

ПРИЛОЖЕНИЕ НА SCRATCH КАТО СРЕДСТВО ЗА ВЪЗПРИЕМАНЕ НА ЛИТЕРАТУРНО ПРОИЗВЕДЕНИЕ ОТ УЧЕНИЦИ БИЛИНГВИ – 3. КЛАС

Светлана Г. Борукова

ОУ „Отец Паисий“, село Стряма

РЕЗЮМЕ

Резюме: В статията е представен вариант за изучаване на литературни текстове чрез програмата Scratch в часовете по четене в 3. клас от ученици билингви. Всяко дете, освен да пише и чете, му е нужна още една грамотност-компютърната. Приспособяването на образованието към информационния век не се изразява само с осъвременяване на учебното пространство, а с пълна промяна на съдържанието, методите и целите на образователната реформа. В отговор на необходимостта от модернизиране и хармонизиране на образователната ни система със световните и европейските стандарти са приетите Национална стратегия и План за действие за въвеждане на информационните технологии в българските училища. Практическото им реализиране е насочено към формирането на личности, които да са уверени, творчески и продуктивни потребители на новите технологии. Чрез използването на литературен герой от приказка, стихотворение, басня, учениците ще направят проекти като пресъздадат наученото от произведенията. Към програмата Scratch учениците проявяват интерес и е подходяща за създаване на подобни проекти. Освен това учениците развиват своите умения за правилно писане на текст на дигитално устройство, научават се да общуват.

Ключови думи: Scratch, билингви

APPLICATION OF SCRATCH AS A MEANS OF PERCEPTION OF LITERARY WORK BY BILINGUAL STUDENTS - 3TH GRADE

Svetlana G. Borukova

Summary: The article presents an option for studying literary texts through the Scratch program in reading classes in 3rd grade by bilingual students. Every child, in addition to writing and reading, needs another computer literacy. The adaptation of education to the information age is not only expressed by the modernization of the educational space, but by a complete change of the content, methods and goals of the educational reform. In response to the need to modernize and harmonize our educational system with world and European standards, the adopted National Strategy and Action Plan for the introduction of information technology in Bulgarian schools. Their practical implementation is aimed at forming individuals who are confident, creative and productive users of new technologies. By using a literary character from a fairy tale, poem, fable, students will make projects by recreating what they have learned from the works. Students are interested in the Scratch program and it is

suitable for creating similar projects. In addition, students develop their skills for correct text writing on a digital device, learn to communicate.

Keywords: *Scrath, bilinguals*

По закон преподаването в училище се извършва на български език. Факторът двуезичие, който се среща в някои училища, много често е пренебрегван. Това именно прави учебния процес труден. Има случаи, когато няма и резултати. Учениците са изправени пред затруднения, които са свързани с това, че те не владеят достатъчно добре български език или изобщо не владеят езика. В България все още има населени места, където българската реч не се използва, а българският език се говори преди всичко в училище, където учениците прекарват част от времето си. Такива са селища, квартали с определена етническа общност – турска, ромска и др., които са билингви. В литературата се употребяват двата термина – двуезичие и билингвизъм. Под термина „билингвизъм“ разбираме лица, които владеят отлично повече от един език, което се отнася за малко случаи. Това налага владеене, при което индивидът без проблем да преминава от единия на другия език, т. е., говорейки на един език, да използва елементи само от неговите системи.

Програмирането е сходно на овладяването на чужд език. Това е умение, което остава за цял живот. Знанията, които учениците ще придобият по програмиране ще им бъдат полезни и на по – късен етап, защото програмирането развива логическото мислене, организация на работата им, работата в екип, увереност при експериментиране, нестандартно мислене при решаване на проблем. Интегрирането на ромите е желателно да започне от ранна детска възраст, т.е. ромските деца първи трябва да се приобщят към общността. Липсата на приобщаване ще ги направи без възможност да упражняват основните си права. Образователната система има най-съществена роля, в интеграцията на ромите в българското и европейското общество. Тя трябва да подготви всяко българско дете, да живее отговорно, в едно свободно общество, в дух на разбирателство, мир и толерантност. Това изисква:

- Гарантиране на равен достъп до качествено образование; процесът на десегрегация - ще бъде насърчаван, без да провокира нови разделения.
- Мотивация на ромските деца и родители за придобиване на образование.
- Овладяване на официалния език от ромските деца в предучилищна възраст.
- Повишаване на посещаемостта на училищата от ромските деца.
- Включване на отпадащите и реинтеграция на децата, които не са обхванати от образователната система.
- Намаляване на неграмотността сред възрастните роми; подкрепа на моделите на непрекъснато образование особено за социално по-слабите и бедните.
- Привличане на младежите, отпаднали от системата на образованието към форми за придобиване на професионална квалификация. Всяко дете, освен да пише и чете, му е нужна още една грамотност – компютърната. Обучението в начален етап цели приобщаване на децата към компютърната култура, която е част от техническата култура на обществата ни. Работата с компютри в началния етап трябва да осигури безпроблемно навлизане на децата в света на модерните технологии и да формира положително отношение. Практическото реализиране на информационните технологии е насочено преди всичко към изграждане на личности, които да са уверени, творчески и продуктивни потребители на новите технологии. Обучението по български език и литература има решаващо значение при запознаване на учениците с езика и литературата, при развиване на речевите и литературните им способности и творческата им словестна активност. Ориентацията към усвояването на книжовния език е основен

момент в речевото развитие на детето в училище. Голяма е отговорността за овладяване на езиковата и речевата култура в началните класове. Необходимостта от изучаването е от голямо значение за съществуване на индивида. Езикът е средство за съществуване на обществото. Също така езикът е свързан с мисленето. Учителят е личността, която търси методи за постигане на оптимални резултати. Учителят учи децата да си сътрудничат, да се уважават. Необходимостта хората да общуват се появява в първите години на човешкия индивид. Общуването играе важна роля при формирането на личността на учениците, в емоционалното им развитие и т. н. Съвременното общество значително разширява възможностите за общуване. Общуването дава възможност да се добият и обогатят познанията за света. Без общуване не може да се постигне пълноценно развитие на учениците. Възпитателната ценност се заключава в това, че общуването е важен фактор за формиране на интелекта. Обкръжението на детето провокира определени чувства. Началната училищна възраст е благоприятен период за подготовка на учениците за взаимно общуване. Това е много важна педагогическа задача, която стои пред учителите. В началната училищна възраст, когато четенето отстъпва място на чудния свят на литературата, читателският подход към произведенията се обогатява и дава големи възможности за вариативност на методите и средствата за възприемане на литературата като вид изкуство. Това е подходящо време за създаване на благоприятни условия за наслада и удовлетворение от съприкосновението с приказката, разказа, стихотворението и баснята, за да се стигне по естествен и непринуден за учениците начин до осмисляне на художествения текст, за обогатяване на представите му за света, развиване на мисленето и отключване на детското въображение.

Началната училищна възраст е период на функционално ограмотяване на личността и е от важно значение за осъществяване на дигиталната грамотност като предпоставка за мотивацията и за усвояване на знания и умения през целия живот.

За формирането на дигитална грамотност и развитието на уменията за четене в начален етап допринася обучението по компютърно моделиране, което се въвежда като учебен предмет в задължителната подготовка в трети клас според рамковия учебен план. Възможността за програмиране е важна част от грамотността в съвременното общество. Технологиите трябва да се използват и като среда и като средство за обучение. Малките ученици трябва да развиват знания и умения за дигитална идентичност, култура на работа в дигитална среда, умения за анализ, моделиране, разработване на дигитални проекти. Работата с визуални среди за програмиране дава достъпни за тази възраст инструменти за формиране на начални знания за алгоритми, структури и данни. Разработени са водещи методики за програмиране в ранна възраст, които позволяват ефективна работа по темата в началното училище. Програмирането е новата грамотност в дигиталния свят.

Като средство за подобряване на качеството на обучение, информационните науки следва и да съдействат за повишаване на мотивацията на учениците за участие в учебния процес. Процесът на интегриране на знания и умения е съществен за обучението в началното училище, защото емпиричният характер на знанията предполага интегративен подход на преподаване. Този подход е заложен в учебните програми с оглед изграждане на по-цялостна представа за света. За да донесат положителна промяна в процеса на обучение, технологиите трябва да се използват по подходящ начин от учителите. Напоследък е засилен интересът към преподаване на програмиране в началното училище, който е провокиран и от навлизането в практиката на визуалния език за програмиране Scratch (Скрач). Той е един от многото езици за програмиране в света. Постоянно се появяват нови, но той като първи език, на който децата могат да започнат да програмират има много предимства, защото е много лесен и удобен, бърз, приятен и забавен начин за въвеждане на малките ученици в света на програмирането. Scratch е по-

различен от другите програми с това, че учениците придобиват знания, докато се забавляват с изображения, звуци и анимация. Имат свободата да оформят различни обекти от околната среда. По време на тази творческа дейност те обогатяват своята култура и я споделят.

Програмата Scratch е предназначена да се програмират различни интерактивни истории, игри и анимации. Програмата дава възможност да се споделят готови проекти в онлайн пространството, така че да бъдат в полза за други хора като идея.

„Учебният предмет Компютърно моделиране в начална училищна степен е основополагащ за придобиване на дигитална компетентност и работа в дигитална среда за програмиране Scratch“ (Душков и др. 2018, стр.4). „Учебното съдържание и задачите към него са представени атрактивно и предизвикателно и се реализират успешно с визуалната среда за програмиране Scratch“ (Миланова 2018, стр.4). Тази среда предоставя възможности за обучение в началното училище с иновационни елементи и с приоритет върху това „Как да се учи?“, „Как да се направи?“ като ефективен, точен, интуитивен и желан път за усвояване на знанията. Възможностите за интердисциплинарно обучение чрез Scratch насърчава учениците от трети клас към по-пълноценни, креативни и ефективни педагогически взаимодействия. В предмета

Компютърно моделиране и в частност визуалната среда за програмиране Scratch съществуват такива интегративни нишки, които се актуализират в подходящи форми. Значението на интегралните тенденции е в това, че те произтичат от предметните знания и ги надстройват. Възможностите за интердисциплинарно обучение чрез Scratch насърчава третокласниците по-пълноценни, креативни и ефективни педагогически взаимодействия.

Акцентът в методиката на обучение вече се пренася върху практическата работа на ученика, а не във възпроизвеждането на знания, усвоени чрез слушане и наблюдение. Работата на учениците в Scratch е активна и практическа, успешна и мотивираща за всеки един ученик. Учениците, участващи в интердисциплинарното обучение, често научават учебното съдържание като интересно преживяване, когато учителят успее да обвърже темите не само интердисциплинарно, но и с времето, реално ситуативно пространство.

Обучението по Български език и литература в началния етап се осъществява в параметрите, зададени от Държавните образователни стандарти. Ориентирано е към постигане на базовото равнище на ключовата компетентност, свързана с комуникацията на български език, и към реализиране на междупредметни връзки и комплекс от дейности, подчинени на съвременните ключови компетентности: езикови, комуникативно-речеви, литературни, социокултурни.

Акцент в предложените и реализирани междупредметни връзки в направлението Български език и литература – КМ (Scratch):

Основна цел е прилагане на комуникативно-речеви умения в речево общуване-устно или писмено, доразвиването им чрез ефективно участие в комуникативно-речева ситуация, създадена от тях в Scratch.

Предимството тук е, че учениците ще приложат своите знания и умения по четене в една по-различна и интересна за тях образователна среда.

Заклучение. Чрез възможностите на визуалната среда за програмиране Scratch и работата в нея е процес, в който учениците се насърчават да възприемат, беседват, разсъждават от гледна точка на множество дисциплини, да откриват отговори и да представят резултати.

Библиография:

Душков, И. и др. (2018). *Компютърно моделиране 3. клас. Методическо ръководство за учителя*. София: ИК „Анубис“.

Миланова, А. (2018). *Книга за учителя по Компютърно моделиране за четвърти клас*. София: Просвета плюс.