

ДЯДО ВАДИ РЯПА

Методическо ръководство за работа с продукта

Софтуерният продукт "Дядо вади ряпа" е целесъобразно да се използва както в часовете за задължителна подготовка по Български език и литература, така и в тези на задължително-избираемата подготовка по същата културно-образователна област. И в двата случая е в рамките на основната форма на педагогическия процес – *урока*. Съвременният урок е отворен двупосочно – той е продължение от една страна на започнатата работа и от друга не е краен предел в учебния процес. Това позволява многократното връщане към компютърния вариант на приказката. От друга страна спираловидният принцип на обучение дава възможност на обучаващия да използва една и съща задача повече от един път, но с различна цел.

Темата "Дядо вади ряпа" е *мащабна*, която съвпада със заглавието на приказката. Тя може да бъде конкретизирана, за да има всеки урок свой център, за да се целенасочат наблюденията и разсъжденията. Така може да се отдели такъв за:

- сюжета на приказката ("Гледай приказката");
- героите ("Оцвети героите", "Свържи буквите");
- събитийния ред ("Подреди приказката");
- лексикалната работа ("Замени грешните думи", "Сглоби приказката", "Замени картинките с думи");
- наблюдателност относно обстановка, декори ("Подреди пъзела", "Оцвети героите");
- българската азбука ("Свържи буквите");
- цветове и багри ("Оцвети героите").

След като са гледали приказката, обучаваните е подходящо да я "подредят" на импровизираната филмова лента. С едноименната

образователна игра ще се провери дали са възприели и осмислили произведението. Непосредственото и използване след първата среща с приказката дава обратна информация затова, доколкото внимателно учениците са проследили последователността на действията. Макар и позната на много от децата, възможно е да бъдат допуснати грешки. За целта е предвидена възможността да започнат отново подреждането на епизодите. Трудности могат да се породят и във връзка с малкия размер на илюстрациите – авторите са се погрижили и затова. Избраната сцена се “увеличава” на екрана. Облекчение е и наличието на “Помощ”, в случай, че потребителят не може да се ориентира в дейностите. **“Подреди приказката”** може да се използва в началото на първи клас – периода на огромяване или след приключването му – в първия час по извънкласно четене. Удачно е да се използва и за целите на литературното обучение.

Образователната игра **“Подреди пъзела”** впечатлява потребителите с познатия си характер. След като са се запознали с приказката, обучаваните могат да започнат подреждането му. Необходимо е да владеят умения за работа с мишка и внимателно да са наблюдавали всеки епизод – разположение, декори. Петте варианта за подреждане позволяват състезателен характер на изпълнение. Отчитането на време стимулира децата и възможността за връщане към вече подредени картини им дава шанс да “подобрят времето”. Така многократно могат да се връщат към една и съща картина с цел свеждане до минимум времето за подреждане. Тази първа среща с продукта ”Дядо вади ряпа” подпомага работата по теми, свързани със света на детето и заобикалящата го действителност. Тя е начин за провокиране на учениците и участието им в комуникативни ситуации.

Подредили многократно картините от пъзела, запомнили добре цветовото решение на героите, децата са готови да се справят с **“Оцвети героите”**. Богатата палитра дава възможност за избор на цвят – нещо повече позволява се избор на нюанс. Мишката не е във вид на традиционната фуния

– тя е четка, която максимално доближава дейността оцветяване до познатата такава извън компютърната система. Цветовото решение на героите може да бъде както плод на собствени виждания от страна на учениците, така и по зададена схема. Част от героите – бабата и дядото са представени в духа на традиционните за българския фолклор цветове и детайли. Целесъобразно е да се обърне внимание на присъщите на дядото червен пояс, черни потури и бели навуца, кафяво елече и цървулите със светлокафяв цвят. Сукманът на бабата е в традиционния черен цвят, престилката е с шарки, наподобяващи шевици. Така оцветявайки горепосочените герои, потребителите се доближават от една страна максимално до образците, което е критерий за тяхната наблюдателност, от друга – допълват представите си за националните облекла.

Възможността да се запамети оцветеното на определен етап на работа и се продължи в следващ час с друг герой, е успокоение и стимул за потребителите, за участие в изложбата, направена от оцветените герои. Отпечатването носи удовлетворение от вложения труд, гордост пред родителите и позволява използването им в различни ситуации.

Така дядото и бабата могат да станат герои в “Галената Богданка”, кучето, котката и мишката в “Дядовата ръкавичка” и т. н. Размерите на героите позволяват и използването им за апликиране в часовете по Изобразително изкуство, Домашен бит и техника и Четене.

Когато първокласниците са се запознали с азбуката и са станали грамотни е целесъобразно използването на играта “*Свържи буквите*”. Традиционното изброяване на буквите от българската азбука ще бъде заменено с щракане на мишката върху съответния графичен знак на съответния звук. Предвидените пет героя са достатъчен материал за обратна връзка, относно степента на усвояване позициите на буквите в азбуката. Децата имат право на пет опита в случай, че сгрешат. Това позволява играта да се използва и за установяване на изходно равнище на потребителите, както

и в процеса на ограмотяване (не само в края му). *“Свържи буквите”* е игра, която изисква от потребителя наблюдателност и знания относно позиционирането на буквите в азбуката. Нагледно обучаваният разбира, че буква “в” не може да се свърже с буква “д”, защото между тях има място за буква “г”.

От друга страна се разчупва традиционното, линейно и последователно представяне на азбуката – в случая буквите следват очертанието на герои. Различният от буквара шрифт допълва представата за вида на една и съща буква. Някои от тях толкова се различават, че са непознати за децата (д). Разнообразието от задаване на начина за свързване на буквите при различните герои, позволява вариативност при работата за затвърдяване на позиционната система. Петте образа се “свързват” по различен начин, като се усложнява степента на трудност във всеки следващ. Докато при работата върху дядото се започва от първата буква, то при свързване на буквите за получаване образа на бабата е необходимо да се работи в обратен ред – от “я” към “а”. Усложнен вариант е образа на кучето, при който се пропуска по една буква. Сходен на този е котката, но ако при първия се започва от “а”, то при втория от “б”. Наградата в края на “свързването” – музиката, на фона на която се появява героя – анимиран и оцветен, доставя удоволствие и провокира интереса на потребителя да продължи напред.

Грамотните потребители, владеещи четивната техника, след като са се запознали с буквите от предходната игра (т.е. шрифта), с лекота и интерес сглобяват изреченията в *“Сглоби приказката”*. За да се справят е необходимо и добре да познават съдържанието на приказката. Така тази игра е начин за проверка на степента на възприемане на художественото произведение, относно последователност и герои. От предвидените три думи трябва да се избере една – най-точната. Проявата на съобразителност помага, тъй като често следващото изречение започва с тази дума, която трябва да се избере в предходното. Възможността за връщане към предходна сцена

облекчава работата, тъй като често децата забравят докъде са стигнали. Наличието на много персонажи в “Дядо вади ряпа” изисква внимание и съсредоточеност, които при 6-7 годишните деца имат неустойчив характер. Илюстрацията, появяваща се на екрана след свързване на изреченията във всяка сцена е начин нагледно обучаваните да проверят правилно ли са работили. Текстът, който е изписан е визуализиран чрез картина. Липсата на такава е показател за пропусната дума. Това изисква от потребителя точност и прецизност в работата. Оцветяването на правилно посочената дума в червен цвят помага да се доловят лесно пропуските.

До тук всички образователни игри от пакета изискват работа с мишка. Усложненият вариант на работа, при който се изисква комбиниране и с клавиатура провокира децата, прави ги по-отговорни и в същото време удовлетворени от работата си.

“Замени картинките с думи” е образователна игра, която може да се използва след като потребителите имат нужните умения за работа с клавиатура. Освен , че е нужно да са грамотни те трябва да знаят предназначението на клавишите Shift, Enter, текстови маркер (курсор). Към щракането с мишка в тази игра се прибавя и въвеждане на текст чрез клавиатура. “Замяната” на картинката-героя с дума става като се посочи с мишката съответната и на нейно място се появява поле за писане. Текстовият маркер е позициониран в началото на думата. Критерий за правилното изписване на думата е премахването на полето, след като се посочи следващата картинка за замяна. Ако полето остане е нужно да се редактира думата – може да има допусната правописна грешка или да липсва членуваната форма (ако се изисква такава). Наблюдателните деца забелязват, че компютърът не им позволява да напишат повече от необходимите букви в полето. Това е начин да разберат ако грешат думата (пишат котката, а върнатата дума е кучето – първата е със 7 букви, а втората – с 6). За целите на обучението по български език е целесъобразно тенденциозното записване на

дума с главни букви. В този случай картинката също не се заменя с думата, макар и написана без правописна грешка. Децата сами достигат до извода, че главна буква се пише само в началото на изречението и при писане имена на хора, държави, градове, планини и т.н.

“Замени грешната дума” е аналогична игра на **“Замени картинките с думи”**. Принципа на работа с компютърната система е един и същ. С щракане на мишката се посочва обекта, който ще се заменя, а с клавиатурата се въвежда вярната дума. Разликата е в замяната на обекта – не картинка, а дума се заменя. Докато в първата игра картинката подсказва какво трябва да се напише, то в тази е нужно познаване на приказката. Щракайки с левия бутон на мишката върху сгрешените думи се отваря поле за писане. Текстовият маркер им показва началото за писане на думата, а опита от предходната задача и знанията по български език – вида на буквите – малки, а не главни.

Работата върху дадена дума приключва, като се премине към следващата дума за редактиране. Полето за писане в предходната се затваря и се появява в новата, а на мястото на предходната остава правилно написаната. То остава в случай на грешка – правописна или граматическа.

За отличното справяне с тази образователна игра е нужно много добро познаване на съдържанието на приказката ”Дядо вади ряпа”, поради което нейното използване е целесъобразно на един по-късен етап на работа. Като награда за изпълнената задача детето получава за подреждане картинен пъзел със сюжет от приказката, но представен като контурно изображение. След неговото подреждане, то може да щракне с мишката върху някои елементи в рисунката и те оживяват.

“Създай своя приказка” е най-трудната за изпълнение образователна игра в пакета. Тя е комплексна, с изразен творчески характер. Към нейното изпълнение е удачно да се премине когато потребителите са овладели движенията за работа с мишка – щракане, влачене, при постоянно натиснат

ляв бутон на мишката, запознати са с видове шрифтове и характеристики на текста. Възможността за създаване на приказката в два варианта – текстови и илюстриран е предизвикателство за обучаваните. Работейки върху всяка една страница от тяхната “книжка” е без значение последователността – илюстрацията първо и след това текста – или обратното – въпрос на лично виждане.

Поставянето на героите върху готовия фон става с щракване на мишката върху избрания и чрез влачене той стига до съответното място. Когато мишката е върху някой от персонажите тя е във вид на ръчичка – това позволява “вземането” му и преместването на друго – по-подходящо място. Веднъж посочен героя и поставен на страничката може да бъде премахнат, като се използва десният бутон на мишката. Тази възможност може да не бъде споделяна с децата, за да се акцентира върху предварителното обмисляне на всяка сцена – кои точно герои ще присъстват. Готовата илюстрация ще бъде придружена от текст, който се записва в бялото поле под нея. Вариативността при избора на шрифт, възможността за промяна на характеристиките на текста (големина, цвят, стил), позволяват разнообразие в работата на потребителите. Предвиденото подравняване (ляво, дясно и центрирано) допринася за оформяне на текста от една страна, а от друга поставя началото на овладяване умения за форматиране на текст. “Изчисти на текста” е повече от необходимо като се има предвид бедния опит на учениците от средното детство и затрудненията, които изпитват при съставяне на свързан текст.

Интуитивният интерфейс подсказва преминаването към следваща страница и връщането към предходна. Номерацията на настоящата страница, както и на общия брой написани улеснява детето. След като потребителят е написал цялата приказка му се дава възможност да провери как се е справил и ако са нужни редакции да ги направи. Това става чрез посочване на бутона

“Преглед”. С голямо удовлетворение авторът “разлиства” своята приказка. Предвиденото отпечатване позволява участие в изложби, конкурси и др.

В първи клас се овладяват на емпирично равнище четенето и писането, определени езикови знания и умения, достига се до формиране на начални комуникативно-речеви компетентности, в което се изразява и комплексния характер на обучението. То се реализира като период на ограмотяване, литературно обучение и формиране на комуникативно-речеви умения.

“Дядо вади ряпа” може да се използва още в *подготвителния етап на ограмотяване*, когато са предвидени теми свързани със света на детето и заобикалящата го действителност. Начин за провокиране на учениците и участието им в комуникативни ситуации е работата с компютъра. Срамежливото и притеснено дете може да бъде предразположено с мишката и играта за рисуване.

В *основния етап на ограмотяване*, където очакваните резултати са свързани с уменията на ученика да си служи с основните езикови единици при устни и писмени форми на общуване е удачно използването на образователната игра “*Свържи буквите*”. Запознали се първокласниците с всички букви, могат да затвърдят знанията си чрез щракане с мишката. Така по непринуден начин ще следват позиционирането на буквите в българската азбука, а не по традиционния – чрез изброяване. От друга страна се получава обратна информация за степента на овладяване на съотношението звук и писмения му знак - буква.

Литературното обучение в първи клас дава начални умения за възприемане и осмисляне на художествен текст. На емпирично равнище се запознават първокласниците с литературни творби от различни жанрове: приказка, разказ, стихотворение, гатанка, пословица. Продуктът “Дядо вади ряпа” обезпечава целите на обучението най-вече в тази насока. Приказката е първото художествено произведение, до което се докосват децата от най-ранна възраст. Тя въздейства по своеобразен начин на малките читатели, но

още по-силно е въздействието, когато е представена чрез любимия им приятел – КОМПЮТЪРА. Предвидените образователните игри могат да се използват във всеки един от структурните моменти на урока, както и в различните видове:

- за нови знания:
 - за изучаване на текстове;
 - за разширяване и обогатяване на интересите и читателската култура-извънкласно четене;
 - за създаване на комуникативно-речеви умения;
- за упражнение:
 - върху изучаван текст;
 - за разширяване и обогатяване на интересите чрез работа над текстове от един жанр;
 - за усъвършенстване на комуникативно-речевите умения;
- за обобщение и преговор:
 - върху изучен текст;
 - върху текстове от един жанр;
 - върху текстове от един тематичен кръг;
 - върху текстове – обект на извънкласно четене.

Няма урок в чист вид, поради което е наложен термина: *синтетичен* урок. Неговата структура се подчинява на избраната тема. Образователните игри от продукта “Дядо вади ряпа” позволяват използването им (както вече бе отбелязано) в подготовката за възприемане; в системата от въпроси и отговори; в обобщението, което придава завършеност на работата и същевременно открива перспективите към следващите часове. Определена игра може да се използва само в един от компонентите на урока по литература, в така наречената *учебна ситуация*. Тя е относително самостоятелна завършена част от урока, която има свой вътрешен център.

ПРИМЕРЕН ТЕМАТИЧЕН ПЛАН
за обучение по **ЗИП** – Български език и литература за **I клас**
обезпечен със софтуерния продукт **“Дядо вади ряпа”**
(темите са предвидени след периода на ограмотяване)

№	ТЕМА	ОБРАЗОВАТЕЛНА ИГРА
1	В света на българските приказки	Гледай приказката
2	Устен разказ на приказката “Дядо вади ряпа”	Подреди приказката
3	Любими герои	Свържи буквите
4	Любими герои	Оцвети героите
5	Национални носии	Оцвети героите
6	Бях ли наблюдателен?	Подреди пъзела
7	Думите – основни градивни единици на речта	Замени картинките с думи
8	Богатство на българския език	Замени грешните думи
9-10	Подробен преразказ на приказката – 2 часа	Създай своя приказка
11-12	Създаване на приказка по подобие на друга – 2 часа	Създай своя приказка
13	“Представяне “ на първата книжка	Създай своя приказка
14-15.	Познатите герои в нови ситуации – 2 часа	Създай своя приказка
16.	Животните – добри помощници на хората – съчинение	Създай своя приказка

Настоящото методическо ръководство е изработено от

Виолета Кюркчийска,

начален учител