

Приложение на образователните софтуери в обучението по български език и литература в началното училище

Автор Ива Стаменова, ЮЗУ „Неофит Рилски”, гр. Благоевград

Анотация

Във века на информационните технологии образователната среда трябва да се стреми към непрекъснато развитие и усъвършенстване в начина на преподаване на учебния материал. Достъпът до разнообразни електронни източници не само обогатява учебния процес, но и стимулира развитието на творческите способности при учениците в началния етап на основната образователна степен. Използването на образователните софтуери в обучението по български език и литература ще спомогне овладяването на знанията да става по интересен, занимателен и игрови за тях начин. Съчетанието на подходящи игрови похвати в учебния процес, съобразно същността на учебното съдържание от I до IV клас, е надеждно средство за учене, четене, разбиране и приложение на усвоената информация чрез игри-упражнения. Колкото по-често се прибегва до приложимостта на разнородни образователни софтуери, толкова по-лесно и непринудено ще се усвоява учебният материал както в обучението по български език и литература, така и по останалите учебни предмети.

Ключови думи: образователни софтуери, български език и литература, обучение

Abstract

In the age of information technologies, the educational environment should aim at continuous development and improvement in the way the teaching material is taught. Access to a variety of electronic sources not only enriches the learning process, but also stimulates the development of creative abilities in pupils in the initial stage of the primary education. The use of educational software in Bulgarian language and literature education will help to master the knowledge in an interesting, entertaining and playful way. The combination of appropriate gaming skills in the learning process, in line with the content of the 1st to the 4th grade, is a reliable tool for learning, reading, understanding and applying the information gathered through gaming. The more often recourse to the applicability of heterogeneous educational software, the lesson will be easier and more easily learned in both Bulgarian language and literature and other subjects

Keywords: educational software, Bulgarian language and literature, training.

Анотация

В епоху информационных технологий образовательная среда должна стремиться к непрерывному развитию и совершенствованию учебного материала. Доступ к различным электронным источникам не только обогащает учебный процесс, но и стимулирует развитие творческих способностей у учеников на начальном этапе начального образования. Использование образовательного программного обеспечения в болгарском языке и литературном образовании поможет овладеть знаниями интересным, интересным и игровым способом. Сочетание соответствующих игровых технологий в процессе обучения в соответствии с содержанием содержания 1-го по 4-й класс является надёжным средством обучения, чтения, понимания и использования полученной информации посредством игровых упражнений. Чем чаще прибегают к использованию разнородного образовательного программного обеспечения, урок будет легче и легче учиться на болгарском языке и в литературе, а также в других предметах.

Ключевые слова: образовательное программное обеспечение, болгарский язык и литература, обучение.

Образователните софтуери, които може да се прилагат в обучението по български език и литература не са малко, но достъпът до голяма част от тях е значително ограничен, тъй като в повечето случаи версиите са платени и това допълнително затруднява работата на учителите с тях поради невъзможността да се използват свободно в учебния процес. Използването на образователните софтуерни продукти в началното училище осигурява възможността на учениците да излязат извън пределите на прилагания до момента стереотип на усвояване на знанията чрез запаметяване, граничещо с наизустяването в отделни случаи и възпроизвеждането им. Те способстват за разкриването на нови пред тях възможности, свързани с отключването на въображението и творческите способности при малките творци при разработването на битова или вълшебна приказка, изграждането на полезни социални контакти и обособяването на умения за работа в екип, в ситуации, при които се изисква не индивидуално, а групово изпълнение на планираните към урока дейности.

Едни от най-често срещаните и използвани образователни софтуери в учебната практика са тези, които се отнасят до „упражнение и практика, самоучител, образователна игра, симулация и решаване на проблеми”. (Кюркчийска, 2016:34).

Най-често използвана в обучението по български език и литература е образователната игра, защото игровата форма в урока формира уменията при учащите се за „самостоятелно мислене и речево творчество в родно езиковото обучение”, като същевременно с това се „стимулира критичното мислене и въображението” и не на последно място се формира „култура на общуването”. (Гарушева, 2012:70-71).

Чрез учебния предмет Български език и литература учениците овладяват езикови, литературни, комуникативноречевни и социални компетентности. Те се усвояват въз основа на използваните в учебния процес тестове и упражнения по български език, преразкази, съчинения и творчески текстове по литература с цел развитие на комуникативноречевите знания и умения. С организираните от учителите игрови варианти в часовете по български език и литература, учениците с лекота усвояват и затвърдяват „правописните и пунктуационните правила, подреждат думи в изречения, охарактеризират герои, свързват пословици и поговорки с

конкретни текстове, подготвят се за драматизация на литературно произведение, споделят идеи и мнения”. (Николова, 2013:66).

Най-прекият път за развитието на детската креативност са художествените произведения, които следва да са съобразени с читателските интереси на малките творци. За ученика от първостепенна важност в учебно и извънучебно време е да се развива и интелектуално, и лично, и творчески, тъй като съвременното обучение днес представлява „развиваща, креативна и в голяма степен учебно-възпитателна дейност”, която следва „да създава не консуматорски, а градивни творчески личности”. (Чилева, 2015:82).

Както във всеки урок, така и в урока по български език и литература, а също и в уроците по останалите учебни предмети, изучавани в училище, се използват познатите ни организационни форми на работа: „фронтална, групова и индивидуална за организиране на творческата дейност на учениците в конкретната форма”, съобразно целта на предвидения за часа урок. (Стоименова, 2005:9-10).

Освен споменатото, креативността „може да се прояви в различни сфери на активност и се разглежда като относително независим фактор на надареността”. (Стоименова, 2005:26). Творческата активност на учениците в началното училище се реализира основно чрез четенето, електронните игри, образователните софтуери, които подтикват ученика докато чете – да мисли, фантазира и създава в представите си ситуации, които са продължение на четения в момента текст. Без значение от учебния предмет, изборът на подходящото софтуерно средство за работа в съответния час е едно от най-важните условия за правилното възприемане на съдържанието на урочната тема. Затова софтуерното средство „трябва да позволява реализирането на образователната задача по учебния предмет и да бъде достатъчно лесно за усвояване от обучаемите, за да не се губи време от часа в тази дейност”. (Рангелова, 2006:7).

В съдържателен аспект образователните софтуери имат свое специфично предназначение, с оглед образователните потребности на учениците. Образователният софтуер „Разбирам, чета и пиша на български език” се прилага при обучението както на деца от предучилищна възраст, така и при ученици в началните класове – I – IV клас. Софтуерът е предназначен за обучението на деца и ученици от етническите малцинствени групи. Разработен е по такъв начин, че да подобри езиковата им компетентност по български език „с цел подпомагане на успеваемостта им в училище или подготовката им за първи клас”. (Рангелова, 2006:10).

Софтуерът е структуриран върху следните комуникативни ядра:

Разбиране на български език – зона Монитор. Тази зона съдържа три вида игри, включващи игри за проверка на усета на учениците за граматически правилна реч; за работа върху речниковия фонд, който притежават към настоящия момент; игрови похвати за разпознаването на антонимите в речта.

Фонологично осъзнаване – зона Слушалки. Във втората зона са налични два вида игри, отнасящи се към фонологичното възприемане, по-конкретно: игрови варианти за класифицирането на думи по еднакъв начален звук; игрови упражнения за сливането на думи, които са чути от тях сричка по сричка или звук по звук.

Четене на български език – зона Робот. Игрите са три на брой, включващи: четене на равнището на сричката; четене на думата; четене на изречението.

Писане на български език – зона Таблет. В последната зона игровите варианти отново са три, но в този случай те се отнасят изцяло към писмената част на обучението по български език и литература. Първата игра изисква от учениците да пишат многосрични думи чрез

подреждането на посочените срички. При втората се изисква писането на думи чрез подреждането на отделните букви. В последната задача е необходимо да се допълнят изреченията, като се избераат подходящите за целта думи.

Названията на игрите по зони са:

1. *Зона Монитор:*

- Кажи го вярно;
- Открий групата;
- Черно-бяло.

2. *Зона Слушалки:*

- Чуй звука;
- Коя е думата.

3. *Зона Робот:*

- Робо – Срички;
- Робо – Думи;
- Робо – Изречения.

4. *Зона Таблет:*

- Писане: код срички;
- Писане: код букви;
- Писане: код изречение.

Този образователен софтуер е част от проекта на МОН „Заедно можем повече”, като езиковите упражнения са йерархично подредени и към всяко едно от тях има конкретно застъпена цел, която следва да се постигне при изпълнението на посоченото упражнение.

Сред преимуществата на образователния софтуер се отнасят следните:

1. Позволява на учителя да състави индивидуален план на работа, който да бъде съобразен с нуждите на отделното дете, като се набляга главно на проблемите, с които в процеса на работа то изпитва видими затруднения.
2. Осигурява възможност на учителя да включи към домашната работа такива упражнения, с които учениците да припомнят и затвърдят изученото от предишните класове.
3. Ако съдържанието на образователния софтуер го позволява, учителят е в състояние да разработи и включи упражнения, с които да насърчи развитието на творческите заложби на възпитаниците си.

Например с цел стремежа към формирането на едно сравнително иновативно обучение, насочено към развитието на комуникативноречевата компетентност при учениците в началните класове, В. Кюркчийска разработва образователни софтуерни продукти по приказките „Дядо вади ряпа”, „Житената питка” и „Приказки за Хитър Петър”.

Задачите към съответните приказки включват:

1. По приказката „Дядо вади ряпа” от учениците се очаква да довършат приказката по свой авторски начин, като задължително трябва да посочат кои от героите ще запазят в нея, кои ще липсват и ще се наложи ли добавянето на нови персонажи.
2. В „Житената питка” на учениците е поставена задачата да подредят илюстрациите към приказката, като номерират всяка една от картинките.

3. В поредицата от приказни истории за „Хитър Петър” към учащите се е поставено условието да наредят правилно пъзела с разбърканите около него картинки така, че след подредбата му да създадат текст с помощта на визуалната опора, с която разполагат към момента. (Кюркчийска, 2016:35, 38, 39).

Задачите, поставени към приказките се изпълняват в рамките на предварително фиксирано за целта време, за да може играта да има състезателен характер и да свикнат учениците да мислят бързо и логично в рамките на посочените на хронометъра минути, отразени в левия ъгъл на стартираната игрова задача.

Друг подходящ образователен софтуер, използван в обучението по български език и литература, както и по други учебни предмети, носи наименованието „Виртуална лаборатория – образователен софтуер”. Този софтуерен пакет е предназначен също за деца в предучилищна и начална училищна възраст. В него, отново с игрови похвати, децата без много усилия се научават да четат, броят, смятат и оцветяват правилно, като не излизат извън очертанията на контурите. В съдържателен аспект софтуерът се базира върху предметите, изучавани в училище. Пакетът съдържа 16 самостоятелни игри, като всяка от тях се отнася до изпълнението на определена образователна задача от предметните области: български език и литература, математика, технологии и предприемачество, изобразително изкуство, музика и роден край. (www.Brainware-BG.com 4).

Сред известните чуждестранни онлайн образователни софтуери се отнасят:

- Moodle;
- SpaceTeacher;
- Blueblue, а от българските по-популярни са:
- Ucha.se;
- LenguageBox;
- SmartClassroom.bg и др.

От всичко разгледано до момента, изводът, който може да се направи е, че образователните софтуери са важна част от образователния процес на учениците в началното училище, защото са не просто източник на нова, полезна и разнообразна за тях информация, но също така им осигуряват игри и забавления докато се обучават в училище или изпълняват поставените им от учителя за самостоятелна работа упражнения. Истината е, че интернет пространството, колкото и за опасно да го смятаме в редица от случаите, е пряко обвързано с живота на всеки от нас. Чрез приложението на информационните технологии човекът не само се образова, обогатява общата си култура и се развива личностно, но и открива за себе си нови полета за изява, нови възможности за творческо развитие и професионално израстване.

Безспорен е фактът, че е желателно учители и родители да бъдат бдителни към интернет заниманията на децата, които в много от случаите са и твърде опасни, особено игрите, отключващи агресия сред подрастващите, но не по-маловажно е и това, че без интернет услугите, предлагащи ни изобилие от образователни идеи и продукти, е немислима екзистенцията ни. Живеем във века на информационните технологии, без които е немислим човешкият прогрес в различните сфери на дейност – наука, медицина, електроника и др. Учителите са хората, които обучавайки в училище учениците, се грижат както за интелектуалното и духовното им израстване, така също и за максималното предпазване от рисковете във виртуалното пространство, като насочват тяхното внимание основно върху образователната страна на компютърното ни съвремие.

Литература:

1. Гарушева, П. Използване на интерактивни игри в обучението по български език. Сп. Български език и литература, № 1, 2012 г.
2. Кюркчийска, В. Информационните технологии – самостоятелен предмет или средство за обучение в началното училище. Списание за образование, №1, 2016 г. Online.
3. Николова, Й. Учебната задача в обучението по български език и литература в началния етап на основната образователна степен. В: Списание на Софийския университет за образователни изследвания, № 2, 2013 г. Online.
4. Рангелова, Р. Интегриране на информационните и комуникационните технологии в началния етап на основната образователна степен. Сп. Начално училище, № 1, 2006 г.
5. Стоименова, Я. Организация на творческата дейност на учениците в началните класове. Благоевград, 2005 г.
6. Чилева, В. Хипотезирането в процеса на решаване на математически проблемни ситуации. Сп. Педагогически новости, № 1, 2015 г.
7. www.Brainware-BG.com.

**Д-р Ива Стаменова,**

е специалист по Начална училищна педагогика в ЮЗУ „Неофит Рилски“. Асистент е по Начална училищна педагогика, Методика на обучението по български език и литература и Дидактика на началното оgramотяване. Защитила е дисертационен труд на тема: „Развитие на четивната грамотност на учениците в IV клас в условията на проектна учебна дейност“ през 2018 г. Член е на Съюза на учените в град Благоевград от 2015 г. Автор на монография със заглавие: „Развитие на четивната грамотност на учениците чрез проектна учебна дейност“