

# ***Житената питка***

## **Методическо ръководство за работа с продукта**

Софтуерният продукт ”Житената питка” е създаден, за да подпомага работата на началния учител както в часовете за задължителна подготовка по Български език и литература, така и в тези на задължително-избираемата подготовка от културно-образователната област. Работата с него от една страна е въпрос на творческо търсене и адекватно решение с оглед потребностите и интересите на учениците, а от друга предполага овладяване на книжовната норма на българския език, употребата на езикови средства в различни комуникативни ситуации, умения за изграждане и възприемане на текст, функциониращи в комуникативната практика. Това определя използването на софтуерния продукт и в трите компонента на комплексната културно-образователна област БЕЛ – български език, литература и формиране на комуникативно-речеви умения. Спираловидният и свързания с него – линеен принцип на обучение, стоящи в основата на общодидактичния принцип за достъпност, позволяват използването на софтуерния продукт „Житената питка” както в I клас, така и във II, III и IV. Независимо от типа (вида) на урока – основната единица на образователния процес, обучаващият може да прилага различни техники (комуникативни, предкомуникативни и синтетични упражнения) опирайки се на задачите от продукта .

*Темата* “Житената питка ” е мащабна и съвпада със заглавието на добре познатата приказка. Тя може да се конкретизира, съобразно целите на урока и вида на упражненията насочени към реализация на определени комуникативни действия. Така може да се отдели такъв, в който преобладават :

- Рецептивни упражнения:
  - „Гледай приказката”
  - „Оцвети”
  - „Свържи буквите”
  - „Подреди приказката”
  - „Подреди пъзела”
  - „Открий двойките”
- Продуктивни упражнения:
  - „Създай своя приказка”
- Рецептивно-продуктивни упражнения:
  - „Постави герой”
  - „Замени герой”

- Упражнения за лингвистичен анализ:
  - „Свържи буквите”
  - „Поправи грешките”
  - „Сглоби приказката”
  - „Замени героите”
- Синтетични упражнения – поради поликомпонентната същност на упражненията е подходящо използването на всички образователни игри от софтуерния продукт ”Житената питка”.

Някои от игрите могат да разчупят традиционния процес на обучение по **изобразително изкуство** (”Оцвети”, „Открий двойките”), други позволяват използването на продукта и за целите на обучението по музика във II или III клас (”Изпей песента”).

„**Гледай приказката**” е първата среща на обучаваните с продукта. Зрителното представяне в комбинация със слухово, допринася за по-голяма експресивност. Изразителната реч на разказвача на фона на подходяща музика, съчетани с анимирани герои прави срещата на потребителите с приказката емоционална и атрактивна. Началото се поставя с щракане върху бутон „Старт”. Наличието на стрелки в двата срещуположни края на екрана от една страна позволява преминаването към следваща сцена и връщането към предходна, от друга – импровизира разлистване на страниците на книжка. До цифрата показваща общия брой на сцените (8) е разположена такава, ориентираща в поредността на настоящата.

След като са се потопили в омайващата атмосфера на приказката, обучаваните е целесъобразно да я “подредят” на импровизираната филмова лента. Започвайки работа с едноименната образователна игра (**”Подреди приказката”**) учителят ще провери дали са възприели и осмислили произведението. Непосредственото ѝ използване след първата среща с приказката дава обратна информация затова, доколко внимателно учениците са проследили последователността на действията. Многократните и еднотипни срещи на питката с различни герои създава впечатление у децата, че е лесна за запомняне, но е възможно 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 при позициониране показалецът на мишката върху нея. Облекчение е и наличието на “Помощ”, в случай, че потребителят не може да се ориентира в дейностите. **”Подреди приказката”** може да се използва

както в първи, така и във втори клас – по литературно обучение или извънкласно четене в рамките на задължително-избираемата подготовка.

“*Подреди пъзела*” е игра, която впечатлява потребителите с познатия си характер. Дейността и правилата са им познати, но за разлика от хартиените пъзели в случая е необходимо да владеят умения за работа с мишка. Нещо повече виртуалния пъзел „оживява” – награда за наблюдателността, тъй като в момента на подреждане на определена сцена, потребителите нямат зрителна опора. Десетте 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 може да бъде използвана и за предразполагане на срамежливото и притеснено дете.

Подреждането на приказката затвърдява представата за събитийния ред, подреждането на пъзела – декори, обстановка и така и подготвя потребителя за следващата игра „*Постави героя*”. Лесна за изпълнение, със състезателен характер, тя изисква прилагане на наблюдателност и познаване съдържанието на приказката. В предвидените пет сцени е необходимо да се постави героя, съответстващ на съдържанието на приказката в черен „питащ” правоъгълник. Вярното поставяне се съпровожда от стрелка в дясно от илюстрацията, която позволява преминаване напред. В случай на грешка тя не се появява и потребителят има право на два опита още. В края се отчита време, което провокира желанието за връщане към играта, с цел подобряването му. Оптимистичното пожелание чрез подбудителното изречение ”Продължавай в същия дух!”, отправено от авторския колектив мотивира допълнително потребителя.

Многократните срещи с героите при подреждане на картините от пъзела, предполага добра наблюдателност относно цветовото им решение, което прави децата готови да се справят с играта “*Оцвети*”. 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 целящо максимално доближаване до образците. 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. Що се отнася до животните е необходим коментар относно техния външен вид, за да бъдат адекватни цветовите решения. Така оцветявайки горепосочените герои, потребителите допълват представите си за националните облекла и животинския свят от една страна, от друга – усъвършенстват наблюдателността си.

Отпечатването носи удовлетворение от вложения труд, гордост пред родителите и позволява използването им в различни ситуации. Така лисицата и вълкът могат да станат герои в ”Болен, здрав носи”, мечокът и заекът в ”Дядовата ръкавичка”, дядото и бабата в ”Галената Богданка” т.н. Размерите на героите позволяват и използването им за апликиране в часовете по Изобразително изкуство, Домашен бит и техника и Български език и литература.

Опознал персонажите в приказката, потребителят може с лекота да се справи с играта ”**Открий двойките**”. Използването ѝ е целесъобразно в началото на часа за концентриране на вниманието и провокиране на наблюдателността. Регламента е познат от игри с карти. Преди да стартира детето избира брой на двойките карти (8 по 8 или 4 по 4), както и вида на съответствието (картинка с картинка или картинка с име на герой). 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 е необходима овладяна четивна техника на много добро ниво от потребителите.

След периода на ограмотяване, както и в началото на II и III клас при актуализиране на знанията за българската азбука 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 герои 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. ”Свържи буквите” е игра, която изисква от потребителя наблюдателност и знания относно позиционирането на буквите в азбуката. Нагледно обучаваният разбира, че буква ”к” не може да се свърже с буква ”м”, защото между тях има място за буква ”л”. От друга страна се разчупва традиционното, линейно и последователно представяне на азбуката – в случая буквите следват очертаването 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. Всеки от образите се получава чрез свързване по различен начин, като се усложнява степента на трудност във всеки следващ. Докато при работата върху образа на 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 заека, при който се пропуска по една буква. Сходен на този е питката, 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.

Овладяването на четивната техника от обучаващите е необходимо условие за успешното справяне със „Сглоби приказката”. Запознали се с шрифта на буквите от предходната игра учениците с лекота и интерес сглобяват изреченията. 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 „Житената питка” изисква внимание и съсредоточеност, които при 6-7 годишните деца имат неустойчив характер, което определя използването и най-рано в края на I клас. Илюстрацията, появяваща се на екрана след свързване на изреченията във всяка сцена е начин обучаваните нагледно да проверят правилно ли са работили. Текста, който е изписан, е визуализиран чрез картина. Липсата на такава е показател за пропусната дума. Това изисква от потребителя точност и прецизност в работата. Лексикална работа върху непознатите думи от приказката е подходящо да стане чрез тази игра. В предвидените 12 „страници” децата откриват такива и се изяснява значението им.

“Замени героите” 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 писане с клавиатура. “Замяната” на графичното изображение – 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 потвърди с клавиша Enter. Ако се появи

графичното изображение отново е нужно да се редактира думата – може да има допуснатата правописна грешка или да липсва членуваната форма (ако се изисква такава - или да е неправилно членувана). 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 заек, а вярната дума е лисица – първата е с 4 букви, а втората – с 6). Относно правилата за писане на главна буква децата сами достигат до извода, че такава се пише само в началото на изречението и при писане имена на хора, държави, градове, планини и т.н.. В подкрепа на това е факта, че графичното изображение също не се заменя с думата, макар и написана без правописна грешка в случай, че главната буква не е написана правилно.

Усложненият вариант на работа в „Замени героите“, при който се изисква комбиниране на работа с мишка и клавиатура провокира децата, прави ги по-отговорни и в същото време удовлетворени от работата си.

За отличното справяне с играта „*Поправи грешките*“ е нужно много добро познаване на съдържанието на приказката ”Житената питка”, поради което нейното използване е целесъобразно на един по-късен етап на работа. “Поправи грешките” е аналогична на “Замени героите”, но е с по-висока степен на сложност. Принципът на работа с компютърната система е един и същ. С щракване на мишката се посочва обекта, който ще се заменя, а с клавиатурата се въвежда вярната дума. Разликата е в замената на обекта – не графично изображение, а дума. Докато в първата игра (“Замени героите”) картинката подсказва какво трябва да се напише, то в тази е нужно много добро познаване на съдържанието на приказката. Сгрешените думи са написани с различен шрифт от основния, което е ориентир за потребителя. Щракайки с левия бутон на мишката върху тях се отваря поле за писане. Текстовият маркер показва на децата началото за писане на думата, а опита от предходната игра и знанията по български език – вида на буквите – малки, а не главни. Работата върху дадена дума приключва след потвърждаване с клавиша Enter. 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.

Отново обект на внимание са думите, но този път като части на речта, в образователната игра ”*Постави думите*”. Това налага използването ѝ в края на II клас след като в часа за задължителна подготовка по БЕЛ, обучаваните са запознати със съществително име, прилагателно име и глагол. Поставени в игрова ситуация децата ще извършват упражнения за лингвистичен анализ и в същото време ще се провери степента на възприемане на приказката. На мястото на оцветените правоъгълници в

текста е необходимо да се постави подходящата дума, която може да бъде съществително име, прилагателно име или глагол. Трите въпросителни знака в правоъгълниците са показател за това, върху коя дума се мисли на настоящия етап на работа. Изборът ѝ се прави измежду въведените думи, които са разделени в три групи на морфологична основа – съществителни, прилагателни имена и глаголи. Така, четейки приказката, обучаваните стигат до дума, която трябва да съотнесат веднъж към съдържанието на приказката, втори път към знанията си за частите на речта. В тази връзка образователната игра „Постави думите” има големи възможности за предкомуникативни упражнения с лингвистичен характер. Това я прави подходяща както във II, така и в III и IV клас на образователния процес.

Използването на продуктивни упражнения в рамките на софтуерния продукт „Житената питка” се обезпечават с играта *“Създай своя приказка”*, която е най-трудната за изпълнение 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 и пускане, запознати са с характеристиките на текста при неговото оформление (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, жълт и оранжев). Тук е подходящо да се направи коментар относно видовете гори (иглолистна, широколистна), както и декорите свързани с бита на българския народ. Типичната черга с жълти, червени и зелени ивици, нанизаните чушки и огнището, в което къкри котлето са характерните за българската къща реквизити. Непознатите предмети (ако има такива) се съотнасят към играта “Сглоби приказката”, при която се изясняват непознати думи.

Поставянето на героите върху готовия фон става с щракане на мишката върху избрания такъв и неговото влачене 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 (+), смаляване (-), 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,

цвет, 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.

Интуитивният интерфейс подсказва преминаването към следваща страница и връщането към предходна. Номерацията на настоящата, 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 литературни конкурси, училищни или класни вестници, изложби и др.

„Житената питка” може да се използва още *в I клас* 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 първокласниците се запознават с литературни творби от различни жанрове: приказка, разказ, стихотворение, гатанка, пословица. Продуктът “Житената питка” обезпечават 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*.



Във *II клас* софтуерният продукт „Житената питка” позволява използването му както за целите на езиковото обучение, така и на литературното и формирането на комуникативно-речеви умения. Образователните игри са подходящи за работа в задължително-избираема подготовка по БЕЛ. За целта е разработен примерен тематичен план обезпечен с образователния софтуер (Виж Приложение).

*Третокласниците* в часовете по извънкласно четене могат да се потопят в омайния свят на приказките. При използване на предкомуникативни упражнения за морфологичен разбор е подходяща играта „Постави думата”. Аналогично обучаваните могат да създават групи от думи.

При обобщаване и систематизиране на знанията за приказките като жанр, тяхната класификация според разказвача и героите в *IV клас*, както и при изясняване на понятията пословица, поговорка, афоризъм е подходящ продукта „Житената питка”. Нетрадиционно в началния преговор може да се представи състава на българския език – звук/буква, сричка, дума, изречение, текст.

Образователният софтуерен продукт „Житената питка” дава големи възможности за осъществяване на интерактивността в обучението – отличителна черта на конструктивизма. „Играйки” потребителите си сътрудничат, взаимодействат, разрешават проблеми, като проявяват самостоятелност, активност и творчество. Чрез игрите се осъществява както обектна, така и понятийна интеграция. Обучаващият, познавайки възможностите на децата от средното детство, може да използва продукта във всеки тип (вид) урок, във всеки негов структурен компонент, независимо от техниките на преподаване, съобразявайки се с главната ценност в образователната система – УЧЕНИКЪТ! Така ще откликне на неговите интереси и потребности!

**УСПЕХ!!**

ПРИМЕРЕН ТЕМАТИЧЕН ПЛАН  
 ЗА ОБУЧЕНИЕ ПО ЗИП „БЪЛГАРСКИ ЕЗИК И ЛИТЕРАТУРА” ЗА II КЛАС  
 обезпечен със софтуерния продукт „Житената питка”  
 (1 час седмично; 32 часа годишно)

№	ТЕМА	БРОЙ ЧАСОВЕ	ОБРАЗОВАТЕЛНА ИГРА
1.	Омайващия свят на приказките	1 час	Гледай приказката
2.	Приказката-съвкупност от последователни действия	1 час	Подреди приказката
3.	Къде, кога и какво се е случило?	3 часа	Подреди пъзела Сглоби приказката
4.	Герои в приказката: 4.1. Главни и второстепенни; 4.2. Положителни и отрицателни; 4.3. Любими;	4 часа	Свържи буквите Постави герой Оцвети Открий двойките
5.	Изразителност на речта	1 час	Гледай приказката
6.	Устен разказ по картини	1 час	Гледай приказката (без озвучаване)
7.	Българският народен бит	2 часа	Подреди пъзела Постави герой Подреди приказката
8.	Декори, сценарий	1 часа	Постави герой Създай своя приказка
9.	Буквите-писмен знак на звуковете	2 часа	Свържи буквите
10.	Думите – основни градивни единици на речта: 10.1. Съответствие с графическо изображение; 10.2. Лексикално значение; 10.3. Граматически категории 10.4. Части на речта	4 часа	Замени героите Поправи грешките Постави думата
11.	Изреченията – същност и видове по цел на изказване	2 час	Поправи грешките Постави думата
12.	Текст – свързани по смисъл изречения	2 часа	Сглоби приказката
13.	Преодоляла ли е опасностите житената питка?	2 часа	Създай своя приказка
14.	Създаване на приказка по подобие на друга	2 часа	Създай своя приказка
15.	Създаване на приказка по зададена народна мъдрост	2 часа	Създай своя приказка
16.	Презентация на създадените текстове и караоке	2 часа	Създай своя приказка Изпей песента

*Настоящето методическо ръководство е изработено от*  
***Виолета Кюркчийска,***  
*начален учител*