

## ОБУЧЕНИЕ ПО АНГЛИЙСКИ ЕЗИК В ПЪРВИ КЛАС В БОГАТА НА ТЕХНОЛОГИИ СРЕДА

Румяна Йорданова Папанчева<sup>1</sup>, Елена Цанкова Ташева<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Университет „Проф. д-р А. Златаров“, Бургас

<sup>2</sup>ОУ „Александър Георгиев – Коджакафалията“, Бургас

## TEACHING ENGLISH AT FIRST GRADE IN RICH OF TECHNOLOGIES ENVIRONMENT

Rumyana Papancheva<sup>1</sup>, Elena Tasheva<sup>2</sup>

<sup>1</sup>University „Prof. Dr Asen Zlatarov“, Burgas

<sup>2</sup>Alexander Georgeiv – Kodzhakafaliata Secondary School, Burgas

**Abstract.** The talk describes an experimental work realized with 1<sup>st</sup> grade students from Vasil Aprilov Secondary School in Burgas. Authors presents implemented lesson and give some methodological recommendation for teaching and learning in environment equipped with contemporary technologies – interactive whiteboard, individual students’ tablets and specialized educational software.

**Keywords:** language teaching, educational software, interactive teaching methods

Ранното чуждоезиково обучение и интегрирането на технологии в учебния процес в съвременното училище са сред най-често дискутираните теми в днешни дни, тъй като формирането на дигитални и езикови компетенции е ефективно, само ако се реализира системно и последователно от най-ранна възраст – предучилищна и начална училищна степен.

Статията представя пример от реализацията на избрана тема от учебното съдържание в първи клас по системата „Talk and Write with Echo“ на издателство Изкуства [1]. Акцентът е поставен от една страна на интегрирането на технологии в учебния процес и от друга – на съчетаването на разнообразни методи на преподаване в хода на урока.

Съвременната класна стая в началното училище добива все по-нов облик с интензивното въвеждане на подходящи технологични решения. Масово началните училища в България разполагат с презентационна техника. Голяма част вече са оборудвани и с интерактивни дъски. За провеждане на експерименталната работа е осигурено следното технологично оборудване – компютър, свързан с интерактивна тъчскрин дъска, инсталиран мултимедиен проектор и индивидуални таблети за учениците. Таблетите са свързани във вътрешна мрежа с компютъра, посредством рутер. Системата осигурява едновременната работа на 30-40 устройства.

Използва се образователен софтуер за изучаване на английски в първи клас на издателство Изкуства. Софтуерът включва 53 учебни единици, следващи съдържанието на учебника за 1 клас<sup>1</sup>. Разработените уроци са съвместими с използването на интерактивен хардуер – интерактивна дъска, таблети, интерактивни дисплеи – устройства, с които потребителят може да премества лесно обекти, да води записки, да възпроизвежда видео и звук.

Следва описание на реализираната работа с коментари и бележки по хода на урока.

Тема на урока: Consonants: Ww

**Цел:** Запознаване на децата с буквите „Ww“ и звук „W“. (The children became acquainted with letter „Ww“ and the sound of phonic „W“)

**Задачи:**

- Преговор на основния речников запас (цветове, основни предмети, числа и т.н.)
- Запознаване с новата буква „Ww“ и нейния звук
- Преговор на взети до момента букви

В съответствие с методиката на обучение по системата „Talk and Write with Echo“ урокът започва с кратка уводна работа по календата. Припомнят се сезона, времето навън, деня от седмицата и в хроно-

логия вчерашния и утрешния ден, месеца, текущата седмица и конкретната дата. Модулът CalendarTime гарантира формирането на активен речник с над 50 думи – наименованията на дните от седмицата, месеците, сезоните, числата, думи и изрази, свързани с метеорологичното време (фиг. 1).



Фигура 1. *Calendar Time* – учебни ресурси.

Модулът Calendar Time е разработен като отделна единица в образователния софтуерен пакет. Така учителят има възможност да го използва в удобно време. В модулът са включени озвучени обекти с всички понятия по темата. Месеците и дните от седмицата са изписани, макар че от учениците не се очаква да четат на английски език. Търси се създаването на асоциация чрез комбинирано използване на сетивата – зрение и слух. Виждайки изписването на думите в хода на тяхното изучаване, учениците формират полезни асоциации за дълга и кратка дума, за водеща буква и звук и др., което води до допускане на по-малко граматически грешки при писане на английски език в бъдеще.

Обучението по английски език не е задължително според учебната програма. В град Бургас то част от общинска програма и се осигурява от Община Бургас и Център за подкрепа на личностното развитие, гр. Бургас. Всички деца от първи клас изучават английски език два пъти седмично, без допълнително заплащане от страна на родителите.

Уроците са разработени така, че в първия час учениците се запознават с определена буква и нейния звук, а във втория час се развива речниковия запас, като се акцентира на изучените първия час звук и буква. Съответно софтуерният пакет предлага по два модула за всяка учебна седмица. В първия модул се въвежда новата буква и съответният ѝ звук. Разработени са разнообразни упражнения за развиване на лексиката на децата. Във втория модул е онагледена и озвучена серия от илюстрации към урока, по която учителят и учениците трябва да съставят кратка история и децата трябва да предложат край на историята, който да нарисуват в своите учебници.

В началото на урока се въвеждат георите – Wolly the worm, Wendy the wasp and William the wolf. Ехото е персонаж в системата „Talk and Write with Echo“. Това е въображаем герой, който присъства постоянно в класната стая и чрез него учителят поставя задачи, дава насоки и коментира работата на учениците. Ехото се появява и казва, че днес децата ще са на разходка в гората в един чудесен пролетен ден. През цялото време се говори единствено на английски език.

Първо запознаваме учениците с червейчето Wolly. При щракване върху него се чува фразата „I love blue flowers.“ Озвучен е бутонът с надпис „Worm“ с автентично английско произношение за въвеждане на новата дума. На интерактивната дъска учителят или избрано дете премества червея до сините цветя.

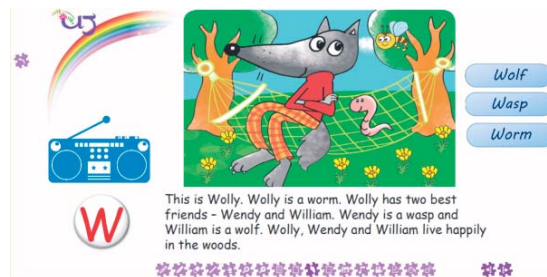


Фигура 2. Въвеждане на героите от урока – *Wolly, Wendy and William*

Следва въвеждане на героя Wendy. При щракване върху осата се чува „I love red flowers.“ Озвучен е бутонът с надпис „Wasp“. Въвежда се новата дума. Осата се премества до червените цветя. Въвеждаме и героят William. Той е скрит зад дърветата. Чрез влачене го преместваме в средата на сцената. При щракване върху вълка се чува „Hello, friends.“ Озвучен е бутонът с надпис „Wolf“. Въвежда се новата дума.

Преди запознаване с новата буква на децата се предлага да изпеят песента за звуковете, която за удобство е поставена на екрана и се стартира при щракване върху иконата с изображение на касетофон. По време на изпълнение на песента учителят отбелязва всяка спомената буква върху специално разработено към системата табло.

Ехото: „Здравейте деца. Да чуем една история“. Прослушва се аудио-записът към текста от учебника. Текстът е съставен така, че в рамките на няколко изречения да има наситена употреба на новия звук W (фиг. 3). След това учителят прочита историята изречение по изречение и учениците повтарят всяко изречение. Затвърдяват се новите думи и звука W. Децата следят текста от урока в своите учебници и подчертават всяко едно от прочетените изречения.



Фигура 3. Работа с текста за въвеждане на буква и звук W

Учителят излъчва задача към таблетите на децата. С помощта на инструмента „Маркер“ от лентата с инструменти, учениците трябва да маркират в избран цвят всички букви W в текста (фиг. 4). Преди да излъчи задачата учителят показва: кой инструмент трябва да използват, как се избира цвета и как, ако е допусната грешка се връщаме стъпка назад, за да се коригира. Учителят приканва учениците да включат таблетите. Излъчва задачата и минава по чиновете, за да проследи работата им.

Разработеният софтуерен пакет поддържа функционалност, при която учителят може да визуализира обратно работата на таблета на избран ученик върху интерактивната дъска. Това дава възможност да се преброят всички открити букви и децата да проверят и коригират самостоятелно своята работа.



Фигура 4. Откриване и маркиране на буква W

Следва запознаване с елементите на буквата. Учителят показва как се изписва. Изписва буквата с пръст във въздуха. Децата повтарят с него. Избира Маркер и повтаря буквата по пунктира на дъската. Следващата задача е за самостоятелно изпълнение от децата – те трябва да открият всички букви W и да ги изпишат, следвайки пунктираните линии (фиг. 5). На страницата са записани и други букви в различна позиция в опит децата да бъдат затруднени и да открият и изпишат само буквите W. Работи се си инструмента Маркер, като може да се избират различни цветове.



Фигура 5. Изписване на буква W

Ехото казва: „Нашите герои са ни измислили две задачи. Ако се справим с тях ще получим подарък.“ Следва екипна работа. Децата работят по 4 в екип. Децата от предния чин се обръщам към учениците от задния чин и така бързо и лесно се оформят екипите.

**Първа задача:** Групиране дума-първи звук. На страницата са разположени малки илюстрации и бутони с изучени до момента букви и звукове. Задачата е озвучена, но за по-ефективна работа е добре звукът да се прослуша фронтално вместо всяко от децата да възпроизвежда звук на своя таблет. При щракване върху картинката се възпроизвежда аудио-запис. Децата чуват, след това повтарят хорово. Учителят излъчва задачата. Учениците трябва да разместят картинките и звуковете и да ги групират по двойки според първия звук на всяка от думите (фиг. 6). Използват инструмент Премести (ръчичката). Учителят избира 1-2 деца и визуализира тяхната работа обратно на интерактивната дъска. Децата в един екип си помагат заедно чрез обсъждане, припомняне на отделни думи, вземане заедно на решение как да групират картинки и букви.



Фигура 5. Задача 1.

**Втората задача** се изпълнява фронтално. Учителят възпроизвежда аудио-запис на изречение. Учениците трябва да посочат дали твърдението е вярно или не. За целта всеки ученик разполага с два картон – червен за НЕ и зелен за ДА. При чуване на изречението всеки вдига един от картоните. Правилните твърдения се премества в кръга, означен с YES, а неправилните – в кръга, означен с NO. Учителят пуска звука и мести аудио-бутоните. Твърденията са: **YES** – Wolly is a worm. Wendy is a wasp. William is a wolf. Wendy loves red flowers. **NO** – The wolf is small. The worm is big. The wolf can fly. The weather is rainy.

Ехото: „Ученици, ето вашите подаръци. От цветните телчета всеки трябва да направи по една буква. След това с щипките всеки екип идва и закача своите букви на „Въженцето на азбуката“. В рамките на до 5 минути децата изработват цветните букви и ги закачат на предварително подготвеното въже на подходящо място в класната стая според наличните за това условия (фиг. 6).



Фигура 6. Екипна задача. Изработване на букви.

Следва заключителната част на урока. Прави се обобщение на свършената работа и се поставя задача за самостоятелна работа от книгата на детето – да се повторят внимателно всички редове със зададените с пунктирана линия букви W.

При наличието на богато илюстриран учебник, помощни табла, аудио-записи, образователен софтуер с много и разнообразни задачи, ролята на учителят е да се концентрира върху разработването на интересен ход на урока, в рамките на който да съчетае различни методи на работа – фронтална работа, екипни задачи, творчески задачи, интерактивност и др. Учениците убедено заявяват желанието си следващ урок по английски език, което е висока оценка за системата и за методиката на работа.

#### References:

1. Severinova, D., S. Cameran, Ts. Doganova, Talk and Write with Echo. Student's Book, Grade 1, Izkustva, Sofia 2016

#### Notes:

1. <https://izkustva.bg/> Папанчева Р., Д. Савова, 1<sup>st</sup> Grade Interactive English – образователен софтуер за изучаване на английски език в първи клас, Изкуства, София, 2017.