

Образованието в община Шумен – реалност и добри педагогически практики
Education in the Municipality of Shumen – Reality and Good Pedagogical Practices

КОМПЮТЪРЪТ – АЛТЕРНАТИВА ИЛИ СРЕДСТВО, ПОДПОМАГАЩО ОБУЧЕНИЕТО

Виолета Кюркчийска

Шуменски университет „Еп. К. Преславски“

Резюме. Статията представя използването на образователни софтуерни продукти за целите на обучението по *български език и литература* в начална училищна възраст. Нещо повече – прави се опит да се отхвърли становището, че компютърната система измества работата с книжното тяло и че електронното обучение не е алтернатива на традиционното, а негово естествено допълнение.

Авторът, като участник в екип, който създава образователни софтуерни продукти за целите на обучението в I–IV клас („Дядо вади ряпа“, „Житената питка“ и „Хитър Петър“), разкрива предимствата на работата с тях, а именно: учениците използват едни и същи ресурси при различни видове лингвистичен анализ, при възприемане, продуциране и редактиране на текст, в резултат на което неспонтанно, играейки, овладяват езикови и литературни знания и формират комуникативноречевни умения.

Keywords: information technologies, educational software product, Bulgarian, folk tales

Навлизането на информационните и комуникационните технологии (ИКТ) във всички сфери на обществения живот е факт, продиктуван от значимостта им за функционалната грамотност на всеки човек. Те са необходимо условие за неговата лична и професионална реализация и израстване. Училището не може да остане встрани от тази тенденция. Именно от него се очаква да осигури формирането на информационната компетентност у младите хора, а това ще стане, ако то се превърне в модерна институция, която обучава със съвременни методи и средства. Използвайки ИКТ в учебната дейност, учителят удовлетворява потребностите и интересите на учениците, осигурява по-добри условия за работа в екип, създава условия за прилагане на метакогнитивния подход в преподаването, чрез който вниманието на учениците се насочва към процеса на собственото им учене на базата на рефлексия и анализ.

В софтуерна среда знанията се овладяват трайно и функционално, предложени са в близък до живота на учениците практически и социален контекст, а ученето се характеризира с осъзнатост на намеренията и съзнателна мотивация (Славин, 2004). За да осигури това, от учителя се очаква да прилага такива тех-

нологии и алгоритми на работа, които подпомагат възприемането и разбирането от учениците. Той трябва да изгради качествено нова учебна среда, която учи учениците бързо да търсят, да намират и да натрупват информация, да я организират, да общуват с нея, да я споделят, да я анализират и да я използват в учебния процес. Така преподавателят може да разчупи начина за индивидуална изява, като поставя децата сред богата на импулси и стимули среда, а това е гарант за успешна работа. Не на последно място новата учебна среда дава възможност на обучавания да изпита удоволствие от процеса на обучение.

Разбира се, **електронното обучение (Е-обучението) не е алтернатива на традиционното, а негово естествено допълнение**, осигуряващо преодоляване на някои традиционни недостатъци, например изискването за запаметяване и възпроизвеждане на конкретни знания; затвореността на отделните учебни предмети; недостатъчната опора върху личния опит на детето и др. В тази връзка много важна е ролята на учителя, който трябва да дозира използването на компютърната система не само за да изпълни изискванията за продължителност на работа с нея, но и за да не се омаловажи значението на книжното тяло и останалите източници на информация.

В настоящия материал се разглеждат предимствата на електронния вариант на представяне на приказки, както и ефективността им за целите на обучението по *български език и литература* в I–IV клас, без да се пренебрегва значението на книжното тяло. **Комбинирането на информация – звукова, графична, анимация и видео, е определящо за въздействието на един образователен софтуерен продукт, което липсва в книжното тяло.** Всички видове информация допринасят за експресивността и образователната стойност на продуктите, както и облекчават възприемането и осмислянето на абстрактната лингвистична информация.

Защо точно приказки? Въпросът е свързан с избора на текст, чиято жанрова специфика съответства на интересите и възрастовите характеристики на учениците. Аргументите в полза на избора на приказката като жанр са свързани с факта, че тя е първото произведение, до което се докосват децата от най-ранна възраст (във всички буквари в началото се предлагат за устен разказ приказки като „Житената питка“, „Трите пеперудки“ и др.). Резултатите от проведени анкети сред учениците показват, че най-предпочитани, най-интересни и най-достъпни за 6–10-годишните деца са приказките (като жанр). Не на последно място се отчита и практическият опит на автора, който води до извода, че фолклорните приказки са текстовете, които децата възприемат и осмислят по-лесно в сравнение с аналогични художествени произведения. Така приказката се налага като текст и в трите авторски образователни софтуерни продукта, които са обект на настоящия материал: „Дядо вади ряпа“, „Житената питка“, „Приказки за Хитър Петър“⁽¹⁾.

Следва въпросът – защо точно тези приказки? Търсеха се приказки с опростена тематична структура, за да бъде сюжетът им благодатен за програмиране. Така се

стигна до първата приказка – „Дядо вади ряпа“, която е позната на много от учениците. Оказа се, че за едни от тях са познати само героите, а за други – заглавието. Приказката е подходяща и по критерия тематична сложност. Сюжетът е лесен, без да отегчава или излишно да затруднява учениците. Има много персонажи (както хора, така и животни), но те са познати за децата, затова се очаква техните анимирани образи да засилят интереса им към електронното представяне на тази приказка.

Специално внимание се отделя на необходимостта от проследяване на последователността в приказката. Разделянето ѝ на епизоди е улеснено от нейното съдържание, защото въвеждането на всеки герой е свързано с отделен епизод. При програмиране разделянето на текста на части може да следва неговото тематично деление, но поради невъзможността за анимиране на много действия в един кадър е допустимо той да се раздели на части по нетематичен признак.

Ако „Дядо вади ряпа“ е битова приказка с второстепенни герои животни, то в „Житената питка“ животните са на преден план. Изборът на приказката не е случаен – избран е текст с най-типичните представители на животинския свят и с характерните им особености. Потребителите се срещат с глупостта на Кумчо Вълчо, с наивността на Баба Меца и Зайо Байо, с хитростта на Кума Лиса. Многократните срещи на питката с всеки от тях прави приказката подходяща за разделяне на епизоди. Ако обособим всяка среща в отделна сцена и прибавим действията на бабата и на питката, частите в нея стават осем. Този продукт е по-атрактивен и забавен, тъй като е озвучен и с песен. Разбира се, не може да се разчита прекалено на подобно въздействие, защото включването на песничката на питката при първите срещи забелязва и впечатлява, но на по-късен етап може и да отегчи учениците.

Предизвикателство за началния учител е да участва в създаването на образователни софтуерни продукти, изхождайки от желанието да прилага нови техники на преподаване и да замени учебните помагала с електронните им варианти. Мотивацията е още по-голяма, когато по този начин се съобразява и с интересите на учениците, които обучава, защото всяка учебна година те са в очакване на нещо ново. Например след анкетиране на ученици от НУ „Ил. Р. Блъсков“, Шумен, на въпроса какви са очакванията им за новата учебна година най-големият брой отговори е: „Нова компютърна приказка от госпожата“. Провокиран от тези резултати, авторът преминава към проектиране на нов образователен софтуерен продукт – „Хитър Петър“. Той вече не представя една приказка, а обобщава представата за персонаж, за главен герой в много приказки. По този начин се разчупва традицията на първите два продукта и се поднася нещо ново и различно на потребителите.

Защо точно Хитър Петър е избраният герой в софтуерния продукт? С хумора, уменията да надхитрява и да надлъгва царе, попове, чорбаджии и др. той предизвиква интерес у децата от начална училищна възраст и провокира желанието им за нови срещи с него. В часовете по български език и литература (четене) както в първи, така във втори, трети и четвърти клас, героят е предпочитан пред

останалите от българското народно творчество (това е установено след анкетиране на ученици от I–IV клас). Може би защото е събирателен образ, който на коварството противопоставя смелостта, на лукавството – хитростта, на изнудването – досетливостта и съобразителността. Може би защото народният разказвач майсторски е използвал шегата, иронията, сатирата, за да постигне желаните ефекти.

Най-характерната тема за произведенията, чийто главен герой е Хитър Петър, е тази за надлъгването. Но тук става въпрос не за надлъгване в прекия смисъл на думата, не за обикновено излъгване, а за добре скроена измислица, защото в приказките облога печели този, който успее да „убеди“ противника, че невероятната му измислица е възможна. Учениците с голям интерес проследяват надхитряването на високопоставени лица – на царе, царски синове, министри и пр. Удовлетворение и задоволство изпитват, когато в приказката „Най-голямата лъжа“ Хитър Петър успява да надхитри царя. Чрез тази приказка учениците се срещат с една от най-характерните теми в произведенията, чийто герой е Хитър Петър. Нещо повече – още заглавието разкрива едно от основните „оръжия“ на героя.

Третият софтуерен продукт се различава от останалите и по това, че в него са включени две приказки („Най-голямата лъжа“ и „Магаре фасул яде ли?“), както и задачи, тематично свързани с тях. Целта е да се акцентира върху характеристиката на героя, като се интерпретира повече от един текст.

След определяне на приказките се пристъпва към разделянето им на епизоди. Характерно и за двете приказки е, че отделните сцени невинаги са свързани със смяна на обстановката. За разлика от другите два софтуерни продукта, в които всеки епизод има ново графично решение, тук графичното решение остава едно за два различни епизода. Идеята за този начин на представяне произтича както от съдържанието на приказките, така и от по-големия опит на потребителите (продуктът е предназначен за второкласници и третокласници). Така те стигат до извода, че отделните епизоди не зависят от мястото и обстановката, а действията и случващото се са определящи при разграничаването им.

Нарисувани, героите е необходимо да „оживеят“. Това става чрез **анимацията, която впечатлява най-много и от гледна точка на възприемането на приказките е от съществено значение**. Не са за подценяване **интонацията и изразителността** на разказвача, както и **музикалното оформление**, но за един мултимедия продукт анимацията е от водещите критерии за успех сред потребителите. Синхронът между движенията и речта също е впечатляващ.

В софтуерните продукти има **предложени задачи, които определят образователната им стойност**. Те са разработени от автора на настоящия материал и съобразени с редица изисквания (Кюркчийска, 2012). Във всеки образователен продукт има **различен брой задачи за упражнения**. Ако в „*Дядо вади рипа*“ те са девет („Оцвети героите“, „Свържи буквите“, „Подреди приказката“, „Замени грешните думи“, „Сглоби приказката“, „Замени картинките с думи“, „Подреди пъзела“, „Създай своя приказка“),



Фиг. 1. Дядо вади ряпа

в „Житената питка“ те са тринадесет („Гледай приказката“, „Оцвети“, „Свържи буквите“, „Подреди приказката“, „Подреди пъзела“, „Открий двойките“, „Създай своя приказка“, „Постави герой“, „Замени герой“, „Свържи буквите“, „Поправи грешките“, „Сглоби приказката“, „Замени героите“),



Фиг. 2. Житената питка

а в „Хитър Петър“ са единадесет („Оцвети героя“, „Открий двойките“, „Подреди приказката“, „Подреди пъзела“, „Постави героите“, „Създай своя приказка“, „Попълни думите“, „Опиши героя“, „Разкажи за героя“, „Сглоби записите“).



Фиг. 3. Хитър Петър

Подбраните приказки са подходящи за целите на обучението по български език и литература и предполагат поставяне на задачи с комплексен характер, които илюстрират предимствата на *синтетичните упражнения*. В основата на задачите от образователните софтуерни продукти „Дядо вади ряпа“, „Житената питка“ и „Хитър Петър“ стои идеята за същността на упражнението – основен похват в обучението по *български език и литература*: „... съзнателно опериране с признаците на езиковите явления, насочено към овладяване на извършваните операции и усъвършенстване на начините за използването им с цел да се утвърдят желани умения и навици“ (Георгиева, 2002).

При създаване на задачите (те най-често са под формата на игра) в образователните софтуерни продукти се използва следната класификация за упражнения по български език и литература: *комуникативни* (рецептивни, продуктивни и рецептивно-продуктивни), *предкомуникативни* (за лингвистичен анализ, за редактиране, за конструиране и трансформиране на изречения и текстове) и *синтетични* (Георгиева, 2002). *Цялостните софтуерни продукти илюстрират чудесно характеристиките на синтетичните упражнения*, защото разнообразието

от задачи в тях (рецептивни и репродуктивни, продуктивни и лингвистични) е осигурено на основата на избрания изходен текст и във връзка с всичко, усвоено в часовете по *български език и литература* до момента. Това изискване се отнася и до задачите за упражнение в образователния продукт „Хитър Петър“ – те са структурирани така, че да се основават и на двата текста.

Повечето задачи в продуктите са оформени като (компютърни) игри, въпреки че уточнения в тази посока има само в първите два продукта – „Дядо вади ряпа“ и „Житената питка“ (в „Хитър Петър“ никъде не се изписва думата игра). Това е резултат от различните становища на сценаристите, защото за учителя по *български език и литература* в начална степен това са упражнения, а за информатиците – игри. Характеризирането на задачите в продуктите като **„игри“** **придава развлекателен характер на дейността на учениците**, което може да има както положителен, така и отрицателен ефект. Например някои ученици са по-мотивирани да работят в час, „играейки“, други пък се разсейват, когато възприемат задачата само като игра (тя предполага доброволност в участието, поради което част от учениците могат да не пожелаят да работят). Затова и задачите за упражнения са оформени по различен начин в трите софтуерни продукта. Независимо от оформлението, предложените задачи и в трите продукта допринасят за повишаване на ефективността на процеса за формиране на комуникативни компетентности у учениците, защото, играейки, децата формират умения, затвърждават и разширяват знания, обобщават и анализират (Кюркчийска, 2011).

Началният учител може да обезпечи тематични урочни единици с образователните софтуерни продукти „Дядо вади ряпа“, „Житената питка“, „Хитър Петър“ както в часовете за задължителна, така и за задължителноизбираема подготовка по *български език и литература* във II, III и IV клас. Предвидените задачи могат да се използват във всеки един от структурните компоненти на урока, съобразно с неговите цели. Нещо повече – приложими са и в трите компонента на културно-образователната област *Български език и литература* – български език, литература и формиране на комуникативноречеви умения. Въпрос на творческо решение и планиране.

Проведеното изследване с коментиранияте образователни софтуерни продукти дава основание да бъде направен изводът: **Образователните софтуерни продукти, разработени на основата на фолклорни текстове, осигуряват целенасочено формиране на уменията за работа с текст в часовете по български език и литература: оптимизират технологията за рецепция и репродукция на текста, защото компютърната среда създава условия за зрительно, слухово и логическо детайлизиране на основните моменти (епизоди) в него; осигуряват по-добри възможности за редактиране на писмен ученически текст.**

Всичко това налага мнението, че е целесъобразно използването на образователни софтуерни продукти да стане практика в обучението по *български език и литература*. Нещо повече – провокира скептично настроените специалисти от-

носно влиянието на ИКТ върху децата на XXI век. Работата в софтуерна среда не измества тетрадката и химикалката – при правилното комбиниране на дейностите и прецизното подбиране на продуктите мишката и клавиатурата ги допълват. Те обогатяват възможността на учениците да се потопят в омайния свят на приказките, без да позволят „компютърната мишка да изяде хартиената книжка“.

БЕЛЕЖКИ

1. И трите образователни софтуерни продукта могат да се разгледат на сайта:
<http://www.edusoft.photoshopbg.com>

ЛИТЕРАТУРА

- Георгиева, М. (2002). *Обучението по български език в началното училище*. Шумен: Университетско издателство.
- Кюркчийска, В. (2011). Ефективност на обучението по български език и литература чрез използване на образователни софтуерни продукти. *Начално образование*, 1, 26–34.
- Кюркчийска, В. (2012). Образователните софтуерни продукти в часовете по български език и литература в I–IV клас – на какви изисквания трябва да отговарят. *Педагогика*, 6, 993–1001.
- Славин, Р. (2004). *Педагогическа психология*. София: Наука и изкуство.

COMPUTER – ALTERNATIVE MEANS ORSUPPORTING TRAINING

Abstract. The article presents the use of educational software products which aims are educating in Bulgarian language and literature for primary school. It makes an attempt to prove that computers don't displace books and that e-learning doesn't displace the traditional learning but it's just a higher level of educating.

The author as a participant in a team, which creates educational software products for the aims of the education in 1–4 grades („Dyado vadi ryapa“ „Wheat loaf“ „Cunning Peter“) shows the priorities of working with them, which are: students are using one and same resources in different kinds of linguistic analysis in perception, producing and editing of a text, as a result they naturally, while playing, master language and literature knowledge and form communication.

Dr. Violeta Kyurkchiyska

Shumen University
Primary school „Il.R.Blaskov“
9, Hristo Smirnenski str.
9700, Shumen
Phone: (359) 888 463 915
E-mail: vili_ik@mail.bg