

Bulgarian Language and Literature in Primary School
Обучението по български език и литература в началното училище

КОМУНИКАТИВНИТЕ УПРАЖНЕНИЯ В ЕЛЕКТРОННА СРЕДА (I – IV КЛАС)

Виолета Кюркчийска

Шуменски университет „Еп. Константин Преславски“

Резюме. Придобиването и усъвършенстването на комуникативноречева компетентност е основна цел не само на обучението по български език, но и на целия начален етап на основното образование. Именно в контекста на комуникативната ориентация на обучението по български език се осъществява и интегрирането на информационните технологии. Настоящият материал представя възможностите на образователните софтуерни продукти „Дядо вади ряпа“, „Житената питка“ и „Приказки за Хитър Петър“ за използване на комуникативни упражнения в обучението по български език и литература в I – IV клас. Учениците работят в единна среда, използват един и същ текстов ресурс за лингвистичен анализ, за редактиране, за продуциране и възприемане на текст.

Keywords: education software, integrate, exacting

В учебните програми културно-образователната област „Български език и литература“ се определя като „основа за успешно усвояване на знанията по всички предмети“, тъй като езиковата компетентност на учениците е необходимо условие, без което образователният дискурс е невъзможен. Придобиването и усъвършенстването на *комуникативноречева компетентност* е основна цел не само на обучението по български език, но и на *целия начален етап* на основното образование. Нейната значимост произтича от факта, че изучаването на езика като функционираща система е условие, но същевременно и средство, реална основа за ефективно организиране на цялостния образователно-възпитателен процес.

Не по-малка е значимостта на информационната компетентност на учениците. Информационните и комуникационните технологии не само създават условия за прилагане на иновативни подходи в организацията на обучение, но са и съществен елемент от *функционалната грамотност* на всеки човек, необходимо условие за неговата лична и професионална реализация и израстване.

Именно в контекста на комуникативната ориентация на обучението по български език се осъществява и интегрирането на информационните и комуникационните образователни технологии чрез използването на компютърни програми (*софтуерни продукти*) в часовете по български език. Използването им в обучението по български език и литература в I – IV клас цели разчупване на стереотипите на учене и преподаване, използване на нови или по-различни обучаващи стратегии, насочени към формиране на комуникативноречева компетентност у учениците от начална училищна възраст. Това е и мотивът ми да разработя образователните *софтуерни продукти* „Дядо вади ряпа“, „Житената питка“ и „Приказки за Хитър Петър“⁽¹⁾. И трите продукта са лицензирани и се разпространяват от ДДЗД „Обучение“⁽²⁾.

Посочените продукти принадлежат към групата на игрите, в основата на които стоят упражненията – основен похват в обучението по български език и литература (Георгиева, 2011). Във всеки образователен продукт има *различен брой задачи за упражнения*. Ако в „Дядо вади ряпа“ те са девет, в „Житената питка“ са тринадесет, а в „Хитър Петър“ – единадесет. Учениците работят в единна среда, използват един и същ текстов ресурс за лингвистичен анализ, за редактиране, за продуциране и възприемане на текст. Тъй като приказката е най-застъпеният литературен жанр в програмите по български език и литература в начална училищна степен, образователните софтуерни продукти са върху приказки: „Дядо вади ряпа“, „Житената питка“ и „Приказки за Хитър Петър“.

Обект на настоящия материал са **комуникативните** (рецептивни, продуктивни и рецептивно-продуктивни) **упражнения** в средата на образователните софтуерни продукти „Дядо вади ряпа“, „Житената питка“, „Приказки за Хитър Петър“. Те (продуктите) дават възможност за работа с **предкомуникативни** (за лингвистичен анализ, за редактиране, за конструиране и трансформиране на изречения и текстове) и **синтетични** упражнения (Георгиева, 2002), но това е предмет на друго изложение.

„**Гледай приказката**“ (фиг. 1) е първата среща на обучаваните с продукта. Те възприемат текста зрительно и слухово, като се отчита предимството на анимацията, защото всяко движение, жест, поглед на героите впечатляват малкия потребител. Допълнително положително му въздейства и изразителната реч на разказвача на фона на подходяща музика. След като е представена първата сцена, на екрана се появява стрелка в долния десен ъгъл. Тя сочи преминаване към следващата сцена и асоциира разлистване на страниците на книга. Нещо повече – потребителят изчаква появата на стрелка, за да разлистне страницата и да продължи напред. С това се цели предпазване на учениците от т.нар. повърхностен „прочит“. Първата среща с приказката е целесъобразно да бъде обвързана с въпрос на учителя, с който се цели да се

получи обратна інформація за тематичне сприйняття твору. Часто, вражені анімацією, діти не глибоко аналізують зміст, т.е. ігнорують сюжет і тому їм важко знайти друге читання з тим самим питанням. Так в „Дядо вади ряпа“ їм не вистачає послідовності в включенні допоміжних персонажів при вилученні ряпи і часто плутають порядок появи героїв. Тому їм важко виконувати завдання, які сприяють реплікуванню тексту³, наприклад:

П: Розкажіть момент з казки. Кого героїв ще бракує? Закінчіть казку...



Фігура 1. „Дядо вади ряпа“

Коментують результат послідовного включення конкретних героїв в дію, як і значення, яке вони мають, для вилучення ряпи. Щоб досягти висновку про послідовність надання допомоги, дітям потрібно врахувати видимі характеристики героїв: вік, розмір, вік, сила.

Складно орієнтуватися в послідовності тексту є характерно і для роботи з „Життєва пазл“. Наявність багатьох героїв в казці і введення їх в визначену послідовність ускладнює дітям, тому тут є необхідна друга зустріч з твором. Вона може бути проведена в бесіду про загальний зміст тексту або про завдання, в якому коментують якості учасників життя – Кума Лиса, Зайчо Байо, Кумчо Вовчо і Баба Метла.

В продукта „Хитър Петър“ запознаването с приказките се прави в последователност, преценена от учителя. Ако приказката „Магаре фасул яде ли?“ се разглежда след приказката „Най-голямата лъжа“, вниманието може да се насочи към съпоставка на героите – кого надхитря в първата приказка Хитър Петър и кого – във втората. Акцентира се върху това, че не само сред богатите и високопоставените лица цари глупостта. Учениците сами правят изводи и стигат до обобщения, че героят не щади никого – „дава урок“ на всеки, който не се отнесе с него подобаващо. Скроената лъжа цели поука, но остава отворен въпросът дали селяните ще стигнат до нея. Вниманието на учениците е насочено към разграничаване на „надлъгването“ („Най-голямата лъжа“) от скроената „поучителна лъжа“ („Магаре фасул яде ли?“).



Фигура 2. „Житената питка“

Комуникативно-рецептивно упражнение, свързано с последователността на действията в текста, е „Подреди приказката“ (фиг. 2).

П: Подредете приказката „Най-голямата лъжа“. Какво е необходимо да знаем, за да се справим със задачата? Насочете вниманието си към озаглавените епизоди и предложените илюстрации. Те ще ви помогнат.

За да се постави епизодът на филмовата лента, се посочва отметката – позната на потребителя като знак за отбелязване на верен отговор.

„**Подреди приказката**“ е упражнение, което може да се използва както в първи, така и във втори клас. По същество това е рецептивно упражнение, в резултат на което се развиват репродуктивните умения на учениците. Подходящо е за работа след приключване на ограмотяването – в първия час по извънкласно четене, когато ученикът трябва да създаде устно изказване с помощта на визуална опора. Това е репродуктивен текст от типа на свободните преразкази, тъй като учениците още не са усвоили нито една преразказна техника. Едновременно с това комуникативната практика налага те да възпроизвеждат информация по дадена опора, затова подобни задачи са полезни именно в контекста на технологичното отработване на **преразка** като вид ученически текст (Георгиева, Добрева, 2002). Кои са предимствата?

На първо място – възприемането на текста за преразка с повече от един рецептор, т.е. разчита се и на слуховото, и на зрителното възприемане. Последното обаче не може да доведе до наизустяване (най-сериозната опасност при преразкаване на кратки текстове), защото текстът се възприема зрително в обработен (чрез анимация) вид. Затова, въпреки че децата многократно са се връщали към приказките, които трябва да „подредят“ и после да преразкажат, няма опасност да наизустят съдържанието им, тъй като продуктът не съдържа опция за едновременно гледане и слушане на писмения текст.

На второ място – технологично се отработват умения, които са значими за бъдещата репродуктивна езикова практика на учениците. Това са уменията за планиране на преразка, като особеното е в това, че освен плана, който ги подпомага при преразкаването, децата имат и визуална опора – всеки епизод е илюстриран.

След като учениците са „подредили“ приказките за Хитър Петър (в продуктите са разделени на епизоди, които са озаглавени), следва устен преразка на съответната приказка. Именно това е положителният ефект от приложението на този тип образователен софтуер – той провокира устно- или писменоречеви изяви на учениците, за които те са допълнително мотивирани от начина, по който получават съответната задача.

Устният преразка може да се запише като писмен текст в тетрадките на учениците.

При „**Подреди приказката**“ (фиг. 3) се създават умения за предаване последователността на действията чрез логическа обвързаност на епизодите. Това улеснява работата при създаване на **разказ по серия** от картини, защото задачата е обучаваните да „облекат“ в думи подредените вече епизоди.



Фигура 3. „Житената питка“

П: Обичате ли да ходите на кино?

У1: Да! Похапваме пуканки и пием кола, колкото искаме, защото е тъмно и дори мама да е с нас, не вижда колко сме пили!

П: Какво се поставя в киномашината, за да гледате филм? Може ли да се прожетира филм с тази филмова лента, която ви е представена?

У1: Не, защото липсват два кадъра!

У2: Можем, но ще спре филмът дотам, докъдето има кадри.

П: А можем ли да разкажем по серията от картини?

У1: Не можем, защото липсват две картини!

У2: Можем, защото знаем приказката и все едно картините са там!

У3: Има и друг вариант – да си нарисуваме картините ние, като знаем какво се е случило и какво трябва да има на тях!

П: Ще ви спестя времето за рисуване. Предлагам да използвате филмовата лента, която вие подредихте миналия път, когато работихте с продукта „Житената питка“.

Учениците работят с удоволствие и върху задачи, изискващи електронно „сглобяване“ на текста. Това са задачите за подреждане на пъзели („Подреди пъзела“, фиг.4). Дейността и правилата са им познати, но за разлика от хартиените пъзели тук трябва да умеят да работят с мишка. Нещо повече, виртуалният пъзел „оживява“ – награда за наблюдателност-



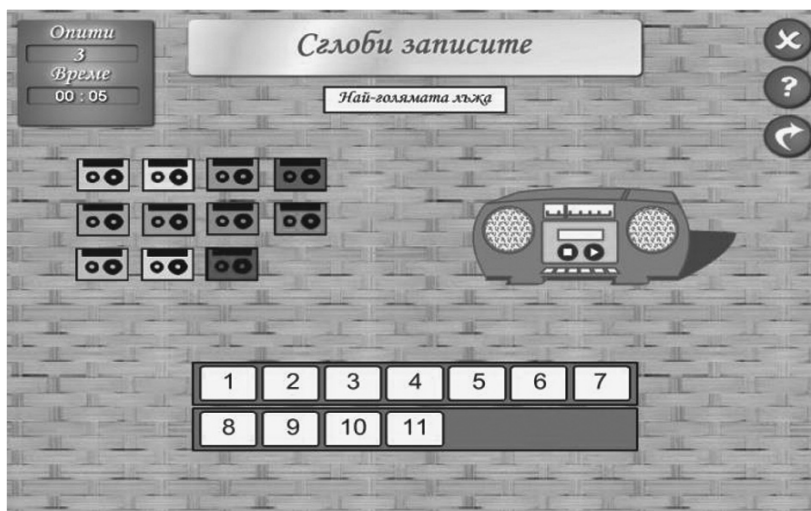
Фигура 4. „Хитър Петър“

та, тъй като в момента на подреждане на определена сцена потребителите нямат зрителна опора. След като са се запознали с приказката, учениците могат да започнат подреждането на пъзеля. Необходимо е внимателно да са наблюдавали всеки епизод – разположение, декори. Петте варианта за подреждане („Дядо вади ряпа“), десетте („Житената питка“), шестте („Хитър Петър“) позволяват изпълнението да има състезателен характер. След като са подредили пъзеля, те се включват в рецептивно-продуктивни упражнения за създаване на текст с помощта на визуална опора. Задачата за създаване на устен разказ е поставена предварително – преди да се подреди пъзелът. Разчита се на провокираното любопитство, което допълнително мотивира учениците.

П: Задачата ви е да разкажете какво виждате на картината. Коя е тя, ще разберете, след като подредите пъзеля. Побързайте! Имате точно определено време за работа!

Пъзелът е съвкупност от части, от правилното подреждане на които се получава цялото. Аналогията със съставните части на текста цели осмисляне на необходимостта от правилното им подреждане, за да бъде устният преразказ достоверен.

В същата посока се търсят предимствата и на рецептивните задачи със занимателен характер – „Сглоби записите“ (фиг. 5). Учителят използва нестандартен начин да провери възприема ли се логическата последователност



Фигура 5. „Хитър Петър“ („Най-голямата лъжа“)

в приказките. Занимателното за ученика е импровизираното прослушване на записи от компютъра. След като децата поставят касетата с влачене в касетофона, се активират бутоните „Старт“ и „Стоп“ (уменията за работа с аудиотехника предполагат правилно опериране със стрелката). Прослушали всяка касета, потребителите трябва да я „извадят“ от касетофона и да я поставят на правилното място чрез влачене. А то зависи от това дали ще се спази последователността на записания епизод в събитийния ред на приказката. Всяка от касетите съответства на един от епизодите – за „Най-голямата лъжа“ – 11, за „Магаре фасул яде ли?“ – 17.

П: Какво представляват епизодите?

У: Отделните части на произведението.

П: Заредете програмата „Сглоби записите“ в „Хитър Петър“, като изберете приказката „Най-голямата лъжа“. Всеки запис отговаря на един епизод от приказката. Колкото са записите – толкова са епизодите. И колко са те?

У: Единадесет.

П: Когато ги сглобите, ще получите награда – каква е тя, ще разберете, като изпълните задачата.

У: Аз успях – наградата е филм, който представя приказката.

П: Следователно, сглобявайки записите, вие какво сте направили?

У: Сглобили сме приказката.

Задълбочено осмисляне на текста предполага задачата „Постави герой“ (Житената питка и Хитър Петър – фиг. 6). Лесна за изпълнение, със със-



Фигура 6. „Хитър Петър“

тезателен характер, тя изисква съсредоточаване при наблюдение и познаване на съдържанието на приказката. Героите (особено в приказката „Магаре фасул яде ли?“) и декорите са сходни и близки и често подвеждат потребителя. Поставили героите по местата им, заменили грешния с правилния герой, децата се заемат с продуктивните упражнения. Те създават устни диалогични текстове (Защо си тук? Откъде идваш? – по „Житената питка“; Накъде си се запътил/а? Как преживяваш? – по „Хитър Петър“); разпределят се по роли, работят в екип. За целта е нужно да познават добре съдържанието на приказката и думите на героите, за да могат да се „превъплътят“ в образа на героя при сценично представяне. Така се поставя задача за драматизация, която децата от начална училищна възраст обичат много. Един екип представя сцената „На мегдана“ („Най-голямата лъжа“), друг „В кръчмата“ („Магаре фасул яде ли“), трети „Глупавият вълк“, четвърти – „Хитрата лисица“ („Житената питка“). Поставят се и инвариантни задачи (за съставяне на диалог), които изискват изразяване на собствена позиция. Учениците избират герой, но не пресъздават неговите думи, а в речта им намират израз тяхното отношение. Преди съставянето на текста се беседва за поведението на избрания герой и възможностите за реакция.

У (селянин): Ти за какви ни мислиш? Как магаре ще яде фасул?

У (селянин): На всичкото отгоре и горец?

У (Хитър Петър): Нали магарето е растителноядно животно, а бобът е растение, така че какъв е проблемът?

У (кръчмарят): Нямам подходящи чинии, в които да сипвам ядене за животни.

У (Хитър Петър): Моето магаре не е капризно – може да яде и от тенджерата, в която си го варил.

У (селянин): Ако ти дадеш от нея на това магаре, аз повече няма да ям в кръчмата ти.

У (селянин): И аз няма да стъпя в нея!

У (селянин): Аз ще кажа на цялото село и никой няма да идва вече тук!

У (кръчмарят): Благодаря ви! Когато ви черпех и пиехте безплатно, и хапвахте – бяхте най-добрите ми приятели, а сега?!

У (селянин): Ами като си толкова глупав!

У (кръчмарят): Ааааа, значи съм глупав, че ви черпя – добре! Вече няма да го правя!



Фиг. 7. „Хитър Петър“

В „Опиши героя“ (фиг. 7) се изисква потребителят да изрази лично мнение и отношение към героите и към техните качества. Описанието на герой е целесъобразно да се постави като задача след изучаване на прилагателните имена като части на речта във втори клас, както и след запознаване със съчинението описание на герой. С помощта на предложени прилагателни имена учениците описват Хитър Петър, кръчмаря или друг герой. Ако описват селяните, използват формите за множествено число на прилагателните имена.

След като се запознае с персонажите в приказката, ученикът може с лекота да се справи с упражнението „Открий двойките“. За тази дейност софтуерните продукти „Житената питка“ и „Хитър Петър“ са подходящи за

работа в началото на часа, за да се концентрира вниманието и да се провокира наблюдателността. Съответствието картина – име на герой се свързва с рецепцията на текста, но самата задача има лингвистичен характер – насочва към откриване на съществителни собствени имена.

Софтуерните продукти „Дядо вади ряпа“, „Житената питка“, „Приказки за Хитър Петър“ осигуряват богата електронна среда за използване на комуникативни упражнения в обучението. Чрез тях се разчупва традиционният образователен процес и се доказва фактът, че интегрирането на информационните и комуникационните образователни технологии в обучението по български език и литература не е самоцел.

БЕЛЕЖКИ

1. Първите два продукта („Дядо вади ряпа“ и „Житената питка“) се класират в организирания от МОН през 2007 година Национален конкурс за осигуряване на електронни продукти с образователно съдържание за I – IV клас. http://www.minedu.government.bg/opencms/opencms/top_menu/competition/06-11-30_pomagala_sp.html
2. <http://it-obuchenie.info/>
3. В текста П се използва за представяне на думите на учителя, а У, У1, У2 и т.н. – за отговорите на учениците.

ЛИТЕРАТУРА

- Георгиева, М. (2002). *Обучението по български език в началното училище*. Шумен: Университетско издателство „Епископ Константин Преславски“.
- Георгиева, М. & Е. Добрева. (2002). *Ученическите писмени текстове*. Първа част: репродуктивни текстове. София: Кръгзор.
- Георгиева, М., Р. Йовева & С. Здравкова. (2005). *Обучението по български език и литература в началното училище*. Шумен: Университетско издателство „Епископ Константин Преславски“.

REFERENCES

- Georgieva, M. (2002). *Obucheniето po balgarski ezik v nachalното uchilishte*. Shumen: Episkop Konstantin Preslavski.
- Georgieva, M. & E. Dobрева. (2002). *Uchenicheskite pismeni tekstove*. Parva chast: reproduktivni tekstove. Sofiya: Kragozor.
- Georgieva, M., R. Yoveva & S. Zdravkova. (2005). *Obucheniето po balgarski ezik i literatura v nachalното uchilishte*. Shumen: Episkop Konstantin Preslavski.

COMMUNICATIVE EXERCISES IN THE DIGITAL ENVIRONMENT (I – IV GRADE)

Abstract. Acquisition and improvement of communicative speech competence is a fundamental objective not only for Bulgarian language training, but also for the primary education. In the context of communicative orientation of the Bulgarian language training is also the integration of information technologies. This paper presents the possibilities of the educational software “Santa Pulls Turnip”, “Wheat Bread” and “Talks about Hitar Petar” for using communication exercises in teaching Bulgarian language and literature in 1.- 4. grade. Students work in common environment and use same text resources for linguistic analysis, editing, reproducing and perceiving of text.

✉ **Dr. Violeta Kyurkchiyska, Assist. Prof.**

Shumen University
115, Universitetska Str,
9700 Shumen, Bulgaria,
E-mail: vili_ik@mail.bg