

Хитър Петър

Методическо ръководство за работа с продукта

Развлекателен продукт с любим герой от народното творчество. Нещо повече-помощник в работата на началния иновативен учител, който прави електронното обучение не алтернатива на традиционното, а негово естествено продължение и допълнение. Създаден с цел приобщаване на децата към света на литературата, и в частност на народното творчество, той включва две **приказки** и **задачи** тематично и идейно свързани с тях.

Защо точно Хитър Петър е избраният герой в софтуерния продукт?!

С хумора, уменията да надхитрява и надлъгва царе, попове, чорбаджии и др., той предизвиква голям интерес у децата от начална училищна възраст и провокира желанието им за нови, и нови срещи с него. В часовете по български език и литература /четене/ както в първи, така и втори, трети и четвърти клас, героят е предпочитан пред останалите от българското народното творчество /установено е след проведена анкета сред ученици от I-IV клас/. Събирателен образ, който противопоставя на коварството - смелостта, на лукавството - хитростта, на изнудването - досетливостта и съобразителността. Измислен герой, който разкрива силата на народното творчество. Разказвачът майсторски е използвал шегата, иронията, сатирата и се е възползвал от тяхното положително въздействие. Затова още през незапомнени времена възникват комичните разкази за лъжци, лицемери, изнудвачи, срещани във всяко село и град.

Хитър Петър е един от най-трайните индивидуални културни герои у нас - най-старият от тях, датиращ отпреди Освобождението. Според Радослав Радев той е типичен преддържавен етнонационален герой - изцяло локален и наситен с черти от социалния облик на българина в османско време.

Когато трудовият човек е разчитал само на физическата си сила е бил беззащитен срещу угнетителите и експлоататорите си. След като проглежда и със своите духовни очи, той забелязва как на всяка крачка представителите на политическата и духовната власт присвояват плодовете на неговия труд и започва да се бори с тях. Така се появяват безхитростните наглед, но смислени и съдържателни шегички, безпощадните сатирични фолклорни творби, в които открито или чрез алегорията всички угнетители и потисници получават заслужено възмездие.

Създавани отначало за лица, които не носят определено име („Имало един чирак...“, „Някой беден момък се приставил слуга у попа...“), по-късно комичните

разкази започнали да се приписват на измисления герой Хитър Петър. Около него се обединяват постепенно анекдоти и духовити истории за находчиви бедняци, за селски овчари, ратаи, чираци. През *Възраждането*, когато се събуждат силите и самосъзнанието на българския народ за борба срещу национално, социално и духовно робство, образът на *Хитър Петър* добива голяма известност. Народът ни, сътворил безброй поетични песни, приказки, предания и легенди, създава несъмнено и немалко анекдоти за него. П.Р. Славейков, В. Чолаков, Д. В. Манчов записват народни умотворения за Хитър Петър, Д. Войников си служи с името му за *псевдоним*, Д. Паничков — за заглавие на хумористичен вестник. През 1873 г. *Илия Р. Блъсков* издава *книгата си „Хитър Петър“*, претърпяла по-късно няколко издания. Тя дава силен тласък за популяризиране името и анекдотите за българския комичен герой. Лишен поради исторически причини от възможността да обходи различни български краища и да събере повече оригинални творби за Хитър Петър, Блъсков е побългарил някои анекдоти за Настрадаин Ходжа, привлекли вниманието му с интересното си съдържание. С този похват си служат по-късно и редица наши книжовници — Марин Влайков, Сава Попов.

Хитър Петър се развива главно с **положителни качества**. Характерни неговите черти са симпатиите му към отрудените и онеправданите, ненавистта към чорбаджийството и духовенството. Това определя демократизма и хуманизма му.

Наред с тях се проявяват и множество **отрицателни черти**. Покрай случаите, в които той е остроумен, съобразителен, пряк и честен, има и такива, в които е глупав, прост, недосетлив. Подобни противоречия се наблюдават и в образите на други национални комични герои — Езоп, Настрадаин Ходжа, Тил Ойленшпигел и др. Тези противоречия се обясняват с обстоятелството, че при изграждането на споменатите образи са вземали участие разказвачи от различни класови прослойки, с различни нравствено-етични възгледи.

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, за „поетична“ лъжа-приказка. Затова облогът печели този, който съумее да увлече по-сполучливо своя съперник, да го „убеди“ в невероятната измислица, да го пренесе неусетно в света на фантастичното, приказното.

Защо точно **приказките „Най-голямата лъжа“** и **„Магаре фасул яде ли?“**?

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. Творби като тази имат значение като морално възмездие за безкрайните страдания на народа в миналото и като поука за поколенията, живеещи в условия на класово потисничество. 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. След като е зареден продукта е възможна срещата с творбата. Тя се осъществява като се посочи с мишката „корицата” на „Най-голямата лъжа”. След пожеланието за „приятно гледане на приказката.....” /текста се изписва в средата на екрана/ се посочва СТАРТ за начало. Този бутон /СТАРТ/ – традиционен за начало- улеснява потребителите. Мултимедийното представяне на приказката допринася за силната емоционалност. Обучаваните възприемат зрительно и слухово текста. Анимацията е носител на експресивния заряд. Всяко движение на героите, поглед, впечатляват малкия потребител. Изразителната реч на разказвача на фона на подходяща музика допринася за по-задълбочено възприемане на идейния замисъл на творбата. След като е представена първата сцена на екрана се появява стрелка в долния десен ъгъл. Тя позволява преминаването към следваща сцена от една страна, от друга импровизира разлистване на страниците на книжка. Стрелката в срещуположния край дава възможност за връщане към предходна сцена. Но връщането само зрительно припомня „случилото се”- звука е само музикалното оформление- без речта на разказвача. За разлика от другите продукти /”Дядо вади ряпа” и „Житената питка”/ не се посочва общия брой на сцените. Тази неизвестност възпитава търпение у потребителя. Бутонът в горния десен ъгъл се използва за връщане към входния екран на продукта /„излизане” от сцената /страницата/. Първата среща с приказката е целесъобразно да бъде обвързана с въпрос от страна на обучаващия, чрез отговора на който да се получи обратна информация за тематичното възприемане на произведението. Често впечатлени от анимацията, децата не се задълбочават в съдържанието, т.е. пренебрегват разказа и поради това се налага второ гледане със същия въпрос. Както след първата, така и след втората среща с приказката е подходяща беседа, чийто обект е героят от народното творчество Хитър Петър, а предмет- неговите постъпки и качества. След като е провокиран интереса към произведения, чийто герой е той, се изисква от учениците да споделят впечатления от други приказки. Обръща се внимание на противопоставянето цар- обикновен поданик. Властта на

единия и безпомощността на другия, безсилието на властния се изправя пред силата на духа на онеправдания. Важна е ролята на музикалния фон – динамиката на действието е в синхрон с тази на музикалното оформление. Коментара около декорите, обстановката е свързан с идейното възприемане на произведението. Удачно е да се коментира поведението на героите. Доколко анимацията успява да пресъздаде състоянието им.

Немалко анекдоти разкриват непосредствеността и глупостта на обикновения човек. Много пословици и поговорки са създадени с цел провокиране умствените способности на трудови хора. Те имат възпитателно въздействие. Една сполучлива загадка изостря интелекта на човека, една хитро нагласена лъжа служи за поука и назидание, спечеленото съревнование по надлъгване и надхитряване го издига в очите на неговите близки. Такава е приказката „**Магаре фасул яде ли?**”. Срещата на децата с нея провокира много въпроси в тях, както и настроение. За него съдейства и обстановката. Потребителите се потопяват в омайния свят на приказката. Анимацията засилва това, като ги прави част от всичко случващо се. „Стартирали” приказката те вече усещат студа и бързат да влязат там откъдето пушат коминчетата. Озовават се в кръчмата заедно с героя, но не през вратата, а с помощта на стрелката, която се появява в десния край, след като е приключил разказа по сцената. Ако пък много се стоплят и нахранят от миризмата на боба, могат отново да „излязат навън” със стрелката в левия долен ъгъл. Не само ще се поохладят като я посочат, но и ще си припомнят предходната сцена. Така с помощта на стрелките може да се запознаят с цялата приказка. Аналогично на приказката „Най-голямата лъжа”, бутонът в горния десен ъгъл се използва за връщане към входния екран на продукта /„излизане” от сцената /страницата/.

Поставената задача свързана с първата среща с приказката позволява да бъде ориентирана както към получаване на информация относно идейното съдържание на приказката, така и към героите. Ако тя се разглежда след приказката „Най-голямата лъжа”, вниманието може да се насочи към съпоставка с героите- кого надхитрява в първата Хитър Петър и кого - във втората. Акцентира се върху това, че не само сред богатите и високопоставените лица цари глупостта. Обучаваните 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 въпроса дали селяните си вземат такава. Вниманието на учениците е целесъобразно да бъде

насочено към разграничаване на „надлъгването” /Най-голямата лъжа”/ от скроената „поучителна лъжа” /„Магаре фасул яде ли?”/.

По преценка на учителя приказката „Магаре фасул яде ли?” може да предхожда другата в продукта. Въпрос на начин на запознаване с героя от народното творчество.

Задачите, които са предвидени са тематично и идейно обвързани и с двете приказки. Те са подчинени на държавнообразователните изисквания на ниво програма и ядра Литературни компетентности, Социокултурна и езикова компетентност.

Чрез **Оцвети героя**”, „**Открий двойките**” може да се разчупи традиционния процес на обучение по *изобразително изкуство*.

Задачите са произволно разположени на входния екран. Последователността на използването им зависи от възможностите на потребителите - техните умения за работа с компютърна система, както и от вида на урока. В различните структурни компоненти, обучаващият използва точно определени задачи, които подчинява на целта. Така целеполагането отново е определящото и в електронното обучение.

Преди да се „стартира” избраната задача, се прави кратко описание на това, какво предвижда като дейности. Това става след като тя е посочена с мишката.

В ядро *Литературни компетентности*, стандарт *Различаване основните моменти в развитието на действието*, очакваният резултат е откриване на епизодите в повествователен текст. Това потребителите на продукта Хитър Петър могат да направят като изберат „*Подреди приказката*”. Чрез нея учителят ще провери дали обучаваните са възприели и осмислили произведението. Непосредственото ъ използване след първата среща с приказката дава обратна информация затова, доколко внимателно учениците са проследили последователността на действията. Задачата изисква от децата да “подредят” на импровизираната филмова лента епизодите. Те са представени в два варианта - текстови и графически. Необходимо е да открият съответствието между илюстрация и озаглавяване и да го поставят в телевизора и в полето под него. За да се постави епизода на филмовата лента се посочва отметката-познат им като знак за отбелязване на верен отговор. Приказката създава впечатление у децата, че е лесна за запомняне, но често допускат 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 при поставянето и в телевизора. Облекчение е и наличието на “Помощ”, в случай, че потребителят не може да се

ориентира в дейностите. „*Подреди приказката*” може да се използва по литературно обучение или извънкласно четене във втори клас след като учениците са се запознали с *епизода* като понятие.

„*Подреди пъзела*” е игра, която потребителите познават от хартиения вариант. Дейността и правилата са им известни, но за разлика от хартиените пъзели в случая е необходимо да владеят умения за работа с мишка – щракане и влачене. Освен наблюдателност се изисква и точност и прецизност при подреждането. Нещо повече виртуалния пъзел „оживява” – награда за наблюдателността, тъй като в момента на подреждане на определена сцена, потребителите нямат зрителна опора. Шестте 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. Познатият характер на играта, близък до ежедневните игри на децата, позволява използването и в различни ситуации.

С цел концентриране на вниманието, провокиране на наблюдателността или за разтоварване е подходящо учителят да постави задачата ”*Открий двойките*”. Успешно ще се справят обучаваните с това, ако са опознали персонажите в съответната приказка. Регламентът е познат от игри с карти. След стартиране на играта на екрана се разполагат осем карти. Те са с изображения на героите от приказките, които трябва да „се обърнат”. От потребителя се изисква да посочи карта с еднократно щракане с мишката и още една - като търси същия герой. Ако е открил съответната карта, двойката карти се скриват. Това е съпроводено със звуков сигнал, който е различен от този, в случай на неуспешен избор на карта. Отмерването на време стимулира бързината на действие и придава състезателен характер на играта. Бутонът „рестарт” позволява многократното връщане към избор на варианти. За успешното справяне със задачата са необходими умения за работа с мишка и познаване на персонажите в приказките. (Картите са с изображения на герои и от двете приказки в продукта „Най-голямата лъжа” и „Магаре фасул яде ли?”)

Ако чрез ”Открий двойките” обучаващият добива представа за наблюдателността на децата относно героите, то използването на „*Постави героите*” цели насочване на вниманието им към тяхното разположение както в пространството, така и във времето. За да се постави тази задача е необходимо обучаваните да са имали многократни срещи с приказките, лесно и бързо да се ориентират в обстановката.

Героите /особено в приказката „Магаре фасул яде ли?“/ и декорите са сходни и близки и често подвеждат потребителя. Лесна за изпълнение, със състезателен характер, задачата изисква прилагане на наблюдателност и познаване съдържанието на приказките. В предвидените пет сцени е необходимо да се открие грешния герой /по един такъв на сцена/. След посочването му с мишката се появява на негово място черна, „питаща“ елипса. От героите на екрана под сцената се избира правилния. Ако е успешен избора, героя „заема“ своето място и едновременно с това се появява стрелка, която позволява преминаване към друга сцена. В случай на грешка тя не се появява и потребителят има право на четири опита още. Грешни са героите не само за сцената, но и за приказката. Първо е необходимо ученикът да прецени, от коя приказка е сцената, кои са персонажите и след това героите дали си е на мястото. Потребителят във всеки един момент има информация за броя на опитите, които му остават и времето, което е изтекло. В края - след приключване на последната сцена се отчита времето, което провокира желанието за връщане към играта, с цел подобряването му. Допълнителен стимул е и оптимистичното пожелание чрез подбудителното изречение ”Продължавай в същия дух!”, отправено от авторския колектив. Бутонът „рестарт” позволява това.

“*Оцвети героя*” е задача, която позволява вариативност. Многократните срещи с героите предполага добра наблюдателност относно цветовото им решение, така че задача да се оцветят максимално близко до решението на художника на продукта, няма да затрудни учениците. Още по-лесна е задачата свързана със собствен избор на цветово решение. Богата палитра улеснява потребителя- нещо повече – позволява се избор на нюанс. След посочване на конкретен цвят се появяват пет нюанса /капки/. Мишката не е във вид на традиционната фуния – тя е четка, която максимално доближава дейността оцветяване до познатата такава извън компютърната система. Героите са представени в духа на традиционните за българския фолклор цветове и детайли. Целесъобразно е да се обърне внимание на присъщите за народен герой- червен пояс, черни потури и бели навуца, кафяво елече и цървулите със светлокафяв цвят. От предложените шест героя за оцветяване - три /Хитър Петър, кръчмаря, селянина/ са в тази цветова гама. Вниманието на учениците се насочва към главния герой- Хитър Петър и неговото облекло. Що се отнася до магарето е необходим коментар относно външния му вид, за да бъдат адекватни цветовите решения. Така оцветявайки горепосочените герои, потребителите допълват представите си за националните облекла и животинския свят.

Възможността да се *запамети* оцветеното на определен етап на работа и се продължи в следващ час, е успокоение и стимул за потребителите относно участието в изложба, направена от оцветените герои. *Отпечатването* носи удовлетворение от вложения труд, гордост пред родителите и позволява използването им в различни ситуации. Размерите на героите позволяват и използването им за апликиране в часовете по Изобразително изкуство, Домашен бит и техника и Български език и литература. Отпечатани неоцветени, героите могат да се използват като съпътстващи задачи в компютърния кабинет, когато броят на децата превишава броя на работните места /оцветяват с различни материали на хартиен носител/.

Ако „Подреди приказката” се използва от обучаващия с цел затвърдяване представата за събитийния ред, „Подреди пъзела” – получаване на информация за наблюдателността около декори, обстановка.

“*Създай своя приказка*” е комплексна задача с изразен творчески характер. Най-трудната за изпълнение в пакета, тя обезпечават използването на продуктивни упражнения в рамките на софтуерния продукт „Хитър Петър”. Към нейното изпълнение е удачно да се премине когато потребителите са овладели движенията за работа с мишка – щракане, влачене и пускане, запознати са с характеристиките на текста при неговото форматиране (шрифт, размер, стил и цвят). 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.

Изборът на фон се осъществява чрез щракане с мишката върху единия от цветните бутони (зелен, червен, син и жълт). Тук е подходящо да се направи коментар относно царските палати – червената пътека, царския стол; селския мегдан /”Най-голямата лъжа”/, както и декорите свързани с бита на българския народ /”Магаре фасул яде ли?"/. Типичната кръчма с каменни стени, нанизаните чушки и лук. Огнището, в което къкри котлето, трикраките столчета и софра, глинените чаши и съдове за готвене са характерните български реквизити. Непознатите предмети (ако има такива) се изясняват.

Поставянето на героите /избира се между шест/ върху готовия фон става като се посочи с мишката и се влачи до съответното място. Когато мишката е върху някой от персонажите тя е във вид на ръчичка – това позволява “вземането” му и местенето на друго – по-подходящо място. Играта позволява увеличаване на героя (+), намаляване

(-), както и обръщането му по хоризонталата (огледалото). Авторите са се погрижили и за евентуалното му „отстраняване” от страничката. 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 (размер, 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. Бутонът “Изчисти текста” е повече от необходим като се има предвид бедния опит на учениците от средното детство и затрудненията, които изпитват при съставяне на свързан текст.

Потребителят е подпомогнат от цифри, показващи поредността на настоящата страница и общия брой такива. Интуитивният интерфейс подсказва преминаването към следваща страница и връщането към предходна. 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”/изображение на око/. С голямо удовлетворение авторът “разлиства” своята приказка. Най-голямо е то когато се отпечата. С гордост се представя с първата си приказка в литературни конкурси, училищни или класни вестници, изложби и др.

“Създай своя приказка” е задача за часовете за формиране на комуникативно - речеви умения. Подходящо е това да стане след като във втори клас по литературно обучение учениците са усвоили „епизод”. С това понятие е обвързана и задачата със занимателен характер „Сглоби записите”. Чрез нея обучаващият по нестандартен начин проверява доколко е възприета логическата последователност в приказките. За ученика провокацията се съдържа в импровизираното прослушване на записи на компютъра. След като децата поставят касетата с влачене в касетофона, се активират бутоните Старт и Стоп (уменията за работа с аудиотехника предполага правилно опериране със стрелката). Прослушали всяка касета, потребителите трябва да я „извадят” от касетофона и да я поставят на правилното място чрез влачене. А правилното място зависи от това дали ще се спазва 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. Програмата позволява 3 опита, а времето, което се отчита, осигурява състезателния характер на задачата. В стремежа към „подобряване на времето” се използва бутонът „Рестарт”, който дава възможност за ново начало.

В **„Опиши героя”** (във връзка с работата по стандарт: Изразяване на емоционално-оценъчно отношение към герои и ситуации в литературна творба) 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. След като са описвали Пипи дългото чорапче (тема, включена в учебната тетрадка за формиране на комуникативноречевни умения), учениците могат да опишат с помощта на предложените прилагателни имена Хитър Петър, кръчмаря или друг герой. Ако описват селяните, трябва да се има предвид, че за описанието са необходими формите за множествено число на прилагателните имена.

„Попълни думите” е задача от софтуерния продукт „Хитър Петър”, при която учениците извършват както предкомуникативни упражнения (попълват думи, съобразяват се с правописни и пунктуационни правила), така и рецептивни упражнения (за да се справят, трябва добре да познават съдържанието на приказките). Технологиата на работа е следната: в празните текстови полета се щрака еднократно с мишката, за да се позиционира текстовият маркер. От клавиатурата се въвежда думата (която според детето е подходяща) и полето се затваря с помощта на клавиша Enter. Ако думата не е вярна, или не е написана правилно, текстовото поле не се затваря. Например, ако ученикът е написал *глашатаи*, вм. *глашатаите*; *лажеи*, вм. *лъжеи* (*Най-голямата лъжа*), или не е написал разделно „се”, „ги”, „на”, „ли” – текстовият маркер се позиционира за нов опит, като не се забравя, че са позволени само пет грешни опита. Усложняването на задачата произтича от липсата на определена закономерност в пропуснатите думи – те могат да бъдат както различни части на речта („Най-голямата лъжа”), така и познатите на децата малки думи (предлози, съюзи – „Магаре фасул яде ли?”), за да се усвоява разделното им писане.

Задачата **„Разкажи за героя”** е подходяща за урок обобщение по литература. В нея е предвиден текст за попълване, който изисква знания за царя, като представител на властта, и за Хитър Петър. От предложените думи потребителят трябва да избере най-подходящата, като я посочи с мишката, след което текстът продължава да се „изписва” и спира до следващата дума за попълване. Така ученикът „разказва” за героя (царя или Хитър Петър). Ако материалът за владетеля изисква знания, придобити в рамките на продукта, то за Хитър Петър са необходими допълнителни знания, които учителят е осигурил чрез обучението по литература. Например добре е ученикът да познава и

други произведения, чийто главен герой е Хитър Петър, може да е запомнил кой е писателят, който пръв издава книга с името „Хитър Петър” (Илия Блъсков); кой е човекът, който използва името на народния любимец за псевдоним (Д.Войников) и т.н. За успешно справяне със задачата са нужни и познания за литературните жанрове, за видовете приказки и за анекдотите като вид литературно произведение.