

ОБРАЗОВАТЕЛНА ИГРА НА SCRATCH, СВЪРЗАНА С УЧЕБНИЯ ПРЕДМЕТ „ЧОВЕКЪТ И ПРИРОДАТА“ ЗА 3. КЛАС

Ивелина Велчева, Иван Димитров, Вера Шопова

Резюме. Настоящата разработка представя образователна игра, създадена с езика за програмиране Scratch, която включва част от учебния материал по предмета човекът и природата за 3. клас. Целта е да се подпомогне дейността на началния учител чрез предоставяне на допълнителен учебен материал, който той да използва при необходимост. Представен е алтернативен начин за организиране на учебния процес под формата на игра – по-интересен, по-атрактивен и по-динамичен (в сравнение с традиционните методи). Играта е озаглавена „Стани отличник“ и е създадена под формата на викторина. Водещ на играта е хамелеонът Паскал (от анимационното филмче „Рапунцел и разбойникът“. В началото той обяснява правилата, а впоследствие задава различни въпроси. За всеки верен отговор ученикът може да получи съответната оценка и по време на играта има право да използва два жокера. Играта може да се играе както по отделно от всеки ученик, така и съвместно чрез екипна работа. Въпросите са шест и включват конкретен учебен материал, но ако учителят реши да ги промени, структурата на играта позволява това. Необходимо е да се променят само въпросите и техните отговори, което не изисква висока дигитална компетентност, свързана с езика за програмиране Scratch. Играта може да се използва като шаблон и да се променя многократно като се включват теми от различни учебни предмети.

Ключови думи: образователна игра, Scratch, иновативни методи, начално образование, учебен процес, учител, ученици.

Благодарности

Авторите изказват благодарност към проект ФП23-ФМИ-002 „Интелигентни софтуерни инструменти и приложения в изследвания по математика, информатика и педагогика на обучението“ за частичното финансиране на настоящата работа.

Ивелина Велчева¹, Иван Димитров², Вера Шопова³
^{1,2,3} Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

Факултет по математика и информатика,
бул. „България“ № 236, Пловдив, България

Автор за кореспонденция: ivelinavelcheva@uni-plovdiv.bg

EDUCATIONAL SCRATCH GAME RELATED TO THE SUBJECT OF MAN AND NATURE FOR 3TH GRADE

Ivelina Velcheva, Ivan Dimitrov, Vera Shopova

Abstract. *The following work presents an educational game created with the Scratch programming language, which includes part of the teaching material on the subject Man and Nature for the 3th grade. The aim is to help the activity of the primary teacher by providing additional learning resource, which it could use when it is necessary. An alternative way of organizing the educational process in the form of a game is presented – more interesting, more attractive and more dynamic (if we compare it with traditional methods). The game is titled “Become Excellent” and it is designed in the form of a quiz. The host of the game is the chameleon Pascal (from the animated film “Rapunzel and the Thief”. At the beginning he explains the rules, and then asks various questions. For each correct answer, the student can receive the corresponding mark and during the game he has the right to use two jokers. The game can be played both individually by each student and collaboratively through teamwork. There are six questions and they include specific material from the subject, but if the teacher decides to change them, the structure of the game allows this. Only the questions and their answers need to be changed, which does not require high digital competence related to the Scratch programming language. The game could be used as a template and modified a lot of times by including material from other subjects.*

Key words: Educational game, Scratch, Innovative methods, Primary education, Learning process, Teacher, Students.