

Дигитален час във втори клас

Автори **Красимира Стоилова Спасова, редовен докторант в ЮЗУ „Н. Рилски”, гр. Благоевград**

Анотация

Днес педагогиката отново може да постигне забележителни резултати в своята област, но трябва да обърне поглед към постиженията, от една страна на психологията и генетиката, науки които постигнаха значителен напредък в откритията си през последните години и от друга на инженерните науки, които бързо променят и дигитализират света около нас. В настоящата разработка ще разгледаме възможностите на една от тези науки да подпомага успешното създаване на нов тип обучение и подкрепяща учебна среда, развитие на умения за 21 век или така нужната на учениците ни днес функционална грамотност за успех. Тези умения са жизненоважни за личното и професионално реализиране в бъдеще.

Ключови думи: *Програмиране, познавателни интереси, интерактивни ресурси, умения на 21 век, английски език, време, игри.*

Abstract

Today, pedagogy can achieve remarkable results at its merits but must look at the achievements of psychology and genetics, which have made significant advances in recent years, and on the other hand in engineering sciences, change and digitize the world around us. In this paper, we will look at the potential of one of these sciences to support the successful creation of a new type of training and a supportive learning environment, the development of 21st century skills, or the need for today's functional literacy to succeed. These skills are vital for personal and professional realization in the future.

Keywords: *Programming, cognitive interests, interactive resources, 21st Century skills, English language, weather, games*

„Ако днес преподаваме така, както сме преподавали вчера, ние ограбваме нашите деца за утре.”

Джон Дюи

Днес педагогиката отново може да постигне забележителни резултати в своята област, но трябва да обърне поглед към постиженията, от една страна на психологията и генетиката, науки които постигнаха значителен напредък в откритията си през последните години и от друга на инженерните науки, които бързо променят и дигитализират света около нас. Нещо повече, това условие придобива задължителен характер, защото проблемите, които съпътстват науката за възпитанието и обучението се увеличават и задълбочават. Най-съществените и значими проблеми на учениците са: понижените интереси, повърхностните знания и липсата на

репродуктивност, ниската мотивация и равнодушие, лошата дисциплина и нетърпението, пониженото критическо мислене и морал. Подценяването на тези проблеми ще се отрази неблагоприятно на цялото общество, но все по-задълбочаващото се познание в трите области ще помогне на педагогиката с нови решения за ефективно възпитание и обучение.

В настоящата разработка ще разгледаме възможностите на една от тези науки да подпомага успешното създаване на нов тип обучение и подкрепяща учебна среда /ПУС/, развитие на умения за 21 век или така нужната на учениците ни днес функционална грамотност за успех. Тези умения са жизненоважни за личното и професионално реализиране в бъдеще.

В духа на новото време, в света на дигиталните технологии и в отговор на нуждите на бизнеса смятам, че темата „Дигитален час във втори клас“, която ще ви представя е иновативна, значима и много актуална. „Дигитален час във втори клас“ е място, където се преплитат STEAM науките, чрез актьорското майсторство с караоке изпълненията от областта на музикално-сценичните изкуства и възможностите на виртуалните образователни ресурси като App Inventor, LearningApps, Quizizz, Quizlet, Wizer.me, Seesaw и др.

В подкрепа на изложената до тук концепция ще споделя добра педагогическа практика по отношение на реализирането на дигитален час във втори клас по английски език. Ще представя възможностите на различни виртуални и веществени (механични) образователни ресурси за планиране, създаване и реализиране на интерактивни дейности в начален етап. Оптималното прилагане на готовите ресурси, които включват решаването на проблеми, имат логическа последователност и са разработени върху принципа за достъпност, предоставят неограничени възможности за активно педагогическо взаимодействие и бърза рефлексия.

Чрез разнообразните интерактивни дейности, които ще представя в урока, целя да се предизвикат познавателните интереси на учениците да мислят, актуализират и затвърдяват знанията и уменията си от учебното съдържание върху тематична област „The weather“, за да формират научно познание. Натрупването на широк кръг знания и умения е в основата на развитието на познавателните интереси, а от там и на трайното им формиране. Напълно съм съгласна и с разсъжденията на Г. И. Шчукина, че „грижливо и разумно поддържан от учителите, интересът към познанието, пробуждащ се под влияние на обучението, е основа за развиване на наклонностите у учениците към различните видове творческа дейност, основа за развиване на способностите им, а често и за професионалното им ориентиране“ /1/. Това означава, че развитието на познавателните интереси спомага за диференцирането на способностите и тяхното проявление в определени научни области. Освен генетически обусловени, способностите са и придобити, защото им оказват влияние фактори от околната среда. Не можем да повлияем на генетиката, тя е даденост, но можем да променим заобикалящата ни среда, вида на потребностите, сферата на активност и най-вече процесът на обучение. Заради целодневната организация на учебния ден учениците изкарват повече време в училищна отколкото в домашна среда и по-голяма отговорност и задължение за резултатите във възпитанието и обучението носи училището отколкото семейството. Защото, както смята Г. И. Шчукина, „развитието на ярката индивидуалност и нейните способности, развитието на творческата личност е невъзможно в дейност, която не е изпълнена с жизнен смисъл, не е обогатена от интерес към познанието.“ /1/, това е нещо, което може да го постигне всеки учител. Това подчертава в своите трудове и Ш. Амонашвили: „Нужно е на децата да се предлага такава увлекателна дейност, към която могат да пристъпят не някога, а веднага“ /2/. „Формирането на интерес у децата към сериозната интелектуална дейност, възпитанието на самостоятелно

мислене и желание за съвместна творческа работа, според Ш. Амонашвили, изисква създаване на условия, в които учениците да открият силата на своята индивидуалност, да се почувстват „властелини“ в „царството на мисълта“/2/. Тези позиции на големия педагог са в подкрепа на избраната насока за обновяване и усъвършенстване на образователния и възпитателния процес в училище, за създаване на подкрепяща учебна среда и нови правила на поведение.

Също така, използваните ресурси помагат на учениците да усвоят необходими умения от областта на STEAM науките, които стоят в основата на всички професии на бъдещето. Включително и не на последно място, да се стимулират критични и социални умения, да се провокира ефективна комуникация и работа в екип, гъвкавост и репродуктивност, дигитална и медийна грамотност, пространствена ориентация и наблюдателност.

В един час ще успеем да видим не само възможностите на интересни платформи за програмиране, но и актьорското майсторство на част от учениците. Умелото съчетаване на дигиталните технологии с музикално-сценичното изкуство ни гарантира положителни емоции и предразположение за усвояване на знания. То ни дава възможност за постепенно израстване на личността чрез неповторими и дълбоки преживявания като красота, екстаз и удивление. Сцената и актьорите имат способността да ни пренасят в друг свят, да ни изпълват с трепет и възхищение, да ни трогват и забавляват, да ни оставят дълбоки следи с положителни впечатления от преживяното и да ни вдъхновяват.

Не може да минем и без използването на атрактивните и любими програмируеми играчки Bee-Bot, QR code и презентации с вградени интерактивни елементи чрез безплатната добавка Mouse Mischief.

Тема на урока: Weather

Вид на урока: Упражнение

Цели на урока:

- Да усвоят умения за класифициране и категоризиране.
- Да упражнят задаването и отговора на въпроса *What`s the weather like today?*
- Да научат основни понятия за метеорологичното време.
- Да се разширят представите на учениците по Човекът и обществото.
- Да се развие умението за четене с разбиране и извличане на информация от текст.

Активна лексика: today, sunny, hot, cold, snowy, rainy, cloudy, foggy, windy, stormy, warm, good, bed, weather.

Подготвителна част. Подготовка за възприемане и актуализиране на стари знания. Тук ще предложи подходящи виртуални или веществени /механични/ интерактивни ресурси, които могат да се реализират по-различен начин и последователност в зависимост от реалните възможности на учениците. За целта трябва да разделите класа на четири групи, които по-късно може да обедините в две. Започнете часа с поздрав и проверка на домашната работа. *How are you today?, Do you like games?, Are you ready for work?, Let`s play a game!*. Продължете с кратък преговор чрез предложените интерактивни дейности.

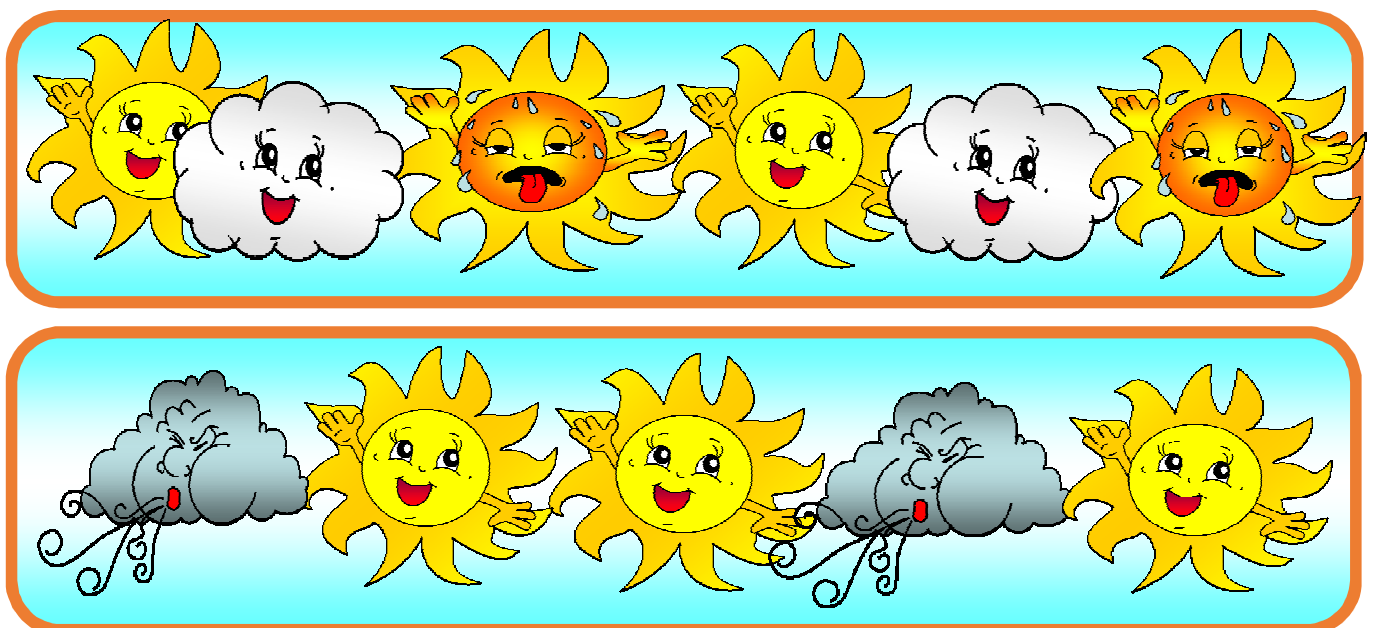
1. Всяка група получава по четири карти с картинки на метеорологичното време и съответните думи към тях. Най-бързите получават точка. Правим проверка като поставяме

картите с думите на дъската /фиг. 1/. До края на часа са на видно място и помагат на учениците да се справят по-лесно с интерактивните дейности.



Фиг. 1

2. Раздаваме на всяка група комплект карти. Показваме им, на дъската или на слайд от PowerPoint, верижка с картинки на различно метеорологично време. Всеки отбор трябва да продължи верижката като вдига картата и съответната дума. Най-бързите печелят точка и възможност да изиграят представлението си в мини театър /фиг. 2/. Упражнението може да се направи на хартиен носител, като картинките за отговор са най-отдолу и трябва да се изрежат, след което да се залепят на правилните места с лепило. В този вариант е подходящо за домашна работа и за прилагане към хартиено портфолио на ученика. What comes next. Look for the pattern. Cut and paste to complete the pattern.





Фиг. 2

Въвеждане на темата: Weather. Записване в тетрадката за работа в клас. Учениците разглеждат илюстрациите в учебника на упр. 1. Look and talk about the weather. За всяка картинка образуват изречение, което характеризира времето и го изписват на дъската. Обсъдете какво е времето днес. Продължете с упр. 1 от учебната тетрадка. Use the code to write the words. На него всяко дете ще упражни правописа и ще приложи логическо мислене. Страхотно упражнение и децата много го харесват, за което благодарим на авторите на учебния комплект /фиг.3/.

1 Think! Use the code to write the words.

1 s u n n y 2 3

4 5 6

Code

a = /	h = ☼	o = ☾	u = ☔
c = ◆	i = ▼	r = ☁	w = ☼
d = ☾	l = ♥	s = ☾	y = *
g = ○	n = ☼	t = ☁	

Фиг. 3

Продължаваме с интерактивните образователни ресурси и театралната постановка.

3. Представяне на мини театър с декори и костюми. В малка къщичка живее мило семейство с двете си деца. Има един актьор пред къщата, който играе ролята на времето и държи карта на определено време. Всяка група си измисля различен сценарии. Гледаме представлението на най-бързите от предходната игра. Примерен сценарии за представление се изготвя от всеки екип за различно метеорологично време. Например: Всички герои в къщата спят, събуждат се и провеждат разговор за времето. След разговора с майката, Ани поглежда през прозореца. Там е времето, което държи избрана карта. В зависимост от показаното време на картата семейството се облича подходящо и излиза от къщата.

The weather: Close your eyes family. Pause time! Open your eyes family.

Mum: What`s the weather like today, Annie? Look outside the window! Can you say?

Annie: It`s hot and sunny. Sunny day, sunny day, Mum.

Mum: Put your sunglasses, Annie! Put your hat, Tom! Let`s go outside!

The weather: Close your eyes family. Pause time! Open your eyes family.

Mum: What`s the weather like today, Annie? Look outside the window! Can you say?

Annie: It`s rainy. Rainy day, rainy day, Mum.

Mum: Take an umbrella, Annie? Put your jacket, Tom! Let`s go outside!

4. На това упражнение всички ученици си взимат таблетите и ги стартират. Отварят плик номер 1 и сканират QR code. След което изпълняват упражнението „Игра с двойки карти”. Стартираме на дъската статистика, от виртуалната класна стая на II клас, и наблюдаваме изпълнението на сайта: <https://learningapps.org/5177633> /фиг. 4/.



Фиг. 4

5. Още едно интересно упражнение, което ще формира умения за мислене. Систематично търсене на подходящото време и групиране по определени показатели. Тук отварят плик номер 2. Две от групите имат ламиниран лист, на който пише “Good weather”, а другите две “Bad weather” и комплект карти, които трябва да залепят правилно. Картите са изрязани и самозалепващи се, но може да се използват и ламинирани, които да се залепят с “UHU patafix” и да се използват многократно.

6. „I have got/Who has got” – Тази игра на карти е забавен начин за децата да учат и практикуват различни умения, като идентификация на цветове, форми, времето и др. Картите могат да се ламинират. На този сайт има много идеи и разновидности на играта /фиг. 5/. <https://www.pinterest.com/theactivitymom/i-have-who-has-games/?lp=true>



Фиг. 5

7. Правим от четири групи две. Работят на две маси с пчеличките Bee-Bot и прозрачни подложки. Всяка група трябва да подреди буквите, от плик номер 3, под подложката. Когато са готови си разменят местата и търсят две скрити думи, след което програмират пчелата и минават през тях /фиг.6/. Първата група подрежда думите “**CLOUDY** и **FOGGY**”, а втората “**STORMY** и **SUNNY**”

A	C	V	Z	I
X	L	O	R	Q
H	J	U	D	E
Y	M	D	Y	T
G	G	O	F	S

Фиг. 6

8. Стартираме разработената презентация с вградени интерактивни елементи чрез безплатната добавка Mouse Mischief на Microsoft. Тя съдържа 10 слайда, възможност за групово или индивидуално изпълнение и състезателен характер. Всяка група регистрира мишките си. На всеки слайд имаме победител и най-бързата мишка от всеки отбор получава точка /фиг. 7/. Ако разполагате с ограничен брой мишки може да използвате по една на чин, а децата да се редуват. Пригответе разработените слайдове и на хартиен носител в два варианта, като на първият вариант поставите пет знака химикалка в началото на упражнението, а на останалите пет - знак мишка, на вторият вариант обърнете знаците пред слайдовете. Така всяко дете ще се ориентира, от листа пред себе си, дали да отговаря с мишката или с химикалката. На тези слайдове, на които е отговарял с мишката на дъската, върху листа упражненията са останали празни и може да се довършат от всеки ученик за домашна работа и отново да се прибавят към личното им портфолио.





Фиг. 7

9. Отново ще ви предложи упражнение от виртуалната класна стая на сайта: <https://learningapps.org/5177584> /фиг. 8/. Отварят плик номер 3 и сканират QR code с таблетите си. След което изпълняват упражнението „Съвпадащи двойки”. Първо трябва да изгледат видеото и после да направят упражнението.



Фиг. 8

10. Последните две интерактивни дейности са подходящи за края на часа. 1. Ask students to go to www.quizlet.live, 2. Have students enter join code. От всички регистрирани ученици се образуват няколко групи. Играят по двойки, като се изчакват и проявяват логическо мислене. Тези игри тренират визуалната памет.

11. Този сайт дава невероятни възможности за планиране, създаване и реализиране на интерактивни дейности в начален етап. <https://quizlet.com> Когато направят част от интерактивните дейности им предоставяме линк за тест, <https://quizlet.com/338803824/test>

12. Тази песен ще стане любима на всяко дете, защото е много забавна, има сладки чадърчета и възможност за караоке. Може да се изпълнява с целия клас или по групи. <https://www.youtube.com/watch?v=Zu6o23Pu0Do>

13. С помощта на AppInventor може да се изработи приложение, което лесно да произнася думи, изречения или текст на английски език. Да се инсталира на мобилно устройство и да се използва успешно в час. <http://appinventor.mit.edu/explore/#>

14. <https://quizizz.com/admin/quiz/5be733bbe28e4c001ae2f6a5/weather> Последвайте линка и генерирайте интерактивна игра за учениците си. Кликнете върху Live game, горе в дясно. След това кликнете върху Proceed. Ще ви се отвори прозорец с няколко последователни инструкции. Покажете ги на учениците, за да ги изпълнят и се забавлявайте!

Заключителна част. Excellent and well done! Поставям оценки. За домашна работа е подходящо упражнение 2 от учебната тетрадка. That`s all for today! Good bye! Bye-bye!

Надявам се, че предложените интерактивни ресурси ще са ви полезни за създаване на подкрепяща учебна среда в училище, за да преподавате по един нов начин, за да формирате познавателни интереси у учениците си и да развивате умения за 21 век или така нужната на учениците ни днес - функционална грамотност за успех. Тези умения са жизненоважни за личното и професионално реализиране в бъдеще. Според Г. И. Шчукина „ако всеки учител употреби старанието си, за да възбуди желанието за повече знания у всеки ученик, който се учи лошо или съвсем изостава, ако събудим у него интерес към ученето и стремеж при изучаване на учебните предмети да търси отговор на неясното и непонятното за него, тогава всички училища ще тръгнат по пътя на пълния успех. А ако при това слабият ученик, претърпял много неуспехи в учебната работа, поне веднъж изпита чувство на задоволство и радост от успеха и ако в по-нататъшната работа този негов стремеж към знания се поддържа и укрепва постоянно, тогава проблемата за добър успех на всички ученици ще бъде разрешена”/1/. Напълно споделям нейното мнение и бих добавила, че това го може всеки учител и всичко е в ръцете на училището.

Използвана литература:

1. Шчукина, И. Г. Формиране на познавателните интереси у учениците в процеса на обучението, Народна просвета, С., 1965
2. Амонашвили, Ш. Здравейте, деца! Как сте, деца?, Народна просвета, С., 1989.



Красимира Стоилова Спасова,
редовен докторант в ЮЗУ „Н. Рилски”,
гр. Благоевград (България)