



ГЕЙМИФИКАЦИЯТА КАТО ИНСТРУМЕНТ ЗА АКТИВНО УЧЕНЕ В ДЕТСКАТА ГРАДИНА

Надя Коцева

*Великотърновски университет „Св. св. Кирил и Методий“,
Филиал Враца*

DOI: 10.54664/LYEI3661

Резюме: Настоящата студия разглежда геймификацията като съвременна педагогическа технология, насочена към стимулиране на активното учене и познавателната мотивация при деца в предучилищна възраст. Представени са теоретичните основи на геймификацията, нейните педагогически функции и приложимост в образователния процес в детската градина. Анализирани са конкретни примери за игрови механизми, използвани в ситуации по различни образователни направления, и техният принос за формиране на ключови компетентности у децата.

Ключови думи: *геймификация, активно учене, игрови методи, мотивация, детска градина.*

ВЪВЕДЕНИЕ

Детството е период на интензивно развитие, в който играта е водеща дейност и основен механизъм за опознаване на света. Именно чрез играта детето изследва, експериментира, създава хипотези и изгражда първите си представи за социалната и природната реалност. Играта е не просто форма на забавление, а естествена форма на учене, в която се преплитат познавателни, емоционални и социални преживявания.

Съвременните тенденции в предучилищното образование поставят акцент върху детето като активно и компетентно същество, което участва в собственото си развитие чрез взаимодействие с другите и със средата. Конструктивисткият подход и социално-културната теория на Виготски подчертават, че познанието се изгражда в контекста на съвместна дейност и общуване, като учителят играе ролята на медиатор и фасилитатор, който подкрепя детето в зоната на най-близкото му развитие (Vygotsky, 1978).

В този контекст геймификацията се утвърждава като ефективен инструмент за създаване на позитивна, интерактивна и мотивираща учебна среда, в която знанието се усвоява чрез игрови преживявания, предизвикателства и награди (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Геймифицираният подход използва игрови механизми – точки, нива, мисии, символи, значки – с цел да засили вътрешната мотивация и активното участие на децата в процеса на учене (Gee, 2007).

Геймификацията не заменя традиционната роля на играта, а я надгражда с педагогическа целенасоченост, превръщайки игровите ситуации в средство за постигане на конкретни образователни резултати. Тя подпомага развиването на ключови умения като сътрудничество, саморегулация, критично мислене и емпатия – основни елементи на социално-емоционалното и познавателното развитие в предучилищна възраст (Papert, 1993).

Поставена в рамките на стратегическите документи за качествено предучилищно образование, геймификацията се вписва в идеята за учене чрез преживяване и действие, заложена в Наредба № 5 от 2016 г. за предучилищното образование (МОН, 2016). Тя допринася за реализиране на целите на детската градина – изграждане на любознателна, самостоятелна и социално активна личност, която учи с интерес и удоволствие.

Следователно изследването на геймификацията като педагогически инструмент разкрива значим потенциал за повишаване на ефективността на учебния процес в детската градина, като свързва игровата мотивация с образователните цели. За да се разбере по-задълбочено нейният принос, е необходимо да се разгледат теоретичните основи на това понятие, неговата еволюция и ключови принципи на приложение в педагогическата практика.

МЕТОДОЛОГИЯ

Цел на студията

Да се анализира геймификацията като педагогически инструмент за стимулиране на активното учене в предучилищна възраст и да се очертаят нейните педагогически ефекти и предизвикателства.

Задачи:

1. Да се изяснят теоретичните основи на геймификацията.
2. Да се анализира връзката между геймификацията и активното учене.
3. Да се идентифицират педагогическите ползи.
4. Да се очертаят предизвикателствата и перспективите.

Обект:

Образователният процес в детската градина.

Предмет:

Геймификацията като инструмент за активно учене.

Студията е структурирана в няколко последователни части: теоретични основания на геймификацията, анализ на връзката ѝ с активното учене в пре-

дучилищна възраст, систематизиране на педагогическите ефекти, очертаване на предизвикателствата и представяне на авторски модел. В заключение са формулирани обобщения и насоки за бъдещи изследвания и практики.

Метод: Теоретичен анализ и синтез на научна литература, сравнителен анализ и интерпретация на добри практики.

РЕЗУЛТАТИ

Настоящото изследване е с теоретико-аналитичен характер. Използвани са методи на: (1) теоретичен анализ и синтез на научна литература, (2) сравнителен анализ на водещи концепции за геймификация и активно учене, (3) концептуално моделиране при конструиране на авторския модел за геймифицирано активно учене в предучилищна възраст. Изследването не включва самостоятелно проведен емпиричен експеримент, като се използват описани добри практики и резултати от предходни публикации. Направените изводи имат концептуален и приложен характер и очертават рамка за бъдеща емпирична проверка. Подборът на литературните източници е ориентиран към утвърдени международни автори и релевантни български изследвания в предучилищната педагогика.

Теоретични основи на геймификацията

Дефиниране и същност на геймификацията

Понятието *геймификация* (от англ. *gamification*) произлиза от практиката да се използват елементи на игровия дизайн в неигрови контексти с цел повишаване на ангажираността, мотивацията и ефективността на участниците (Deterding et al., 2011). В педагогическа перспектива геймификацията се разбира като процес на пренасяне на игрови механизми в учебната среда, при който ученето се превръща в преживяване, а децата – в активни участници в собственото си развитие (Gee, 2007).

Deterding и съавтори (2011) посочват, че геймификацията не означава просто използване на игри, а придобиване на игрово мислене (*gameful mindset*), което трансформира начина, по който се възприемат задачите и целите. Основните елементи на геймификацията включват точки, нива, мисии, предизвикателства, награди, таблици с постижения и визуална обратна връзка. Тези механизми стимулират вътрешната мотивация, като задоволяват потребностите от автономност, компетентност и принадлежност (Ryan & Deci, 2000).

Интегрирането на игрови принципи в педагогическия процес е средство за поддържане на активното познавателно поведение на детето, защото то се учи чрез преживяване, съпреживяване и участие. Геймификацията подпомага този процес, като насочва игровата енергия на децата към постигане на образователни резултати, без да потиска спонтанността и радостта от играта.

Психолого-педагогически основи на геймификацията

Геймификацията има своите корени в психологическите теории за мотивацията и ученето чрез преживяване. Според Виготски (1978) развитието

настъпва чрез социално взаимодействие и съвместна дейност, при което детето преминава от зависимост към самостоятелност с помощта на възрастния. В този смисъл геймифицираната среда създава условия за „зона на най-близко развитие“, в която играта служи като мост между това, което детето вече знае, и това, което може да усвои с подкрепа.

Рарерт (1993) допълва, че технологиите и игровите подходи имат потенциал да променят самото разбиране за ученето, превръщайки го в процес на активно конструиране на знания. В геймифицирания контекст учителят се превръща във фасилитатор, който не просто поднася информация, а организира игрови предизвикателства, чрез които децата откриват смисъла на ученето.

Психолозите Ryan и Deci (2000) свързват ефективността на геймификацията с теорията за самоопределението (*Self-Determination Theory*), според която вътрешната мотивация се засилва, когато са удовлетворени потребностите от:

- автономност – възможност детето да избира и да взема решения;
- компетентност – усещане за постижение и напредък;
- свързаност – принадлежност към група и позитивни отношения.

Тези три потребности намират естествен израз в игровите дейности, което прави геймификацията мощен инструмент за поддържане на вниманието и интереса в процеса на учене (Nicholson, 2015).

Приложимост на геймификацията в предучилищното образование

В предучилищна възраст играта е не само доминираща форма на активност, но и основен път за когнитивно и социално развитие. Затова геймификацията намира естествена почва именно в детската градина, където педагогът може да я използва за обогатяване на всички образователни направления.

Приложението ѝ се проявява в създаването на образователни мисии, тематични приключения, наградни системи и колективни цели, които стимулират децата да участват с ентузиазъм. Например:

- В образователно направление „Околен свят“ децата могат да станат „еко-герои“, които спасяват природата чрез конкретни действия.
- В „Български език и литература“ се реализират мисии за „ловци на думи“, които разкриват нови букви и звуци.
- В математическите ситуации се създават „пътешествия с числа“, при които всяка задача отваря ново ниво на предизвикателство.

Когато се прилага осмислено, геймификацията подкрепя целите на Наредба № 5 за предучилищното образование (МОН, 2016), насърчавайки развитието на ключови компетентности – комуникативна, математическа, социална, гражданска и дигитална.

Освен това, геймификацията улеснява формирането на положителна учебна мотивация, изгражда чувство за принадлежност и подкрепя развитието на умения за сътрудничество и емпатия (Карр, 2012). Тя може да бъде прилагана както в реална среда – чрез карти, символи, значки и мисии – така и в дигитален контекст чрез интерактивни приложения и мултимедийни ресурси.

Геймификацията в предучилищното образование е интегративен подход, който обединява играта, технологиите и педагогическите цели. Тя се основава на ясни теоретични принципи – активност, мотивация, социално взаимодействие и учене чрез преживяване. Когато е целенасочено проектирана, геймификацията не само поддържа интереса на децата, но и изгражда у тях трайно отношение към знанието като източник на радост, смисъл и личностно израстване.

Геймификацията и активното учене в детската градина

Активното учене като педагогически принцип в предучилищна възраст

Активното учене е процес, при който детето участва активно в създаването на собствените си знания чрез преживяване, откриване, сътрудничество и рефлексия. То се основава на конструктивистките теории за ученето, според които знанието не се „предава“, а се изгражда в резултат на лична активност и социално взаимодействие (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978).

В контекста на съвременните творчески педагогически подходи музикално-педагогическият модел „Орф-Шулверк“ поставя акцент върху активното участие, импровизацията и преживелищното усвояване на знания. Както отбелязва Ангелов (2025): „Творческите методи насърчават информацията да се изследва и интерпретира по нови и оригинални начини с цел да се осъществи по-задълбочено интелектуално свързване с учебния материал и по-трайно да се стимулират запаметяването и разбирането.“ (Ангелов, 2025: 664). Концепцията за Орф-Шулверк и принципите на геймификацията споделят обща педагогическа логика – ученето чрез действие (learning by doing), импровизационност и интеграция на емоционалното и когнитивното преживяване. Докато Орфовият подход реализира това чрез музикално-творческа активност, геймификацията го структурира чрез игрови механизми и наративна рамка. Така се очертава парадигмална връзка между творческата педагогика и игровия дизайн като съвременни форми на активно учене.

В предучилищна възраст активното учене има своята естествена форма в играта. Детето учи, когато действа, когато взаимодейства със средата, когато задава въпроси и търси решения. В този контекст насърчаването на субектната активност на детето се разглежда като съществен фактор за развитие на комуникативните умения. Както подчертава Чуховска (2020: 211), „насърчаването на варианти за споделяне на идеи в общността може да бъде отправна точка за иновиране на педагогическото взаимодействие. Опит за принос в това проблемно поле е авторският анализ на възможностите за развитие на комуникацията, речта и езика чрез стимулиране на субектната активност на детето“. Педагогът в този процес има ролята на фасилитатор, който създава учебни ситуации, стимулиращи мисленето, въображението и творческата инициатива.

Анализирайки нейните функции в свои изследвания, Йоанна Цанева аргументира виждането, че в предучилищното детство тя е „... основно средство за адаптиране на детето към обкръжаващата го среда“ (Цанева, 2022: 258).

Активното учене е залегнало и в основните стратегически документи на Министерството на образованието и науката. Според Наредба № 5 за предучилищното образование (МОН, 2016), образователният процес трябва да осигурява „активност на детето във всички видове дейности“ и да насърчава ученето чрез игра, наблюдение, изследване и общуване.

Геймификацията като среда за активно учене

Спецификата на предучилищната възраст предполага интегриране на когнитивни, емоционални и социални процеси в обучението. Както подчертава Чуховска (2020: 212), „спецификата на когнитивното развитие в този период налага съобразяване с емоционалния елемент и паралелно усвояване на знания и формиране на умения на база възприемане, изразяване и споделяне. Това е предпоставка процесите на представяне на информация и нейното възприемане да бъдат проектирани и реализирани от гледна точка на динамиката на междуличностния контакт в конкретната ситуация. За да бъде ефективно взаимодействието при процеса на учене, е необходимо то да бъде осъществено на базата на равнопоставеност в диалога чрез разгърнато емоционално и социално съпреживяване“.

Геймификацията е особено ефективна в предучилищна възраст, защото пренася игровата логика в процеса на усвояване на знания и умения. Когато децата участват в мисии, събират точки, изпълняват предизвикателства или печелят символични награди, те възприемат ученето като положително преживяване (Карп, 2012).

Според Gee (2007), игровите механизми поддържат интереса на децата, защото отговарят на основни психологически потребности – да изследват, да се съревновават, да постигат успех и да бъдат признати. Тези преживявания имат висока емоционална стойност и стимулират дълбокото учене, при което знанието се свързва с конкретен опит.

Геймифицираната образователна среда обединява игровата мотивация и педагогическата целенасоченост (Nicholson, 2015). Например, когато учителят структурира ситуация по „Околен свят“ като мисия „Да спасим горската поляна“, децата не просто научават за природата, а преживяват процеса на опазване, вземайки решения и сътрудничейки си. В този смисъл, геймификацията превръща детето от наблюдател в активен създател на смисъл.

Форми и механизми на геймифицирано активно учене

В практиката на българската детска градина могат да се разграничат три основни форми на геймифицирано активно учене:

1. Сюжетно-ролеви мисии – например „Пътешествие из България“, в което децата преминават през различни области, решавайки познавателни задачи за природата и културата. Така се формират родолюбие, познавателна активност и културна осъзнатост.

2. Дигитална геймификация – използване на интерактивни платформи като *Kahoot!*, *LearningApps* или QR игри, чрез които се стимулират когнитивна гъвкавост и бързо мислене (Карп, 2012).

3. Колективни предизвикателства – например „Седмица на добрите дела“, при която всяка група събира „сърца“ за проявена доброта. Така се развиват социално-емоционални компетентности – емпатия, сътрудничество и взаимопомощ (Ryan & Deci, 2000).

Във всички тези форми геймификацията осигурява автономност (детето избира как да действа), постижение (усещане за успех) и свързаност (работа в екип) – трите основни психологически стълба на вътрешната мотивация според *Self-Determination Theory* (Ryan & Deci, 2000).

Ролята на учителя в геймифицирания процес

Учителят има централна роля при проектирането на геймифицираната среда. „Това се отнася до създаването на оптимални условия за предучилищно образование, които да стимулират и поддържат активно участие и ангажираност на децата. Подкрепяща е средата, която включва физическото и емоционалното образователно пространство – безопасно, удобно и подходящо за нуждите на всяко дете. Тази среда трябва да подпомага развитието на децата чрез разнообразие от ресурси, стимули и възможности за изразяване и творчество. Начините, по които педагозите взаимодействат с децата, трябва да поставят детето в позицията на активен субект в педагогическото взаимодействие. Това включва подходи, които са в синхрон с възрастовите особености и индивидуалните нужди на всяко дете, осигурявайки подкрепа, мотивация и насърчаване на самостоятелното мислене и учене“ (Коцева, 2025: 101). Той не е „разказвач на знание“, а дизайнер на преживявания, който създава игрови контексти, в които децата учат чрез опит. Изисква се педагогът да умее да балансира между игровото и образователното, така че играта да не изгуби своята спонтанност, а учебната цел – своята смисленост.

Добрата практика показва, че учителят трябва да:

- формулира ясни мисии и цели;
- поддържа позитивна конкуренция без акцент върху наказанията;
- осигурява регулярна обратна връзка;
- насърчава екипното сътрудничество и взаимопомощ;
- включва рефлексия след всяка игра – обсъждане на преживяното, изводи и нови идеи.

Така геймификацията се превръща не просто в метод, а в педагогическа философия, която поставя детето в центъра на обучението и превръща знанието в приключение.

Примери от българската практика

Изследванията на български автори потвърждават, че геймификацията подпомага развитието на познавателни и социални компетентности при 5–7-годишните деца. В експериментални модели, прилагани в детски градини във Враца и Велико Търново, са отчетени подобрения в концентрацията, сътрудничеството и инициативността на децата.

Примерите включват:

- проект „Малките пчелари“, в който децата събират точки за правилно подредени етапи от живота на пчелите;
- игра „Будителска следа“, при която чрез QR кодове децата откриват факти за българските будители;
- „Мисия: Опазвам Земята“ – събиране на „зелени жетони“ за екологични действия.

Тези модели показват, че геймификацията има потенциал да интегрира познавателното и социално-емоционалното развитие, като насърчава съпреживяването и смисловата ангажираност (Коцева, 2024).

Геймификацията като форма на активно учене в детската градина:

- повишава вътрешната мотивация на децата чрез игрови стимули;
- насърчава активното участие и саморегулацията;
- подпомага развитието на социални и комуникативни умения;
- свързва учебното съдържание с реални житейски преживявания;
- изгражда позитивен емоционален климат и чувство за принадлежност.

Следователно геймификацията не е временна методическа иновация, а устойчива педагогическа стратегия, която променя ролята на играта – от средство за забавление към средство за осъзнато и активно учене.

Педагогически ползи и ефекти от прилагането на геймификацията в детската градина

Резултатите от теоретичния анализ са представени в две основни направления: (1) систематизация на педагогическите ефекти от прилагането на геймификацията в детската градина и (2) разработване на авторски модел за геймифицирано активно учене, съобразен с възрастовите особености на 5–7-годишните деца.

В резултат на теоретичния анализ бе изведена аналитична матрица на педагогическите ефекти, която свързва конкретни игрови механизми с очаквани прояви на активно учене в предучилищна възраст. Матрицата има приложна стойност за планиране, наблюдение и формативна обратна връзка в педагогическата практика, като позволява операционализиране на теоретично изведените ефекти.

Таблица 1. Теоретично изведени ефекти от геймификацията в предучилищна среда

Педагогически ефект	Игрови механизъм	Наблюдаеми прояви при децата	Потенциален риск
Повишена вътрешна мотивация	Мисии, нива, визуализация на напредъка	Устойчиво участие, довършване на задача	Фокус върху наградата вместо върху смисъла
Саморегулация	Ясни правила, етапност	Изчакване на ред, планиране на действия	Прекомерна конкуренция

Педагогически ефект	Игрови механизъм	Наблюдаеми прояви при децата	Потенциален риск
Когнитивна активност	Предизвикателства, логически задачи	Задаване на въпроси, търсене на решения	Задачи над възрастовите възможности
Комуникативна компетентност	Екипни мисии	Договаряне на роли, аргументиране	Доминиране на по-активни деца
Социално-емоционална устойчивост	Колективни цели	Приемане на неуспех, подкрепа към другите	Сравняване и външна зависимост
Инициативност	Свобода на избор	Предлагане на идеи, творчески решения	Липса на структурираност

Източник: авторска разработка въз основа на теоретичния анализ.

Геймификацията като стимул за вътрешна мотивация и активно участие

Един от водещите педагогически ефекти на геймификацията е стимулирането на вътрешната мотивация у децата. Съгласно теорията за самоопределението (Ryan & Deci, 2000), вътрешната мотивация възниква, когато са удовлетворени потребностите от автономност, компетентност и принадлежност. Геймифицираната среда създава условия именно за такава мотивационна структура.

Чрез ясно формулирани цели, непосредствена обратна връзка и възможност за избор, децата преживяват усещане за напредък и постижение. Постепенното преминаване през нива и визуализирането на успеха подкрепят развитието на самооценка и саморегулация (Карп, 2012). Този процес съдейства за изграждане на вътрешна дисциплина и контрол върху поведението – важна предпоставка за успешна училищна адаптация.

Геймификацията трансформира учебната ситуация от задължение в преживяване, което стимулира инициативност, любознателност и устойчив интерес – ключови характеристики на активното учене.

Извод 1: Геймификацията повишава вероятността за устойчиво участие, когато обратната връзка е непосредствена и детето разполага с избор.

Извод 2: Най-силен мотивационен ефект се наблюдава при съчетаване на наративна рамка с визуализиране на напредъка.

Когнитивни ползи и развитие на мисловните умения

Геймифицираните дейности подпомагат развитието на основни когнитивни процеси – внимание, памет, мислене, въображение и реч. Игровият контекст предполага анализ, сравнение, категоризация и вземане на решения. Според James Paul Gee ученето чрез игрово действие активира дълбоки когнитивни механизми, при които знанието се свързва с контекст и практически опит (Gee, 2007).

В различните образователни направления това се проявява по специфичен начин:

- в математическите ситуации – чрез логически предизвикателства и количествени задачи;
- в езиковото развитие – чрез сюжетни мисии, стимулиращи разказване и аргументиране;
- в „Околен свят“ – чрез изследователски дейности и експерименти.

Seymour Papert подчертава, че устойчивото знание се формира чрез конструиране, а не чрез пасивно възприемане. В този смисъл геймификацията създава условия за функционално и трансферно учене – знанието става приложимо в нови ситуации.

Извод 3: Игровите предизвикателства активират аналитично мислене и стимулират трансфер на знания в нови ситуации.

Извод 4: Контекстуализираното учене чрез игрови сценарии подпомага по-трайното усвояване на знания.

Социално-емоционални ползи и развитие на сътрудничеството

Освен когнитивни ефекти, геймификацията има значим социално-емоционален потенциал. Груповите мисии и колективните цели развиват комуникацията, взаимопомощта и емпатията. Децата се учат да приемат успеха и неуспеха, да договарят правила и да споделят отговорност.

Удовлетворяването на потребността от свързаност, описана от Richard Ryan и Edward Deci, повишава устойчивостта и увереността на децата. В геймифицираната среда това се реализира чрез позитивна, а не деструктивна конкуренция, при която индивидуалният успех подкрепя груповото постижение.

Геймификацията създава и пространство за емоционална рефлексия – обсъждане на преживявания, споделяне на чувства и осмисляне на поведението. Тези процеси подпомагат развитието на емоционална интелигентност (Goleman, 2006) и социална адаптивност.

Извод 5: Колективните мисии повишават емпатията и кооперативното поведение.

Извод 6: Позитивната конкуренция подпомага устойчивостта при неуспех, когато е педагогически контролирана.

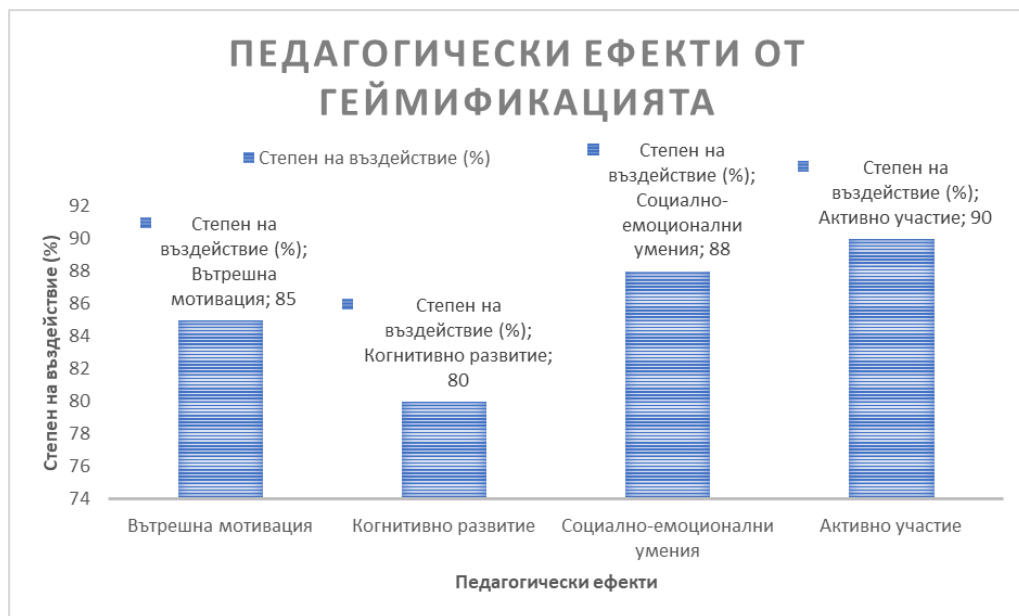
Педагогически и организационни ефекти

В педагогически аспект геймификацията трансформира ролята на учителя – от трансмитер на знания към дизайнер на образователни преживявания. Това съответства на съвременните концепции за интерактивно и диференцирано обучение.

Организационно геймификацията улеснява управлението на груповата динамика. Системите за постижения и визуализиране на напредъка създават прозрачност и стимулират отговорността. Освен това те подпомагат формативното оценяване, като акцентират не само върху резултата, но и върху усилията и сътрудничеството (Karr, 2012).

Извод 7: Геймификацията улеснява формативното оценяване чрез визуализиране на процеса, а не само на крайния резултат.

Фигура 1. систематизира ефектите в четири взаимосвързани направления – мотивационно, когнитивно, социално-емоционално и организационно. Мотивационният компонент функционира като медиатор, който активира когнитивните процеси и подкрепя социалната ангажираност. Връзките между компонентите показват интегративния характер на геймификацията като педагогическа система.



Фиг. 1. Педагогически ефекти от прилагането на геймификацията в детската градина

Авторски модел за геймифицирано активно учене в предучилищното образование

Теоретико-концептуална рамка на модела

Настоящата студия предлага авторски педагогически модел за геймифицирано активно учене, разработен в контекста на предучилищното образование и съобразен с възрастовите особености на децата на 5–7 години.

Моделът е изграден върху синтез между:

- конструктивистката теория на Jean Piaget;
- социално-културната теория на Lev Vygotsky;
- теорията за самоопределението на Richard Ryan и Edward Deci;
- концепцията за смислена геймификация на Scott Nicholson.

За разлика от технологично ориентирани интерпретации на геймификацията, предложеният модел я разглежда като **педагогически структурира-**

на система, в която игровият дизайн е подчинен на ясно дефинирана образователна цел и на развитието на ключови компетентности.

Структурна архитектура на модела

Авторският модел включва пет взаимосвързани компонента, които функционират като циклична система.

1. Компетентностно-целеви модул

Всеки геймифициран процес започва с формулиране на:

- образователно направление;
- конкретни очаквани резултати;
- когнитивни, социални и емоционални индикатори за напредък.

Този модул гарантира, че играта не е самоцелна, а инструмент за целенасочено развитие.

2. Наративно-смислов модул

Геймифицираната среда се изгражда чрез сюжетна рамка (мисия, приключение, роля), която:

- създава контекст на преживяване;
- придава смисъл на учебната задача;
- стимулира вътрешната мотивация.

Наративът изпълнява функцията на когнитивна и емоционална свързваща структура, чрез която знанието се интегрира в преживяването.

3. Модул на игровите механизми

В този компонент се подбират и адаптират игрови елементи:

- символични точки;
- нива;
- мисии;
- значки;
- колективни цели;
- визуализиране на напредъка.

Ключов принцип тук е **балансът между вътрешната и външната мотивация**.

Игровите механизми не трябва да доминират над смисловия процес, а да го подпомагат.

4. Дейностно-оперативен модул

Това е същинската фаза на активно учене, в която детето:

- изследва;
- експериментира;
- сътрудничи;
- взема решения;
- прави избор.

Тук се реализира принципът “learning by doing” (учене чрез правене), при който знанието се конструира чрез действие.

5. Рефлексивно-регулативен модул

Всеки геймифициран цикъл завършва с рефлексия:

- обсъждане на преживяното;

- анализ на решенията;
- осъзнаване на трудностите и успехите;
- формулиране на нови цели.

Рефлексията трансформира игровото преживяване в устойчиво знание и подкрепя развитието на метакогнитивни умения.

Функционална логика на модела

Моделът функционира циклично:

Компетентностна цел

→ **Наративна рамка**

→ **Игрови механизми**

→ **Активна дейност**

→ **Рефлексия**

→ **Ново ниво на компетентност**

Тази цикличност позволява надграждане и постепенно усложняване на задачите в съответствие със зоната на най-близкото развитие.

Структурната организация и функционалната логика на предложения авторски модел са визуализирани на Фиг. 2.



Фиг. 2. Авторски модел за геймифицирано активно учене в предучилищното образование
Източник: авторска разработка.

Педагогическа валидност на модела

Авторският модел се отличава със следните характеристики:

1. Интегративност – съчетава когнитивни, социални и емоционални аспекти на развитието.
2. Баланс – предотвратява редукцията на геймификацията до система от награди.
3. Адаптивност – позволява диференциране според индивидуалните потребности.
4. Приобщаващ потенциал – създава множество пътища към успеха.
5. Методическа приложимост – може да бъде използван във всички образователни направления.

Научен принос

Научният принос на предложения модел се изразява в:

- концептуализиране на геймификацията като педагогическа система, а не като технологична добавка;
- разработване на структурирана рамка за проектиране на геймифицирани образователни ситуации;
- интегриране на теорията за вътрешната мотивация с практическите механизми на игровия дизайн;
- адаптиране на международни теоретични концепции към българската предучилищна образователна среда.

Настоящата студия разширява съществуващите интерпретации на геймификацията, като я позиционира не само като методически инструмент, а като концептуална педагогическа парадигма, насочена към устойчиво формиране на компетентности чрез преживелищно и рефлексивно учене в предучилищна възраст.

ДИСКУСИЯ

Получените резултати потвърждават разбирането, че геймификацията може да функционира като устойчива стратегия за активно учене в предучилищна възраст, когато игровите механизми са подчинени на смислови и компетентностни цели. Анализът показва, че ефективността на подхода зависи в решаваща степен от методическата подготовка на учителя, от баланса между вътрешни и външни стимули и от педагогическия контрол върху сърежоването и дигиталното натоварване.

Предизвикателства пред прилагането на геймификацията

Въпреки доказания си педагогически потенциал, геймификацията не представлява универсално решение. Нейното приложение в детската градина изисква висока степен на методическа осмисленост и съобразяване с възрастовите особености на децата. Основните предизвикателства се проявяват в педагогически, технологичен и организационен план.

Първото съществено предизвикателство е професионалната подготовка на учителя. Проектирането на геймифицирана образователна среда предполага умения за изграждане на наративна рамка, подбор на адекватни игрови механизми и съчетаване на игровия елемент с ясно формулирани компетентностни цели. Както подчертава Карп, геймификацията не се свежда до механично добавяне на точки и значки, а представлява целенасочен дизайн на мотивационна среда, което налага необходимостта от обучения и методическа подкрепа.

Второто предизвикателство е свързано с баланса между игра и образователна цел. Според Nicholson прекомерният акцент върху наградите и съревнованието може да редуцира вътрешната мотивация и да измести фокуса от смисловото учене към външното поощрение. В предучилищна възраст този риск е особено чувствителен, тъй като децата реагират силно на външна оценка и сравнение.

Третото предизвикателство засяга риска от свръхдигитализация. Макар дигиталните инструменти да разширяват възможностите за интерактивност, прекомерната им употреба може да доведе до когнитивно претоварване и ограничаване на двигателната и социалната активност. В този контекст е необходимо геймификацията да се реализира като смесен модел, който съчетава дигитални и недигитални игрови форми и запазва водещата роля на учене чрез преживяване.

Четвъртото предизвикателство е необходимостта от активно сътрудничество с родителите. За успешното прилагане на геймификацията е важно родителската общност да бъде информирана, че игровият подход е целенасочена педагогическа стратегия, а не развлекателна практика без образователна стойност.

Перспективи за развитие на геймификацията

Наред с предизвикателствата, геймификацията разкрива значителен потенциал за развитие на предучилищното образование. На първо място, наблюдава се тенденция към интегриране на интерактивни технологии и дигитални инструменти в образователния процес, които при педагогически контрол могат да повишат персонализацията и ангажираността. На второ място, геймификацията има потенциал да се утвърди като ресурс за развитие на социално-емоционалната компетентност чрез групови мисии, колективни цели и практики на взаимопомощ. На трето място, подходът притежава приобщаващ потенциал, тъй като предоставя различни пътища към успеха и позволява диференциране според индивидуалните особености на децата. Допълнително, геймификацията може да изпълнява медиаторна функция между традиционното и дигиталното образование, като интегрира културни и национални теми в игрови сценарии и подкрепя ценностната приемственост.

Препоръки за педагогическата практика

За пълноценно реализиране на потенциала на геймификацията е необходимо:

1. Разработване на методически насоки и практически модели, съобразени с българската предучилищна образователна среда.

2. Повишаване на квалификацията на педагогическите специалисти в областта на игровия дизайн и дигиталната педагогика.

3. Насърчаване на сътрудничеството между детски градини, университети и културни институции с цел обмен на добри практики.

4. Развитие на смесени форми на геймификация, комбиниращи реална игра, двигателна активност и дигитални елементи.

5. Поддържане на устойчив баланс между емоционалното преживяване и компетентностния резултат, без редукция на ученето до система от външни награди.

В обобщение, геймификацията представлява иновативен, но изискващ педагогическа осмисленост подход. Нейната ефективност зависи не толкова от наличието на игрови механизми, колкото от способността на учителя да ги интегрира в компетентностно ориентирана образователна среда. Ограничение на настоящото изследване е теоретико-аналитичният му характер и липсата на самостоятелно емпирично проследяване на ефектите в конкретна детска градина, поради което изводите следва да се разглеждат като концептуална рамка, подлежаща на последваща експериментална и/или наблюдателна верификация.

Перспективи за емпирична проверка

Предложеният модел очертава възможности за бъдещи изследвания, насочени към: (1) измерване на мотивационни показатели, (2) проследяване на социално-емоционалното развитие, (3) анализ на трансфера на знания в нови ситуации и (4) сравнителни анализи между традиционни и геймифицирани педагогически практики. Това би позволило по-точно уточняване на условията, при които моделът проявява най-висока педагогическа ефективност.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Настоящата студия анализира геймификацията като педагогически инструмент за стимулиране на активното учене в предучилищна възраст и я разглежда не като временна методическа иновация, а като концептуално обоснована образователна стратегия. Теоретичният анализ показва, че при целенасочено и педагогически аргументирано приложение геймификацията подпомага развитието на вътрешна мотивация, когнитивна активност и социално-емоционални компетентности, които са ключови за успешната училищна адаптация.

Изведените педагогически ефекти очертават геймификацията като среда за преживелищно, смислово и рефлексивно учене, в която детето участва активно в конструирането на знание. Игровият дизайн, подчинен на компетентностни цели, създава условия за интеграция на когнитивни, социални и емоционални аспекти на развитието. По този начин геймификацията се вписва

органично в съвременните конструктивистки и социално-културни парадигми на обучението.

Основният научен принос на изследването се изразява в концептуализирането на геймификацията като педагогическа система и в разработването на авторски модел за геймифицирано активно учене, структуриран в ясно разграничени модули и функциониращ чрез циклична логика на компетентностно надграждане. Моделът предлага рамка за проектиране на образователни ситуации, която съчетава наративност, игрови механизми, активна дейност и рефлексия.

Практическата стойност на студията се състои в предложената структурирана схема, приложима във всички образователни направления в детската градина, както и в очертаването на условията за ефективно педагогическо приложение на геймификацията. Тя може да бъде използвана като основа за методически разработки, квалификационни обучения и бъдещи емпирични изследвания.

В перспектива геймификацията може да бъде разглеждана като устойчив модел на детско учене, който интегрира мотивация, социализация и когнитивно развитие, като същевременно съхранява водещата роля на играта – естествения механизъм на детското развитие.

ЛИТЕРАТУРА / REFERENCES

Ангелов, М. (2025). Образователни аспекти на музикалнопедагогическия подход „Орф-Шулверк“: приложение на модел за обучение на студенти – бъдещи учители. *Педагогика*, 97, 5, 663–678. <https://doi.org/10.53656/ped2025-5.06> // **Angelov, M. (2025).** *Obrazovatelni aspekti na muzikalnopedagogicheskiya podhod “Orf-Shulverk”*: prilozhenie na model za obuchenie na studenti – badeshti uchiteli. *Pedagogika*, 97, 5, 663–678.

Коцева, Н. (2025). Педагогически нагласи на учителите за културната осъзнатост на децата от предучилищна възраст. В: Единадесета научна докторантска сесия. Велико Търново: ВТУ „Св. св. Кирил и Методий“. // **Kotseva, N. (2025).** *Pedagogicheski naglasi na uchitelite za kulturnata osaznatost na detsata ot preduchilishtna vazrast*. In: *Edinadesta nauchna doktorantska sesiya*. Veliko Tarnovo: VTU “Sv. sv. Kiril i Metodiy”.

Христова-Коцева, Р. (2022). Социално-емоционални измерения на активностите в предучилищното детство. Велико Търново: ИТИ. // **Hristova-Kotseva, R. (2022).** *Sotsialno-emotsionalni izmerenia na aktivnostite v preduchilishtното detstvo*. Veliko Tarnovo: ITI.

Цанева, Й. (2022). Функции на играта за корекция на комуникативните нарушения при деца от предучилищна възраст. В: Петрова, В. (ред.). *Вечното и непреходното в предучилищното възпитание*, 255–266. Велико Търново: УИ „Св. св. Кирил и Методий“. // **Tsaneva, Y. (2022).** *Funktsii na igrata za korektsiya na komunikativните narusheniya pri detsa ot preduchilishtna vazrast*. In: *Petrova, V. (Ed.). Vechното i neprehodното v preduchilishtното vazpitanie*, 255–266. Veliko Tarnovo: UI “Sv. sv. Kiril i Metodiy”.

Чуховска, Д. (2020). Субектната активност в педагогическото взаимодействие – условие за развитие на комуникация, реч и език в предучилищна възраст. *Педагогически алманах*, XXVIII, 2, 211–216. // **Chuhovska, D. (2020).** Subektnata aktivnost v pedagogicheskoto vzaimodeystvie – uslovie za razvitie na komunikatsia, rech i ezik v preduchilishtna vazrast. *Pedagogicheski almanah*, XXVIII, 2, 211–216.

Deterding, S., D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.

Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Goleman, D. (2006). *Social Intelligence: The New Science of Human Relationships*. New York: Bantam Books.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.

Nicholson, S. (2015). A recipe for meaningful gamification. In: Reiners, T., L. Wood (Eds.). *Gamification in Education and Business*, 1–20. Cham: Springer.

Papert, S. (1993). *The Children's Machine: Rethinking School in the Age of the Computer*. New York: Basic Books.

Piaget, J., B. Inhelder (1969). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

Ryan, R. M., E. L. Deci (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: classic definitions and new directions. *American Psychologist*, 55, 1, 68–78.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

БЕЛЕЖКИ

Министерство на образованието и науката (2016). Наредба № 5 за предучилищното образование. Държавен вестник, бр. 46. // Ministerstvo na obrazovaniето i naukata (2016). Naredba № 5 za preduchilishtното образование. Darzhaven vestnik, 46.

GAMIFICATION AS A TOOL FOR ACTIVE LEARNING IN KINDERGARTENS

Nadya Kotseva

Abstract: The present study examines gamification as a modern pedagogical technology aimed at stimulating active learning and cognitive motivation among preschool children. It presents the theoretical foundations of gamification, its

pedagogical functions, and its applicability in the educational process in kindergarten. Specific examples of game-based mechanisms used across different educational areas are analyzed, emphasizing their contribution to the development of key competencies in children.

Keywords: *gamification, active learning, game-based methods, motivation, kindergarten.*



ас. д-р Надя Коцева

Великотърновски университет „Св. св. Кирил и Методий“,

Филиал Враца,

катедра: „Педагогика и методика“

ORCID: 0009-0006-1333-9267

e-mail: n.kotseva@ts.uni-vt.bg
