

УВОД И МЕТОДИЧЕСКИ УКАЗАНИЯ

Анастасия Новикова/Даниела Камаринчева



Увод и методически указания към материалите Български език с Драко и Мими за многоезични деца

Анастасия Новикова/Даниела Камринчева

Материалите *Български език с Драко и Мими за многоезични деца* представляват **цялостна концепция за подпомагащо обучение¹ по български език за деца с друг майчин език за три възрастови нива: за 5-годишни, 6-годишни и 7-годишни деца (1. клас)**. Те могат да бъдат използвани както последователно в рамките на три години (което е препоръчително, тъй като в концепцията е заложено надграждане на материала), така и поотделно.

Нивата 5-, 6- и 7-годишни са условни. Решаващо значение за избора на материалите е нивото на владеене на езика от децата. То се определя от езиковата диагностика (която е част от материалите). Така за 6-годишни деца, които имат нулево или много ниско ниво на владеене на български език, е препоръчително да се вземат материалите за 5-годишни деца.

Всеки пакет материали *Български език с Драко и Мими за многоезични деца* съдържа система от дидактични езикови игри с точно зададена последователност на подаване на материала. Всяка игра има ясен граматичен и лексикален фокус, съпроводена е с подробни методични указания за нейното провеждане и е комплектована с необходимия илюстративен, аудио- и аудио-визуален материал.

Материалите *Български език с Драко и Мими за многоезични деца* се базират на съвременни научни разработки по дидактика, психолингвистика и изследвания на езиковото развитие на децата с оглед усвояването на втори език. Те вземат за основа концепцията *Deutsch für den Schulstart*² (*Немски за успешен старт в училище*), разработена в Университета Хайделберг.

Езиковите игри са насочени към граматични феномени, характерни за българския език и проблемни за децата с друг майчин език на тази възраст. Такива са членуването, ориентирането в родовата парадигма, съгласуването на съществителни и прилагателни имена, образуването на множествено число, ориентацията в системата на глаголните времена и други. Изборът на тези феномени и последователността на подаване на материала се базират на емпирични проучвания. Те показват например, че в усвояването на категорията съгласуване в детска възраст среден или женски род предхождат мъжки род, затова и нашите материали следват тази последователност.

Материалите са апробирани в рамките на две години в три учебни заведения в Русе в общо 12 учебни групи (през 2016/17 учебна година в 5 подготвителни групи и през 2017/18 учебна година в 4 подготвителни групи и 3 първи класа) при постоянна

¹ Подпомагащото обучение не замества, а допълва и подкрепя основното обучение по образователно направление *Български език* за детските градини и училища. Затова използването на тези материали в рамките на подпомагащото обучение не изисква одобрение от МОН.

² Homepage *Deutsch für den Schulstart* <http://www.deutsch-für-den-schulstart.de/>

обратна връзка с учителите, което позволяваше на авторите да оптимизират материалите.

Какво съдържат материалите

Разработени са общо **946 дидактични езикови игри** за трите нива. Играта е избрана като форма на педагогическо взаимодействие, тъй като тя позволява на децата да се учат забавлявайки се, по естествен, непринуден начин. Разработените игри включват в действие всичките им сетива, като ги увличат в разнообразни продуктивни дейности, а това прави учебния процес особено ефективен.

- Материалите за 5-годишни деца съдържат 266 игри в *Основен курс* и 54 игри в модул *Звукова култура*.
- Материалите за 6-годишни деца съдържат 246 игри в *Основен курс* и 40 игри в модул *Звукова култура*.
- Материалите за 7-годишни деца (1 клас) съдържат 300 игри в *Основен курс*
- Модул *Свързана реч и литература* съдържа 18 дидактизирани истории и приказки за трите нива.
- Модул *Типови игри* включва 22 игри, които могат да се изпълват с различно съдържание и да се ползват допълнително за упражняване на лексикални или граматични феномени, заложен в *Основния курс*.

Илюстративен материал:

- Картинки А5, подредени по рубрики: *Град и ландшафт, Животни, Жилище и мебели, Играчки, Машини и транспорт, Облекло, Училище, Природа, Хора и атрибути, Хранене, Отделни игри, Букви* (само в материалите за 6-годишни деца) и *Други*
- Постери
- Работни листи
- Аудио и аудио-визуален материал

Езикова диагностика:

Разработената езикова диагностика съдържа четири вида задачи, позволяващи да се определи нивото, на което детето владее различни граматични феномени и уменията му за съставяне на кратък свързан текст. Всяка от задачите е съпроводена с илюстративен материал, подробни указания за провеждането на диагностичната процедура и критерии за отчитане на резултатите.



Главните герои

Главните герои в игрите са Драко и Мими, ръкавични кукли, които имат много важна функция – те разиграват етюди и така подават езиковия материал, лексика и граматични модели (което се случва в ясен ситуативен контекст), постепенно въвличат

децата в игра и насърчават детската продукция. Често единият от героите влиза в ролята на недоразбрал или нечул нещо, моли децата за помощ и така детската езикова реакция идва съвсем спонтанно и естествено.

Как изглеждат игрите

Всички дидактични езикови игри от материалите *Български език с Драко и Мими за много езични деца* изглеждат по следния начин³:

ИГРА 46		Мими бърка цветовете	
<p>Задачи/дейности: Назоваване на обекти в различни цветове</p>		<p>Речник Облекло Цветове</p>	
<p>Материали: картинки 07, 038, 036, 037, 039, 01</p>		<p>Граматика Съгласуване по модела: член. същ. (ср.р.) (ж.р. за контраст) + съм + прил. име</p>	
<p>Подготовка: Да се приготвят горепосочените материали.</p>		<p>Свързана реч и литература</p>	
<p>Лексика: яке, елече, сако, палто, копче, рокля, червен, зелен, жълт, син, бял, черен, оранжев, сив, кафяв, розов</p>		<p>Звукова култура</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>Мими: Какви са тези картинки? П: Мими, днес ще разглеждаме картинки на дрехи с различни цветове. Ти научи ли цветовете? Деца, хайде да видим дали Мими знае вече цветовете. Аз ще показвам на Мими картинка. Тя ще ми казва какво има на нея и какъв цвят е, а вие, деца, ще казвате дали е правилно.</p> <p>П показва на Мими и децата картинката на синьо яке. П: Мими, какъв цвят е якето? Мими: Якето е черно. П: Правилно ли е, деца? Децата: Не, якето е синьо.</p> <p>Ако децата отговорят непълно, П им помага, а след това децата повтарят.</p> <p>По същия начин се продължава и с останалите картинки.</p> <p>Забележка: П може да ползва картинки на посочените дрехи (яке, палто, рокля, сако, елече) в различни цветове, както и картинки на други дрехи (предимно в среден род).</p>		<p>Тук се изброяват материалите, необходими за играта. В този случай това са картинки от рубрика <i>Облекло</i>.</p> <p>Тук се описват дейностите, които ще извършват децата.</p> <p>Тук се описва това, което трябва да подготви педагогът, за да може да изиграе съответната игра. В този случай тя/той трябва да избере от рубриката <i>Облекло (О)</i> картинки със съответните сигнатури.</p> <p>Тук се посочва опорната лексика. В този случай децата упражняват познати цветове и части на облеклото.</p> <p>П означава педагог.</p> <p>Игрите са в диалогична форма и дават ситуативен контекст, в който употребата на граматични форми и конструкции, които трябва да бъдат овладени, е максимално естествена. В този случай децата поправят котката Мими, която греши цветовете, и така упражняват в игрова форма съгласуване по модела член. същ. (ср.р.) (ж.р. за контраст) + съм + прил. име</p> <p>В дясната колона се посочват образователните ядра. Активните ядра са маркирани в по-тъмен цвят. В този случай се работи по ядра <i>Речник</i> и <i>Граматика</i>, под тях са записани и конкретните теми.</p>	

³ Примерът е от материалите за 5-годишни деца, игра 46.

Как се работи с материалите

Материалите са конципирани да се работи с тях 4 дни в седмицата по 30 минути на ден (препоръчително в групи до 8 деца). В една учебна ситуация се вземат средно по 2-3 игри от *Основния курс* според съдържанието на играта и напредъка на децата. Игрите са представени под формата на сценарии, с цел оптимална реализация на граматичния фокус и облекчаване работата на учителя. **Спазването на последователността на игрите е задължително.** По преценка на педагога игрите от *Основния курс* могат да се комбинират в една и съща учебна ситуация с игрите от модули *Звукова култура*, *Свързана реч и литература* както и с *Типови игри*⁴.

Педагогът трябва първо подробно да се запознае със *Съдържанието* на материалите. То стои в началото на *Основния курс* за всяко ниво и е организирано под формата на таблица, в която игрите са групирани според граматичните феномени и по този начин се вижда прогресията на подаване на материала.

Игрите трябва да бъдат подготвени минимум за една седмица напред (средно 12 игри), за да се види, от една страна, прогресията на граматиката, а от друга страна, да се подготвят своевременно необходимите за провеждането им материали.

Методически насоки и основни принципи на концепцията

Материалите следват *принципа на комуникативната необходимост*. Първите игри започват с лексика, необходима за справяне с ежедневни житейски ситуации. Постепенно лексиката и тематичните контексти се разширяват и допълват по *принципа на спиралата* както в рамките на материалите за едно отделно езиково ниво, така и в рамките на цялата концепция. По този начин децата постепенно навлизат в образователния български език. Ядро *Речник* е организирано по *принципа на мрежата* – така тема *Хранене* е свързана с подтеми *Прибори*, *Плодове и зеленчуци*, *Готвене*, *Пазаруване* и други теми като *Празници*, *Ежедневие* и др.

Игрите изцяло залагат на имплицитно подаване на граматиката: конструира се ситуативен контекст, в който децата трябва словесно да реагират по един определен начин. Децата научават граматиката неусетно, в игрова форма, благодарение на масивен структуриран езиков инпут, който те получават от страна на педагога и главните герои, куклите Драко и Мими. Затова е важно при подготовката на учебната ситуация педагогът да си изясни кои изрази и конструкции в играта кореспондират с граматичния фокус и да поставя езиковите задачи на децата така, както те са формулирани от авторите на игрите.

Игрите са формулирани в диалогична форма, която позволява многобройни повторения на упражняваната лексика и граматичните структури в естествен контекст. Основният принцип на концепцията е *инпут преди продукция*. Под това се разбира интензивно подаване на езиков материал и съответните граматични модели от педагога и героите преди реализирането на детската езикова продукция. Затова има игри, в които продукцията на децата е минимална, те се намират в ролята на зрители и

⁴ Виж уводите към *Звукова култура* и *Свързана реч и литература*.

активни слушатели. Това са игри, въвеждащи лексика или определени граматични феномени. Те са последвани от игри, в които куклите насърчават детската продукция и децата стават все по-активни.

Принципно важно е педагогът да поправя грешките на децата имплицитно: ако детето греши, да подава правилния отговор, без да повтаря грешния израз. Той/тя трябва да повтаря правилните отговори и да моделира неправилните, за да се затвърждава езиковия модел.

Принципно важно е педагогът да повтаря правилните отговори и да моделира неправилните, за да се затвърждава езиковия модел. Той/тя трябва да коригира грешките на децата имплицитно: ако детето греши, да подава правилния израз, без да повтаря грешния.

Част от игрите са изградени върху истории и приказки. Те не се четат, а се разказват от педагога по метода на *интерактивното разказване*. Педагогът трябва активно да използва илюстрациите по време на разказа, да променя гласа си, да поглежда към децата, да се намира в постоянен контакт с тях. Целта е те да бъдат активирани в процеса на разказа. Например:

- да дават коментари
- да описват картинки
- да демонстрират движения, упоменати в разказа
- да отговарят на въпроси
- да разказват/да говорят заедно с разказвача, когато пасажите в текста се повтарят (Например: Драко по време на разказа, преди да помоли за определена напитка, винаги казва *Много ми е горещо, искам да пийна нещо! И децата казват това заедно с него.*)

Напредналите децата могат:

- да изказват предположения, какво ще се случи по-нататък (Например: *Как мислите, какво ще се случи сега? Какво ще направи Сашо? Деца, как мислите, какво ще каже зайчето?*)
- да правят изводи (Например: *... Мими беше много тъжна. Как мислите, защо Мими беше тъжна?*)

Работа с куклите

За децата, които имат недостатъчен контакт с българския език, педагогът има изключителна функция на езиков модел. Затова той трябва да говори колкото е възможно повече, да вербализира действията си, да обяснява какво се случва в съответната ситуация. Куклите Драко и Мими активно му „помагат“ в това.

Много игри са построени въз основа на това, че един от героите „идва“ по-късно, пропуснал е забавно занимание и иска децата да го научат на това умение, или не е чул интересна история и иска децата да му я разкажат. Това означава, че куклата до този момент не трябва да бъде видима за децата. В текста на играта това е отразено с „Идва Мими/Драко“. Понякога героите си тръгват по време или в края на играта, тогава те трябва бъдат скрити. Ако куклите временно не участват активно в играта, но остават

при децата, тогава те се слагат на специални или импровизирани поставки (например на 1,5-литрови шишета с вода).

Основните атрибути на Драко са вълшебната пръчица и вълшебната торбичка, които трябва да се направят от педагога. Те ще се използват в много игри.

Драко и Мими не трябва да се виждат постоянно от децата, а да се съхраняват например в шкаф, за да има момент на очакване на тяхното появяване.

Когато педагогът работи с Драко/Мими, трябва да променя гласа си, придавайки характерност на съответния герой. Ако в играта се предвиждат действия, извършвани от куклите, педагогът трябва да ги упражни предварително.

Работа с помощните персонажи

Материалите съдържат и помощни персонажи. Най-важните от тях са принцеса Ванеса



и джуджето Джими (приятели на Драко), Книголюбка (персонаж, който се появява в модул *Свързана реч и литература*) и Коко, който е свързан с модул *Звукова култура* в материалите за 5- и 6-годишни деца. Тези герои имат сигнатура Г („герои“) и се намират в рубрика *Герои и Работни листи*. Препоръчително е

героите да се ламинират, тъй като ще се ползват многократно. На гърба на всички герои трябва да се сложи посочената сигнатура. На героите Книголюбка, Ванеса, Джими и Коко трябва да се сложат стойки, за да се използват като фигури за театър на маса.

Животът на главните герои Драко и Мими често се преплита с житейските ситуации на едно българско семейство – Милеви. Те са визуализирани на постери и отделни картинки и придружават децата през целия курс на обучението.

Важно е педагогът, работещ с материалите, да има на разположение телефон, тъй като в много игри се провеждат „разговори по телефона“ с различни герои. Този методичен похват се използва за насърчаване на детската езикова продукция: децата разказват нещо на героите или ги питат за нещо.

Работа с илюстративния материал

Работни листи: В игрите често се използват работни листи (РЛ). Има работни листи, предназначени за децата, и работни листи, предназначени за педагога. Има РЛ за педагога, които само се показват по време на играта, и такива, от които педагогът изработва нещо за демонстрация. Във всяка игра в рубриката *Подготовка* е посочено кои РЛ са за децата, кои са за педагога и какво трябва да се прави с тях.

За многократна употреба РЛ, предназначени за педагога, могат да се ламинират.

Картинки с формат А5: Всяка от игрите е комплектувана с необходимия илюстративен материал. Илюстрациите са с формат А5 и активно се използват от педагога при разиграване на игрите. Така се създава общ фокус на внимание и се онагледява

основната лексика. Необходимите илюстрации за една конкретна игра са посочени в описанието на играта в графа *Материали*.

Когато в графа *Материали* е посочена сигнатура Ж7 например, това означава, че педагогът трябва да използва картинката Ж7 от рубриката *Животни*. (В материалите за петгодишни деца картинка с тази сигнатура – Ж7, е картинка на пиле.) В няколко от игрите за 5-годишни деца е посочена картинка Ж22 (лъв). При подготовка на материалите педагогът ще установи, че в рубриката *Животни* има две картинки на лъв, всяка от тях с разширена сигнатура – Ж22-1 и Ж22-2. В този случай може да използва която и да било от тях. Еднаквите картинки са предвидени за определени игри, например „Мемори“.

Ако разпечатвате картинките сами, препоръчително е те да се ламинират.

Ако поръчвате картинките в копирен център, то те да бъдат разпечатани на максимално дебел картон.



За по-практична организация на илюстративния материал препоръчително е картинките да се подредят по рубриките в кутията.

За закачване на картинки по време на обучителната ситуация може да се използва магнитно табло, дъска и тиксо, връвчица и щипки или кламери, също така много от игрите могат да се играят на масата или на килимчето. Ако не е посочено специално, организационната форма може да бъде избрана от педагога, според спецификата на групата.

Списък на абривиатурите

- Г – Герои
- П – Педагог
- РЛ – Работен лист
- ЗК – Звукова култура
- СРЛ – Свързана реч и литература

Категоризация на илюстрациите

- ГЛ – Град и ландшафт
- Д – Други
- Ж – Животни
- ЖМ – Жилище и мебели
- И – Играчки
- МТ – Машини и транспорт
- О – Облекло
- У – Училище
- Пр – Природа

ХА – Хора и атрибути

Х – Хранене

ОИ – Отделни игри

Б – Букви (само в материалите за 6-годишни деца)

Игри, свързани с определени празници или сезони

Долупосочените игри са свързани с определени празници. Ако по някакви причини темпът на работата Ви не съвпада с планирания в материалите, може да се стигне до разминаването на игрите с празника/сезона. Тогава трябва или да изтеглите тези игри напред, или да ги пропуснете, или, ако играта позволява това, да я промените така, че да неутрализирате темата празник/сезон, но да запазите съдържанието и особено граматичния ѝ фокус.

Например игра 124 в материалите за 5-годишни деца е за Коледа (В тази игра Драко подготвя подаръци за Коледа. Тя може да бъде преработена като раздаване на подаръци за горския празник или по някакъв друг повод.)

За 5-годишни деца:

За зимата и за Коледа: игри 124, 125, 136, 148, 150, 180

За пролетта и за Баба Марта: игри 206, 258

За 6-годишни деца:

За зимата и за Коледа: игри 120, 122, 124, 125

За пролетта и за Баба Марта: игри 188, 189

За 7-годишни деца:

За зимата и за Коледа: игри 137, 138, 167

За пролетта и за Баба Марта: игра 232

Версия на материалите за българските училища в чужбина

Концепцията *Български език с Драко и Мими за многоезични деца* може да бъде прилагана и в българските училища в чужбина за обучението на деца, овладяващи езика извън България. В тези училища може да се прилага модулната версия на материалите, разработена специално за тях (разработени са граматични модули *Минало свършено време, Минало неопределено време, Бъдеще време*; лексикални модули *Запознаване с главните герои, Тяло, Професии, Семейство*), или педагозите да избират игри от пълния курс, според конкретните нужди на децата.

Материалите *Български език с Драко и Мими за многоезични деца* бяха успешно прилагани в рамките на две години в училище *Българче*⁵ в Хайделберг като допълнителна дейност в рамките на LAD проект.

⁵ Е-Mail: balgarche_heidelberg@abv.bg; фейсбук страница: facebook.com/balgarche

Достъп до материалите

Материалите **Български език с Драко и Мими за многоезични деца** са публикувани на сайта <http://eliascanetti.org/bg/lad-proekt/> с **безплатен достъп**. Те могат да бъдат разпечатани от заинтересованите или да бъдат дадени за печат в копирен център по избор на ползвателя.

Възможно е те да бъдат поръчани и в печатницата, която е правила мострените екземпляри:

Примако ЕООД

гр. Русе, ул. Хан Крум 6-8

тел.: 082 822 303

мобилен: 0878 55 22 25

e-mail: primax@primaxbg.com и primaco@primaxbg.com

Лице за контакт: Ивайло Крайчев

Ръкавичните кукли – драконът Драко и котката Мими: Училищата и детските градини са свободни в избора си на място, откъдето да закупят ръкавичните кукли – дракона Драко и котката Мими. Те могат да бъдат изработени и от педагозите. Важно е куклите да са достатъчно големи, удобни за работа (да могат да вземат картинки с формата А5, да ги слагат в торбичка, да си затварят очите с лапички и др.) и визуално да наподобяват героите на снимката горе (стр. II) (котката да бъде рижава, а драконът – зелен). При желание на заинтересованите куклите могат да бъдат поръчани при художничката Еслица Попова, която е изработила куклите за проекта. Еслица Попова: popova.eslitza@gmail.com

Последното не е препоръка, а информация за потенциални ползватели на материалите.

Авторите са на разположение за консултации по въпроси, свързани със съдържанието и методиката на работа с материалите:

Д-р Анастасия Новикова: anastasia.novikova@eliascanetti.org или a.novikova@gmx.net

Д-р Даниела Камаринчева kamarini@abv.bg