

ИНОВАЦИИ В ОБУЧЕНИЕТО ПО АНГЛИЙСКИ ЕЗИК В ДЕТСКАТА ГРАДИНА

Ани Иванова Тошева, Венета Сашова Стоянова
Детска градина „Единство Творчество Красота“ гр. Враца

INNOVATIONS IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING IN KINDERGARTEN

Ani Ivanova Tosheva, Veneta Sashova Stoyanova
Kindergarten „Edinstvo Tvorchestvo Krasota“ , Vratsa

Abstract: This paper presents the activities of English language teachers from Kindergarten “Edinstvo Tvorchestvo Krasota” Vratsa under the National Program “Succeeding Together”, Module 2: Innovative Kindergarten. Good practices of using new technologies in learning English by preschool children are presented – III age group (5-6 years) and IV age group (6-7 years). It reveals the possibilities for upgrading the competencies of each child through the effective use of information and communication technologies. The electronic educational resources created by the teachers and their implementation in the process of pedagogical interaction contribute to the maximum assimilation of language structures from the formal and content side of the Bulgarian and English languages.

Keywords: Innovative Kindergarten, electronic educational resources, English language teachers

Настоящата разработка представя дейността на учителите по английски език от Детска градина „Единство Творчество Красота“ град Враца по Национална програма „Успяваме заедно“, Модул 2: Иновативна детска градина. Представени са добри практики на използване на нови технологии при изучаването на английски език от деца в предучилищна възраст – III възрастова група (5–6 годишни) и IV възрастова група (6–7 годишни). Разкрива възможностите за надграждане компетентностите на всяко дете чрез ефективно използване на информационно-комуникационните технологии. Създадените електронни образователни ресурси от учителите и внедряването им в процеса на педагогическо взаимодействие допринася за максимално усвояване на езикови структури от формалната и съдържателната страна на българския и английския език.

Ранното чуждоезиково обучение и интегрирането на технологии в образователно-възпитателния процес в детската градина са сред най-често срещаните 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 [1].

Чрез интегрирането на информационните технологии се привлича вниманието на децата и се задоволява естествената им необходимост от игра. Тяхното използване провокира децата да наблюдават целенасочено и са силен и мотивиращ фактор за изпълнение на поставените задачи. Спомагат за бързо и неосъзнато запаметяване на новите думи и на цели граматични конструкции.

Интерактивните образователни ресурси се реализират на игрова основа, чрез електронни платформи и уеб технологии, имат различно ниво на сложност, предлагат разнообразни дейности, постигат постепенно надграждане на знанията и имат атрактивен дизайн. Превръщат ученето в забавление и творчески процес.

В ДГ „Единство Творчество Красота“ развиваме у децата ключови компетентности за общуване на чужд език. Обучението по английски език е бесплатно за децата от всички възрастови групи и се провежда два пъти седмично в специализиран кабинет¹. Програмната система, по която работим „Play and Talk with Echo“ на издателство „Изкуства“ [2], предоставя на децата възможност за придобиване на умения за общуване на чужд език и поемане на обемна информация чрез редуване на различни дейности. Изучаваната лексика се онагледява с реални предмети и картинки и/или чрез използване съвременни интерактивни технологии в т.ч. и образователния софтуер за изучаване на английски език в III и IV група на ДГ – „ИТИ –АЕ“ на издателство „Изкуства“²

В детската градина е изграден моделът „динамична образователна среда“ [3]. Детските групи са обо-

рудвани с интерактивни дъски, програмируеми играчки, таблети и лаптопи. Учителите разполагат с интернет достъп и съвременни софтуерни образователни ресурси. Те притежават дигитални компетентности да работят ефективно в богатата на технологии среда.

В новооткрития специализиран кабинет по чуждоезиково обучение децата с интерес изучават английски език. Съвременната, богатата на технологии образователна среда в този кабинет не само обучава, но и възпитава. Тя провокира у децата естетически и интелектуални преживявания, мотивира ги за активна комуникативна дейност. Преподавателите са високо квалифицирани педагози, притежаващи езикови и дигитални компетентности.

Това ни провокира да участваме в Национална програма „Успяваме заедно“ на МОН, модул 2 „Иновативна детска градина“ и да усъвършенстваме компетентностите на педагогическите специалисти да създават електронни образователни ресурси, използвайки различни програми и приложения³.

Поставихме си следните цели:

- Създаване на условия, свързани с потребностите, интересите и възможностите на децата за овладяване на книжовен български език и чуждоезикови компетентности по английски език в условията на детската градина.
- Придобиване на дигитални умения от децата, необходими за целенасочено използване на електронен образователен продукт при овладяване на езикови компетентности.
- Популяризиране на иновативен педагогически опит, в т.ч. и със семейната общност.

Проведохме открити педагогически практики по английски език в III-та и IV-та възрастова група на детската градина, като част от проектните дейности, които споделихме с родителската общност и на педагогическа визита с експерти от РУО в областите Враца, Плевен, Монтана и Видин, както и директори и учители от детски градини от град Враца.

В III-та възрастова група (5–6 годишни) с учител Венета Стоянова се проведе открита педагогическа практика на тема „Животните във фермата“ / „Farm animals“.

Цели на педагогическата ситуация:

- Запознаване с животните във фермата – характерните части на тялото им, с какво се хранят и какви продукти дават;
- Развиване на дигитални умения при използване на електронен образователен продукт;
- Затвърдяване на уменията за разбиране и отговаряне на въпроси.

Методи: дискусия, наблюдение, упражнение, игри на интерактивната дъска „Завърти колелото“/ „Spin the wheel“, „С какво се храня“/ „What do I eat“, „Какво давам“/ „What do I give“, игри в малки групи „Подреди пъзела“, „Оцвети скритата картинка“, „Направи овца“.

Средства: интерактивна бяла дъска, лаптоп, песен, електронни образователни продукти и игри, разработени от учителя с програмата Open Sankore и уебсайт <https://wordwall.net>;

Ход на ситуацията:

1. Въвеждане в темата – за актуализиране знанията на децата за животните, които живеят във фермата е използвана играта „Spin the wheel“ разработена с шаблон от приложението wordwall.net. След завъртане на колелото децата правилно назовават животните на английски език.
2. Усвояване на нова лексика – чрез електронен ресурс на тема „Животните във фермата“, изработен с програмата Open Sankore децата отгатват последователно животните по звука, който издават и се запознават с какво се хранят и продуктите, които ни дават. Децата повтарят новите думи и фрази.
3. Практикуване на изучената лексика – за практикуване на изучената лексика са използвани игрите „What do I give“/„Какво давам“, „What do I eat?“/„С какво се храня“
 - Игра „What do I eat?“ – използван шаблон Quiz от приложението wordwall.net. Децата могат да избират от два възможни отговора, като целта на играта е да изберат картинката и да произнесат правилно названията на храната, която използват кравата, козата, овцата, кокошката и патицата.
 - Игра „What do I give?“ – използван шаблон Open the box от приложението wordwall.net.

На екрана има кутии с числата до 7, децата назовават номера на избраната кутия. След като се покаже животното избират картинката с храната която то ни дава.

Ситуацията продължава с работа в малки групи – с играта „Make a sheep“ децата от първата група декорират рисунка на овца с памук; втората група децата подреждат пъзел на пате – играта „Solve the puzzle“ и в третата група децата оцветяват картинка на домашно животно – „Color the picture“.

Заклучителна част – преценка на учителя и самооценка на децата за своето участие в дейностите и насочване вниманието им към темата при следващата ни среща.

Постигнати резултати: Децата могат да:

- Назоават на английски език животните, които живеят във фермата.
- Запаметяват новите думи като участват активно в игрови дейности.
- Свързват всяко животно с предпочитаната храната и продуктите, които дава.
- Определят количества и назовават числата до 7.

В IV-та възрастова група (6–7 годишни) с учител Ани Тошева се проведе открита педагогическа практика на тема „Wild animals” / „Диви животни”.

Цели на педагогическата ситуация:

- Възприемане и назоваване на частите на тялото на диви животни;
- Обогащане на изучената лексика по темата чрез електронни образователни ресурси; 3. Затвърдяване на уменията за слушане с разбиране на стихотворен текст /гатанки, римушки/.

Методи: беседа, наблюдение, упражнение, интерактивни игри „Who am I?”/„Кой съм аз?”, „What is missing?”/„ Какво липсва?”, „Solve the puzzle”/ „Подреди пъзела”

Средства: интерактивна бяла дъска, лаптоп /за учителя, презентация, пъзели, гатанки, римушка, песен, електронни образователни продукти, изработени от учителя с програмите Power Point, Open Sankore, Jugs@wPuzzle2.

Ход на ситуацията:

1. Въвеждане в темата – за актуализиране знанията на децата за дивите животни е използвано кубче, тип „зарче” с картинки на различни животни на всяка страна. Целта на играта „Throw and say”/ „Хвърли и назови” е правилно назоваване на животните на английски език.
2. Усвояване на нова лексика – чрез мултимедийна презентация на тема „Диви животни” децата се разхождат „виртуално” в джунглата и се срещат с различни животни. Използвани са възможностите на програмата Power Point за създаване на интерактивна презентация с вмъкване на анимации, озвучени картинки със звука на всяко животно и хипервръзки. По този начин децата се запознават с някои от характерните частите на тялото.
3. Практикуване на изучената лексика – за практикуване на изучената лексика за дивите животни и техните части на тялото са изработени образователни продукти за работа с интерактивна дъска.
 - Игра „Who am I?”/„Кой съм аз?” – използвана програма Apihost за записване гласа на учителя и вмъкване към картинката на всяко животно гатанка на английски език. Целта на играта е децата да слушат гатанката, в която се описват характерни части на тялото, да познаят животното и да го назоват на английски език.
 - Игра „What is missing?”/„ Какво липсва?” – използвана програма Open Sankore с изображения на диви животни. Целта на играта е развитие на памет и концентрация на вниманието. Задачата на децата е да запомнят поредица от четири карти с животни, след това да затворят очи, учителят скрива една карта, децата отварят очи и назовават кое животно липсва.
 - Игра „Solve the puzzle”/ „Подреди пъзела” – за изработването на тази игра е използвана програмата Jugs@wPuzzle2 за създаване на пъзели и картинки с изображения на животни от интернет.
4. Заключителна част – оценка и самооценка на децата за своето състояние след „виртуалната разходка”. С римушка на английски език „At the Zoo” / „В зоологическата градина” бе направен преход към следващата ни среща.

Постигнати резултати: Децата могат да:

- Назоават, описват и сравняват частите на тялото на диви животни;
- Слушат, разбират и възпроизвеждат кратки стихотворни текстове;
- Групират предмети по общ признак и ги отброяват;
- Проявяват интерес към изучаване на чужд език и стремеж към изява.

Интересът на децата към новите технологии повишава както тяхната концентрация и внимание към представената тема, така и емоционалната им нагласа към образователно-възпитателния процес. Игровите технологии правят обучението много по-вълнуващо и достъпно. Виртуалните светове на игрите предоставят уникална възможност на децата да усвоят нови знания и да взимат решения, като идентифицират препятствия, обмислят различни гледни точки и изпробват различни решения. Динамиката на развитие на технологиите налага една нова образователна среда, която отговаря на ускореното развитие и нуждите на съвременното поколение.

Като резултат от участието си в дейностите по проекта достигнахме до следните изводи:

- Училищна готовност и подобрени езикови компетентности на децата в това число и чуждоезикови;

- Внедрени интегрирани софтуерни и електронни ресурси и игри, в т.ч. и изработени от учителите;
- Приложими модели за педагогическо взаимодействие, гарантиращи развитие на детската личност;
- Мотивирани деца за работа в екип;
- Професионална удовлетвореност на педагогическите специалисти;
- Максимална информационна осигуреност на родителите;
- Апробирана иновация и споделени добри практики;
- Добър имидж на детската градина.

References:

1. Papancheva, R., E. Tasheva, Obuchenie po angliyski ezik v parvi klas v bogata na tehnologii sreda, Obrazovanie i tehnologii, 8/2017
2. Kaleva, B. D. Severinova – programna sistema po angliyski ezik za detsa ot preduchilishtna vazrast „ Play and Talk with Echo”, Izkustva
3. Papancheva, R. i dr. – Sazdavane na dinamichna uchebna sreda v DG chrez izpolzване na obrazovatelyn softuer i didaktichni igri ot sistemata EDUQUEST – Obrazovanie i tehnologii, 7/2016

(Endnotes)

1. Strategia na DG „Edinstvo Tvorchestvo Krasota” grad Vratsa
2. ITI – AE – obrazovatelyn softuer po angliyski ezik za 3 i 4 grupa na detskata gradina – izdatelstvo „Izkustva”
3. Proekt po Natsionalna programa „Uspyvame zaedno” na MON, modul 2: „Inovativna detska gradina”