

МОДЕЛ ЗА ЕЗИКОВО И КРЕАТИВНО РАЗВИТИЕ НА 2–10-ГОДИШНИ ДЕЦА

Цветелина Панайотова

Резюме. През последните години е засилено взаимодействието на децата с информационните технологии, компютърните и електронните игри. Наред с това за здравето и цялостното детско развитие е необходима активна двигателна дейност. За развитието, възпитанието и обучението на 2–10-годишните деца интерес представлява връзката между „двигателните“ игри, „творческите“ игри, художествената литература за деца, изкуствата и конструктивно-техническите дейности. Представяме образователен модел за 2–10-годишни деца, наречен модел „приказка-игра“, който включва комбинация от музика, художествено слово, игри, театър, песни, танци, изобразителни, приложни и конструктивно-технически дейности.

Keywords: model, language, creative, children, music, artistic oration, games, theater, songs, dancing

Динамиката в развитието на съвременните информационни технологии и масовото им потребление водят до промени в статуквото на децата – във възпитанието и обучението, в начина на общуване, във формите за отдих. Интернетът, електронното обучение, електронните и компютърните игри, телевизионните и DVD филмите запълват голяма част от детското всекидневие, което предизвиква откъсване от художествената литература и живото изкуство, увеличаване на неграмотността и намаляване на двигателната активност на подрастващите. Липсата на цензура и контрол над информацията от интернет и медиите, липсата на дозиране на времето и условията при взаимодействие на децата с тях оказват вредно влияние на опорно-двигателната и костната система, на психомоторното им развитие, на нервната им система, проблеми в ценностната им ориентация, личностното, интелектуално и креативно развитие. В тази връзка са създадени законови наредби за закрила здравето и правата на детето: Национална стратегия на детето 2008–2018 (Държавен вестник, 2008/, Наредба №9 на МЗ /вж. Държавен вестник, 1994) и др.

Световноизвестни психолози изказват твърдения за значението на двигателната активност за детското развитие и здраве и изтъкват психомоторното развитие като процес на развитие на двигателната активност, свързана с развитието на психиката – т.е. афективността, интелигентността и говора, а движението – като видима изява на вътрешното чувство на индивида (Попов, 2002).

Във възрастта на 2–10-годишните деца двигателната активност е естествен и жизненоважен порив. Тя намира най-голямо проявление в игрите (но не електронни и компютърни). За „двигателни“ игри бихме могли да посочим подвижните, народните, спортните, фолклорните, музикалните, състезателните, сюжетно-ролевите и театрализираните игри, а за вид „творчески“ игри – всички игри, свързани с художествено слово, музика, театър, танцово изкуство, изобразителни, приложни и конструктивни дейности. Всички разновидности на играта са многообразни и вариативни и имат обучаващ ефект. Дават свобода и предразположение за личностно, социално, творческо развитие и пр. Те са възможност за откриване и развиване на индивидуалните детски способности. Елена Русинова дефинира играта като „механизъм на развитие, като мотивираща образователна среда в подкрепа на социализацията и творческата изява“ (Русинова и колектив, 1994). Милка Якова смята, че „театрализираните игри притежават всички характерни белези на сюжетната, символична, ролева игра, но са обогатени с образите, съдържанието и изобразителните средства на изкуството, (...) синкретизмът в отражението на изкуството, под чието влияние попада детето, се засилва от смесването на различни и съответстващи си художествени влияния – игра и песен, драматизация и танцуване и др.“ (Якова, М., 1998). Мнението на Кл. Сапунджиева е, че „театралното изкуство би могло да се включи в процеса на обучението предимно като нагледнодействена илюстрация на литературния художествен образ. При умел педагогически подход театърът може да повиши ефективността на урока. Освен това спектакълът задълбочава разбирането на литературния образ, конкретизира и оживява исторически събития, помага да се активизира интересът на учениците към изучаваната тема, съдейства за общото им естетическо развитие...“ (Сапунджиева, Кл. 1991).

Същност на образователен модел „приказка – игра“

Така изложената проблематика ни отвежда към причините за създаването на **образователен модел с цел: двигателна активност, развитие на езикова култура и креативност посредством желани стратегии и дейности на 2–10-годишните деца**. Опорни звена при създаване на модела бяха приказката и играта – най-интересни за децата според нашите наблюдения. Затова моделът бе наречен **модел „приказка–игра“**. Фундамент при създаването на модела „приказка-игра“ бе музикално-педагогическата система на К. Орф – съвременен немски композитор, педагог, драматург, актьор, известен в музикалната педагогика със своето революционно музикално-педагогическо учение „Шулверк“ (училищна работа). Учението на К. Орф е продиктувано от основната идея за „необходимостта от слухови, зрителни и цялостни комплексни възприятия“ (Брашованова, Л., 1995), чрез които децата да се откъснат от статичния начин на обучение и забавлявайки се, да участват и създават

живо изкуство, свързано с художествената литература, театъра, танцовото изкуство, музиката, изобразителното и приложното изкуство и конструктивно-технически дейности.

Задачите, които си поставихме при изграждане на модела, бяха:

- моделът да бъде забавен и да предизвиква емоции;
- моделът да предразполага към двигателна активност и към активности в различните обучителни направления;
- моделът да развива езиковата култура;
- моделът да мотивира децата за творчески изяви;
- моделът да се прилага както в учебно-възпитателния процес, така и по време на свободни занимания и отдиш на децата.

Методика на изследване

За извеждане на целта и задачите проведохме емпирично изследване за езиковото и креативното развитие на няколко възрастови групи деца от град Аксаково, обл. Варна, и от София в периода 2005–2012 год. по критериите:

- за езиково развитие: усет за темп на речта, усет за динамика, усет за емоционална интонация, правилна артикулация и правилно звукопроизношение;
- за креативно развитие: самостоятелност, инициативност и богатство на въображаемите образи.

Бяха проведени интервюта с децата и анкета с техните родители по въпроси, свързани с целта и задачите на изследването.

Методи

При апробиране на модела „приказка-игра“ приложихме методите: методи за устна комуникация; наблюдателни методи; методи за непосредствено индиректно изследване; методи за практическа дейност; подражателни методи; методи за контрол и оценка; биографично-документален метод; моделиране на преднамерени педагогически ситуации – изработване на моделни варианти за педагогическо взаимодействие; личностен профил за творческо развитие на всяко дете; анализ на игрови ситуации; съчиняване на „приказка без край“ по изготвени от децата съвместни продукти (смесена техника рисуване с апликиране); изработване на макети от хартия и съчиняване на приказка по изображенията на макета; съчиняване на нова версия на приказка от децата с нови герои, събития и рисунки по оригинална авторова приказка. При апробиране на модела „приказка-игра“ в педагогическата работа с 2–10-годишни деца следвахме изискванията по държавните образователни стандарти и учебни програми съобразно възрастовите особености.

Стратегии

За осъществяване целите и задачите при апробиране на модела „приказка-игра“ най-ефективни се оказаха стратегиите: „музикална“ приказка, „двигателна“ приказка, музикална игра с песен, тематична песен, музикални и двигателни импровизации, тъй като всяка от тях синтезира няколко изкуства

едновременно, а това предизвиква приятни емоционални изживявания и творческа активност у децата. (вж. Николаева, Цв. 2005, 2006., Панайотова, Цв. 2011, 2012).

Особености на модела „приказка-игра“:

- значителна част от съдържанието на модела „приказка-игра“ е на базата на **приказката** (разказа, случката, историята) и на **играта** (театрализирана, подвижна музикална, сюжетно-ролева, народна, спортна);

- в модела „приказка-игра“ се прилагат изобразителни и приложни изкуства и конструктивно-технически дейности;

- вариативността и богатството на идеи на модела „приказка-игра“ са правопрпорционални, взаимни свързана и двустранни с овладяването на знания, умения и компетентности по различните образователни направления (учебни дисциплини) и с детския опит. Това означава, че с овладяването на знания, умения и компетентности и с детския опит нараства вариативността на идеите на модела „приказка-игра“. И обратно – богатото съдържание на модела „приказка-игра“ води до развитието на видовете детски опит и до максимални резултати във възпитанието и обучението, като детето изразява личностната си позиция и му се предоставя избор в кой момент на ситуациите, в кои активности и до каква степен да участва;

- моделът „приказка-игра“ създава условия за откриване на индивидуалните детски способности и претворяването им в творчески продукти;

- моделът „приказка-игра“ създава свобода на идеите в педагогическото взаимодействие. Детето може да пренасочва ситуацията, да обменя идеи с педагога, което не е пречка при реализиране на задачите по учебната програма за деня;

- център на образователната ситуация – игрова или обучаваща, е случката (разказът, приказката, историята), съчинена от педагога, пряко свързана с темата в преднамерената ситуация или с урока по учебната дисциплина. Може да бъде предизвикана словесна импровизация/диалог между двама герои, изпълнена от педагога или от децата; споделена случка от някое дете; разказ или диалог по картина с доразвиване на сюжета в рисунки и с театрализиране; част от позната приказка, от музикална или двигателна приказка, част от музикална игра с песен, част от тематична песен, като предварително определените от педагога стратегии, форми и средства в ситуацията (урока) се „завихрят“ около историята (случката), за да се създаде проблемна ситуация, която да провокира интереса, мисленето, въображението и участието на детето. При затруднения в словесната импровизация педагогът деликатно се включва чрез помощни въпроси и поощрение към детето, като обръща внимание на емоционалната интонация, на ясната дикция и правилно звукопроизношение. Създадените типажки оживяват посредством превъплъщаването в ролите от самите деца с подходящ реквизит или чрез изработени от картон герои за театър на маса, като педагогът

умело вплита реализацията на задачите по отделните образователни направления и ядра. Започната история от предходния ден може да се доразвие в следващите дни, като намери израз в илюстрации, текстови задачи, в конструктивните игри, театър и други активности, свързани с новите задачи за деня. Съобразно настроението и сюжета на творбата може да се прибавят подходяща музика и танц, да се изработят реквизит и декор.

Задачи на педагога при реализация на модела „приказка-игра“

За да няма хаотичност при прилагане на модела „приказка-игра“, е необходимо:

- педагогът да знае задачите за деня по отделните образователни направления и ядра по учебния план;
- педагогът да има предварително структурирана идея за комбинативното и вариативното прилагане на образователните стратегии и форми в унисон със задачите по учебната програма;
- педагогът да има подготовка за произведенията и материалите, които ще използва – художествените произведения да бъдат овладени и демонстрирани на децата с необходимите изразителност и артистичност, а прилаганите материали да бъдат в естетически и художествен вид;
- педагогът да притежава гъвкавост и комбинативност на мисълта при съчетаването на алтернативните форми, образователните стратегии и средства в педагогическото взаимодействие;
- педагогът да притежава импровизационен талант и нестандартно мислене, за да свърже приложените от него форми, стратегии и разкази на децата в цялостен сюжет, насочен към задачите по учебната програма за деня;
- педагогът да води „творчески“ дневник за етапа на изпълнение на задачите от предходния ден, за етапа на творческите продукти на децата (разкази, рисунки, макети и др.), за постигнатите учебни резултати, като поименно се записват идеите на всяко дете;
- да се създаде творческа атмосфера: кът с материали за изобразителни, приложни и конструктивно-технически дейности; кът с реквизит за театър и двигателна дейност (шапки, пелерини, диадеми, воали, знаменца, характерни елементи от външността на животни, маски, костюми и др.); музикален кът с детски музикални инструменти и музикални играчки; кът с параван, с кукли-петрушки и играчки за театър на маса; кът за сюжетно-ролеви игри. Активностите на децата в различните кътове могат бъдат свързани в обща структура с продължение през следващия ден.

Резултати и изводи от изследването

По време на изследването на модела „приказка-игра“ по посочените критерии, при засиленото прилагане на стратегиите: музикална приказка, двигателна приказка, музикална игра с песен и тематична песен, се отчете значително повишение степента на езиково-креативно развитие на децата от експери-

менталните групи при проведената диагностика в началото и в края на всяка учебна година, сравнени с резултатите от контролните групи. Доказателство за това са също създадените детски творчески продукти през периода на изследване.

От проведените интервюта с децата и анкета с техните родители анализът на резултатите показва, че децата проявяват интерес към художествената литература, музикълите, театъра и към комбинацията на видовете изкуства, но приоритет във всекидневие то им имат компютърните и електронните игри, интернет и телевизионните филми. По-малка част от времето си децата прекарват в двигателни игри, четене (слушане) на художествена литература и в културни мероприятия. Тази тревожна констатация ни провокира да търсим и други алтернативни форми и подходи освен модела „приказка-игра“ във възпитанието и обучението на 2–10-годишните деца, с цел засилване интереса на децата към художественото слово и изкуствата и с цел по-активна двигателна дейност.

Значение на модела „приказка-игра“

Моделът „приказка-игра“ намира най-голямо приложение в предучилищното образование. Той разкрива творчески хоризонти на педагога и децата в тяхното взаимодействие, създава свобода за словесно, сценично, двигателно, музикално изразяване, а също чрез изобразителните и приложните изкуства и конструктивно-техническите дейности при тяхното съчетаване. Това предизвиква приятни емоции и мотивира децата за действие и изява.

Колкото от по-ранна детска възраст започне прилагането на модела „приказка-игра“ в педагогическата практика, както и на други алтернативни форми и стратегии, свързани с креативността, толкова по-ефективно детето ще развива видовете детски опит и от възприемащ субект ще се превърне в създател.

„Горска случка“ – сценарий

В нашата педагогическа практика комбинацията на видовете изкуства и тези дейности със задачите по отделните образователни направления и ядра (учебни дисциплини) намират място както в преднамерените ситуации (часовете), така и в свободните режимни моменти в детската градина, в празници и концерти в училището. Чрез тези комбинативни подходи ние осъществяваме по интересен и непринуден път задачи по няколко образователни направления едновременно, както и задачи от нравствен аспект, свързани с възпитанието на децата. В настоящата статия ви представям авторска пиеса – **сценарий „Горска случка“**, чрез която се осъществяват:

- задачите на театралното изкуство (сценичност, ясна дикция, изразителност, пространствена ориентация, координация на движенията, правилна артикулация, правилно звукопроизношение);

- задачите по Български език и литература и Художествена литература и информация за деца, пряко свързани с езиковата култура и богатството на речника;

- задачи по Математика – събиране и изваждане до 10;
- възпитателни задачи – за приятелството, за добрите и лошите постъпки, за здравето и др.;
- дейностите за развитие на личностни и индивидуални качества – партньорски взаимоотношения, работа в екип, инициативност, увереност, самочувствие, самостоятелност, креативност.

Представеният сценарий „Горска случка“ би могъл да се обогати с подходяща музика според настроението в отделните части на пиесата, с подходящи танци (хореография) и песни съобразно пресъздаваните типажки. Биха могли да се нарисуват моменти от пиесата и други творчески хрумвания при педагогическото взаимодействие. Този комбинативен подход изразява създадения и апробиран от нас образователен модел „приказка-игра“ (Николаева, Цв.2005, 2012; Панайотова, Цв. 2012). „Горска случка“ е подходяща да се изпълнява от деца в предучилищна и начална училищна възраст пред публика и в по-ранна детска възраст – 3–5-годишни.

Сценарий

Герои: *Разказвач, Ежко, Таралежка, Дългоушко, мама Зайка, Големия Крадльо, Куче, Мецанка, Черна Врана, Слънце, Луна.*

Декор: *есенна полянка с две дървета, пръснати есенни листа, две лехи с моркови и зеле, къщата на Дългоушко.*

Разказвач: – В края на една слънчева горска полянка живееше сиво зайче с мно-о-о-го дълги уши. Викаха му Дългоушко. Цяло лято Дългоушко се трудеше в зеленчуковата градина – копаше, поливаше, говореше си със зеленчуците. От това морковите се чувстваха толкова щастливи, че растяха, растяха и в края на лятото станаха дълги колкото Зайковите уши, а зелките се кипреха до тях в зелените си поли, наедрили като водни топки.

Дългоушко: – Ура! Мамо, ела да видиш зеленчуковата градина! Цяла зима ще си хрупаме зеленчуци!

Разказвач: – Но през една есенна нощ един крадлив заек, който всички в гората наричаха Големия Крадльо, тайно се промъкна в зеленчуковата градина на Дългоушко. Забеляза го само кръглата като питка Луна, която осветяваше заспалите моркови и зелки, но тя само успя да изпъшка възмутено и наведе глава.

Големия Крадльо (сред зеленчуците):

– О, драги зеленчуци! Вече сте мои! Хо-о-о-п – 4 моркова в раницата, хоп – още 3 моркова. А, ето тук още 2 моркова, и тук още 1. Няма други. Колко ли станаха? (*зрителите-деца пресмятат общия брой на откраднатите моркови*). О-о, тука виждам леха със зеле. Ле-ле, как обичам зеле! (*рита 1 зелка във въздуха и насочва чувал към нея. Взима още 2 под мишниците си и ги бута в чувала*). Зелките са общо... (*почесва се по главата и мисли, а зрителите-деца пресмятат задачата*). – Май са ми малко, я да

взема още 3 зелки (*бута ги в чувала*). А-а-а, ето тук се крият още 3. Хитруши такива! Хайде, бързо в чувала! (*зрителите-деца пресмятат общо броя на всички откраднати зелки – 9*).

Черна Врана: – Видях те какво правиш! Не се хвали толкова, че ще ти оскубят козината, както на мен преди ми оскубаха перата!

Големия Крадльо: – Млък, Черна Врано! На мен никога нищо не може да ми се случи! Не съм толкова глупав като тебе!

Черна Врана: – Не бъди толкова самонадеян! И не ме обиждай! Нали знаеш, който лъже и краде какво става?

Големия Крадльо: – Какво става, какво става!?

Разказвач: – Луната ги слушаше и клатеше едрата си бяла глава. Скоро се скри възмутена зад хребета. Не след дълго Слънцето се усмихна и нежно погали есенните минзухари.

(*Дългоушко се подава от къщичката, търка очички, поглежда нагоре и маха на слънцето*).

Дългоушко: – Слънце, здравей! Отивам да набера моркови и зеле. Мама прави най-вкусните зеленчукови супи на света. (*Тръгва към лехата с морковите*). – Ама, къде са морковите? Нито един морков няма! (*върви към лехата със зелето*). – И зелките ги няма! Какво се е случило със сладките ми зеленчуци? Сега какво ще правим? Какво ще ядем през зимата!? (*Кляка и плаче. На полянката се задават Ежко с Таралежка, а срещу тях върви Мецанка*).

Разказвач: – Таралежка с Ежко стъпват бавно, тежко

да търсят храница в близката горица,

за своите две момченца –

бодливите Ежленца.

Ежко намери 6 крушки медушки,

а Таралежка 4 ябълки сладки.

На есенна полянка ги срещна Мецанка:

– И за моите дечица трябва храница!

И нали са дружина славна, плодовете поделиха по равно.

Колко плодове общо е взела Мецанка?

Колко крушки медушки и колко ябълки сладки?

(*Зрителите-деца решават задачата*).

Разказвач: – Семейство Ежкови и Мецанка доволни се запътиха към къщите си, но по средата на полянката се заслушаха. Май някой плачеше. Тръгнаха натам и какво да видят....

Таралежка: – Какво ти се е случило, Дългоушко?

Мецанка: – Да не си болен? Ей, сега ще ти донеса чай от мащерка.

Ежко: – Ето, вземи от нашите ябълки и круши.

Дългоушко: – Благодаря! Нали знаете ние, зайците, какво най-много обичаме – моркови и зеле, но през нощта някой влязъл в градинката ни, за която

цяло лято толкова много се грижих...! (*хлина*) И ни откраднал всичките моркови и зелки! Сега как ще презимуваме?

Ежко: – Не съм куче, но надушвам стъпките на Големия Крадльо. Последния път ми избяга, но сега ще го хвана!

Черна Врана: – Аз го видях! Аз го видях! През нощта обора всичките моркови и зеле, не остави поне едно морковче, крадецът! Ей натам тръгна! Аз ще ви покажа пътя!

Разказвач: – Докато семейство Ежкови и Мецанка се чудеха как да успеят Дългоушко, едно Куче обикаляше гората и тъжно си мислеше:

Куче: – Колко е красива гората, листата вече са шарени, минзухарите са цъфнали, мирише на мащерка и мента, а аз съм едно тъжно куче и ми се плаче! Знаете ли защо? (*зрителите-деца:* „Защо“) – Защото гората е красива, нали! (*зрителите-деца:* „Да“) – Има цъфнали есенни цветя и билки, нали? (*зрителите-деца:* „Да“) – Да, ама на мен ми е тъжно и не мога да им се порадвам. И знаете ли защо? (*зрителите-деца:* „Защо“) – Защото съм самотен и ненужен, нямам на кого един букет от минзухари и билки да подаря!

Разказвач: – Докато се жалвало, кучето стигнало до Зайовата зеленчукова градина и видяло всички струпани около Дългоушко да го утешават. Черна Врана му разказала всичко от игла до конец.

Черна Врана: – Аз го видях! През нощта се промъкна! Дори едно морковче не остави, крадецът!

Мецанка: – Само да го срещна този бандит, ще го залепя на тревата като ваденка!

Ежко: – Аз пък така ще го набода! Ще му щръкнат иглите по гърба като на таралеж!

Таралежка: – Куче, сега имаме нужда най-много от твоята помощ. Ти бързо ще откриеш следите му! Само го хвани!

Куче: – Успокой се Дългоушко! Ще ти донеса всичките моркови и зелки! Колко моркови ти открадна?

Дългоушко: – Не знам. Много. Колко ли бяха? (*пита зрителите-деца, а те отговарят.*)

Куче: – Колко зелки ти открадна?

Дългоушко: – Ами ето, цялата леха. Колко зелки бяха... не знам. (*обръща се към зрителите-деца, а те отговарят.*)

Куче: – Разбрах. 10 моркова и 9 зелки. Не се тревожи, приятелю, обещавам да ти донеса всичко, до последния морков и до последната зелка.

Ежко, Таралежка, Мецанка, Черна Врана:

– И ние идваме с тебе!

Дългоушко и мама Зайка:

– Благодарим ви, приятели! Няма да забравим добрината ви!

Разказвач: – Съвсем скоро Кучето открило Големия Крадльо, излегнат под един дъб, доволен, с издут корем, да хрупа един голям морков. Издебнал го отзад и го захапал за ушите. Останалите се нахвърлили върху му с упреци и обиди. Не изпълнили заканите си да го залепят като ваденка и да го набодат, но го прогонили от гората. В съседната гора чули за крадливия му нрав и оттам го прогонили. На Дългоушко приятелите върнали 7 зелки и 6 моркова. Питам се колко моркова и колко зелки е изял Големия Крадльо под дъба? (*зрителите-деца отговарят – „4 моркова и 3 зелки“*). – А къде ли броди Големия Крадльо сега? Може да се е поправил както Черната Врана и отново да са го приели в гората? Вие как мислите?

ЛИТЕРАТУРА

- Брашованова, Л. /1995/. *Уникатите на Карл Орф*, 86. Култура.ДОИ за предучилищно възпитание и подготовка. (2005) Прил. №2, чл.4, т.2 (изм. ДВ. бр.70).
- ДОИ за предучилищно възпитание и подготовка. (2005) Прил. №9 към чл.4, т.9 (ново, ДВ. бр. 70).
- Държавен вестник. (1994),46.
- Държавен вестник. (2008),14.
- Закон за Народната просвета. (2002), бр. 90 на ДВ.
- Национална стратегия на детето 2008–2018. (2008), ДВ. бр. 14.
- Наредба №9 на МЗ. (1994), бр.46.
- Николова, Е. (2004). *Методика на музикалното обучение в предучилищна възраст*. „НИКС-ПРИНТ“.
- Орф, К. (1978). *Елементарно музикално възпитание*. Советский композитор.
- Николаева, Цв. (2005). *Музикалната приказка в детското ежедневие. Маша и Мечокът. Музикална приказка*. Дом, дете, детска градина, 3.
- Николаева, Цв. (2005). *Горски другарчета*. Дом, дете, детска градина,1.
- Панайотова, Цв. (2006). *Който не работи, не трябва да яде. Музикална приказка*. Дом, дете, детска градина.
- Панайотова, Цв. (2011). *За двигателните приказки и здравето*. Предучилищно възпитание,1.
- Панайотова, Цв. (2011). *Музикалните игри с песен – креативна форма за цялостно развитие и себедоказване в ранна детска възраст*. Предучилищно възпитание.
- Попов, Т. (2002). *Първожрецът*, 54. Анго Боянов.
- Русинова,Е. (2006).Педагогическо взаимодействие за творчество,129.
- Веда – Словена – ЖГ.

- Русинова–Бахудейла, Е. (2009). *Детското творчество: съпричастност и сътвореност*. „Св. Кл. Охридски“.
- Сапунджиева, Кл. *Основи на театралното възпитание*. (1991). София: „Св. Кл. Охридски“.
- Якова, М. (1998). *Възпитание и творчество на децата*, 61–62. Алтос

MODEL FOR LANGUAGE AND CREATIVE DEVELOPMENT OF 2-10 YEARS OLD CHILDREN

Abstract. During the last decay an enhanced contact of the children with the information technologies, computers and electronic games exists. Along with this for the child's health and its general development active motor activity is needed. For the development, the behavior and the education of 2-10 years old children of particular interest is the link between the motor games, the creative games, and the literature for children, the arts and the meccano-technical games. We describe an educational model for 2-10 years old children named "tale-game", which includes combination of music, artistic oration, games, theater, songs, dancing, and fine arts, practical and meccano-technical activities.

Tzvetelina Panaiotova

✉ MS in pedagogy

Sofia, Bulgaria

Tel: 0884177117

E-mail: cvetelina_nikolaeva@abv.bg