненският некропол. На площ от 3000 кв. м са разкрити общо 294 гроба. Златните находки са с тегло 6,5 кг, общо 3000 предмета. Датирано в V хилядолетие преди Христа, това е най-старото обработено злато в света. Всички играчи получават по една златна монета.

– Цар Ситалк от Одриското царство води неуспешен поход срещу Македония през 424 г. пр.н.е. Губиш 1 златна монета – военната загуба отслабва царството.

Анализ на резултатите

Настоящата образователна бордова игра е апробирана през учебната 2024/2025 г. в две паралелки ученици в 4. клас в часовете по човекът и обществото в края на учебната година. Във всяка паралелка има по 5 разпечатани копия на играта, а общият брой на учениците, които се включиха в изследването и попълниха анкетата, е 47. Средно на една игрова дъска играха между 4 и 5 играчи.

След края на играта 47 ученици попълниха анонимна анкета с твърдения и отворени въпроси:

- Играта ми беше интересна.
- Разбрах добре правилата на играта.
- Научих нови неща, докато играех.
- Играта ми помогна да си припомня важни уроци от часовете по човекът и обществото.

- Искам отново да играя тази игра.
- Какво би променил/а или подобрил/а в играта?

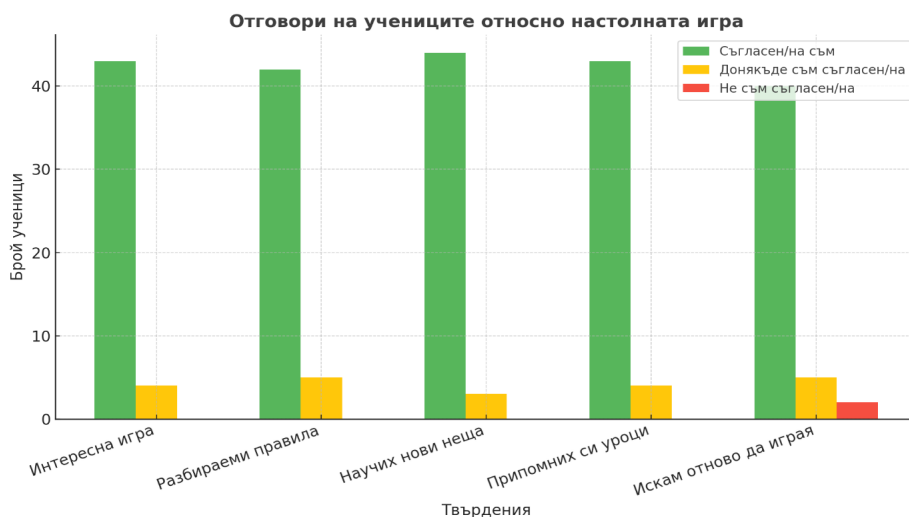
Количествените данни от анкетата са обработени чрез дескриптивна статистика (честоти и проценти). Качествените данни от отворените въпроси и учителските интервюта са анализирани чрез съдържателен анализ, при който предложенията и коментарите са групирани по тематични категории (дизайн на дъската, игрова механика, съдържание на картите, брой играчи и др.).

Резултатите от отговорите на твърденията могат да се видят в таблица 1.

Таблица 1. Резултатите от отговорите на твърденията

Твърдение	Брой ученици, дали съответния отговор		
	Съгласен/на съм	Донякъде съм съгласен/на	Не съм съгласен/на
Играта ми беше интересна.	43 (91,5%)	4 (8,5%)	-
Разбрах добре правилата на играта.	42 (89,4%)	5 (10,6%)	-
Научих нови неща, докато играех.	44 (93,6%)	3 (6,4%)	-
Играта ми помогна да си припомня важни уроци от часовете по човекът и обществото	43 (91,5%)	4 (8,5%)	-
Искам отново да играя тази игра.	40 (85,1%)	5 (10,6%)	2 (4,3%)

Целта на проучването е да се изследва възприемането на играта от страна на учениците от гледна точка на ангажираност, разбираемост, познавателна стойност и мотивация за участие. За да се визуализират по-ясно нагласите на учениците, отговорите по петте твърдения от анкетата са представени и графично (фиг. 5). Графичното представяне позволява по-лесно проследяване на разпределението между трите категории отговори („съгласен/на съм“, „донякъде съм съгласен/на“ и „не съм съгласен/на“) и подчертава доминиращата положителна нагласа сред респондентите.



Фигура 5. Резултатите от отговорите на твърденията

Първото твърдение от анкетата – „Играта ми беше интересна“, получи категорично положителна оценка от 47 ученици, като само 4 са отговорили с „донякъде съм съгласен/на“, а нито един ученик не е посочил „не съм съгласен/на“. Това показва висока степен на мотивация за игра и положителна емоционална нагласа към игровата форма. Отговорите сочат, че игровият формат успява да създаде устойчив интерес по време на учебния процес.

На второто твърдение – „Разбрах добре правилата на играта“, 42 ученици посочват, че са се справили без затруднение, а останалите 5 изразяват известно колебание с отговора „донякъде съм съгласен/на“. Липсата на отговори в категорията „не съм съгласен/на“ показва, че инструкциите и механиката на играта са били достатъчно ясни и достъпни за възрастовата група. Едно от преимуществата на играта е, че се отличава със сравнително прости правила, акцентът пада върху въпросите и задачите, свързани с учебния материал.

Третото твърдение – „Научих нови неща докато играех“, показва особено силни резултати: 44 ученици напълно са съгласни, че са усвоили нова информация, а 3 посочват „донякъде съм съгласен/на“. Този резултат е ключов, тъй като потвърждава познавателната ефективност на играта и ползите от информацията, дадена в картите „Събитие“.

Четвъртото твърдение – „Играта ми помогна да си припомня важни уроци от часовете по ЧО“, е потвърдено от 43 ученици, а 4 изразяват умерено съгласие. Това показва, че играта функционира успешно като средство за преговор, каквато е и нейната основна цел.

На последното твърдение – „Искам отново да играя тази игра“, 40 ученици са отговорили утвърдително, 5 са посочили „донякъде съм съгласен/на“, а 2 ученици не биха повторили участието си. Макар и незначителен, броят на учениците с отрицателна нагласа изисква внимание. Той може да се дължи на индивидуални предпочитания или различна степен на ангажираност към учебния предмет човекът и обществото, но също така подчертава необходимостта играта да бъде адаптивна и гъвкава спрямо различните ученически профили.

Отговорите на отворения въпрос „Какво би променил/а или подобрил/а в играта?“ дават възможност за качествен анализ на резултатите и разкриват ценна обратна връзка относно динамиката и баланса на игровите механизми и дават интересни предложения за допълване на съдържанието на картите „Събитие“.

Шестима ученици са изразили желание за по-голямо разнообразие в съдържанието и ефектите на събитийните карти. Трима ученици предлагат да има карти, които не засягат всички играчи, а оказват ефект само върху съперниците – например да ги връщат назад или да им отнемат монети. Това показва стремеж към стратегическа намеса и желание за по-състезателен елемент в играта, при който действията на един играч могат да повлияят пряко на напредъка на други. Освен стандартните събития, даващи монети, някои ученици предлагат да има такива, които комбинират награда – например едновременно монета и възможност да се придвижиш напред. Има предложение и различните въпроси и задачи да дават различен брой монети спрямо трудността си. Подобни предложения разкриват, че учениците разбират логиката на игровите системи и търсят баланс между шанс и стратегия. Те очакват играта да предлага не само пасивни възможности, но и активни ходове, които създават напрежение, вълнение и обрати в играта.

Четирима ученици споделят, че когато играят в група от петима, се налага твърде дълго да чакат реда си, което води до загуба на интерес и концентрация. Тези наблюдения сигнализират за проблем с игровия ритъм, когато броят на участниците е по-голям. Решение на проблема би било ограничаване на максималния брой на играчите до четирима.

Седем ученици отчитат като недостатък дизайна на игровата дъска, като предлагат да се направят по-интересни изображения и да се подобри качеството на изработката. Настоящата образователна настолна игра не е предназначена за търговска употреба и изображенията, които са използвани, са от учебници и помагала за 4. клас по човекът и обществото (Matanov, 2018). За да се подобри визуалният стил, са необходими финансови средства за осигуряването на качествени материали и дизайн, както и закупуване на авторски права за някои текстове и изображения.

Резултатите от анкетата демонстрират, че учениците възприемат играта като интересна, разбираема и познавателно ефективна. Отговорите потвърждават, че играта изпълнява своите цели както като средство за затвърдяване на знания, така и като мотивационен ресурс в учебния процес.

Анализът на неформалната устна анкета с четирима учители във всеки клас (класен ръководител и учител ЦОУД), провели апробацията в двете експериментални паралелки, предоставя ценна педагогическа перспектива, която допълва данните от анкетите с ученици. Техните наблюдения и предложения разкриват няколко ключови направления за подобрене. Учителите смятат, че играта може да се надгради, като се включат въпроси и задачи от различни учебни предмети. Според тях това би спомогнало и за STEM обучението, което навлиза в начален етап.

Отчетено и е желание играта да има вариант за дигитално приложение или онлайн платформа, което би дало възможност за автоматизирано разпределяне на въпроси и следене на резултати.

Учителите споделят и че са изпитали трудност при организиране на едновременна игра в няколко групи, защото се появява по-засилен творчески шум, тъй като няма как да следят всички групи едновременно.

Крайната цел на играта – да се съберат 7 златни монети и да се мине през финала, е добре съобразена с рамките на 40-те минути на един учебен час, но в случай че времето се окаже повече или по-малко за конкретния клас, броят на събираните златни монети може да се увеличи или намали.

Тази обратна връзка от страна на учителите следва да бъде взета предвид при вторично разработване на играта, включително в контекста на проектно базирано обучение и дигитална трансформация на класната стая.

Заключение

Настоящата статия представя успешен пример за прилагане на образователна настолна игра по учебния предмет човекът и обществото. Изследването демонстрира, че играта не само мотивира учениците за участие в учебния процес, но и подпомага затвърждаването и разширяването на знанията чрез тематично структурирани по секции въпроси и задачи. Получената обратна връзка от ученици и учители потвърждава високата ефективност на игровия модел като средство за осмисляне на учебното съдържание, развитие на ключови компетентности и повишаване на интереса към предмета.

Наред с положителните резултати, анализът очертава и конкретни посоки за подобрене – като въвеждане на по-голямо разнообразие в картите „Събитие“, оптимизиране на броя играчи, интегриране на междупредметни връзки и възможност за дигитализация. Важно е да се подчертае, че настоящото изследване няма претенции за представителност, тъй като е проведено с ограничен брой ученици и при конкретни условия. Поради това са необходими

допълнителни проучвания с по-широк обхват, които да валидират направените изводи и да доразвият възможностите на представената настолна игра като образователен инструмент.

Благодарности и финансиране

Това изследване е финансирано от Европейския съюз – NextGenerationEU, чрез Националния план за възстановяване и устойчивост на Република България, проект ДУЕКОС BG-RRP-2.004-0001-C01.

Acknowledgments & Funding

This study is financed by the European Union-NextGenerationEU, through the National Recovery and Resilience Plan of the Republic of Bulgaria, project DUECOS BG-RRP-2.004-0001-C01.

REFERENCES

- Alali, S. F. & Al Hosni, A. K. (2022). Educational games in elementary education: Unlocking the potentials. *Education, Language and Sociology Research*, 3(1), 25 – 41. <https://doi.org/10.22158/elr.v3n1p25>.
- Dell'Angela, L., Chiorri, C. & Bigozzi, L. (2020). Board games on emotional competences for primary school students: A controlled study on acceptance and impact on learning. *Games for Health Journal*, 9(3), 181 – 189. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0050>.
- Garris, R., Ahlers, R. & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441 – 467. <https://doi.org/10.1177/1046878102238607>
- Gee, J. P. (2007). *Good video games + good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy*. Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/978-1-4539-1162-4>
- Lučić, J. & Vekić-Kljaić, V. (2023). Board games in lower primary school as a strategy for the development of students' social competences. In: E. Berbić Kolar (Ed.), *Didactic challenges IV: Futures studies in education. Conference proceedings* (pp. 419 – 427). The Center for Scientific Work in Vinkovci.
- Matanov, Hr., Patarchanova, Em., Churukova, L., Trenchev, G. & Ilieva, V. (2018). *Uчебник по chovekat i obshtestvoto za 4. klas*. Klet Bulgaria. ISBN 978-619-215-403-5.
- Penin, R. & Yakimov, G. (2021). *Kniga za uchitelya po chovekat i obshtestvoto za 4. klas*. Klet Bulgaria. ISBN 978-954-18-1666-0.
- Strode, A. (2019). A board game as a teaching tool in a pedagogically psychological perspective. *EDULEARN19 Proceedings*, 5437 – 5444. IATED. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2019.1333>.

Virey, D. (2016). Engaging students through board games: Methodological strategies and pedagogical implications in history education. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 6(10). ISSN 2250-3153.

A BOARD GAME AS A DIDACTIC TOOL FOR GAME-BASED LEARNING IN THE SUBJECT MAN AND SOCIETY

Abstract. The article presents an original educational board game designed for 4th-grade students in the subject Man and Society. The aim of the game is to support the consolidation of knowledge in Man and Society at the end of the 4th grade and to enhance students' interest in the learning content. The results from the classroom implementation of the game show a high level of engagement and satisfaction among the students, as well as positive feedback from the teachers. Opportunities for improvement are discussed, including diversifying the game cards, integrating digital elements, and enhancing the visual style of the game board. The study has a pilot character and highlights the need for further research to confirm and develop this type of educational game.

Keywords: man and society; primary education; didactic board game; social studies

✉ **Dr. Nikolay Danev, Assist. Prof.**

ORCID iD: 0000-0003-0232-7325

Plovdiv University "Paisii Hilendarski"

Plovdiv, Bulgaria

E-mail: n.danev@uni-plovdiv.bg