

ИГРАТА КАТО ОБРАЗОВАТЕЛЕН ФЕНОМЕН И НЕЙНОТО МЯСТО В ЧУЖДООЗИКОВОТО ОБУЧЕНИЕ

Илка Бирова

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

Резюме. Настоящата статия е посветена на въпроса за същността на играта като образователен феномен и нейното място в чуждоезиковото обучение. Авторката анализира характерните черти на играта, които я отличават от традиционните учебни дейности. Посочени са резултати от проведено изследване за използването на игрови форми в учебната практика по чужди езици. Дадени са методически указания за относителния дял на играта в различните етапи на чуждоезиковото обучение.

Keywords: learning game; main features; second language teaching.

Както е известно, съвременното чуждоезиково обучение (ЧЕО) се развива в руслото на комуникативно-дейността и социокултурния подход с използване на съвременни информационни технологии (Gocheva, 2000; Shopov, 2005; Safonova, 2015). Чуждите езици се преподават на основата на съответната култура с цел осъществяване на адекватна комуникация, а дейностното ниво е интегриращата основа за това комуникативно обучение. В тези условия играта се очертава като важен феномен в системата на чуждоезиковото обучение както на деца, така и на възрастни, на различните негови етапи. Геймификацията (англ. gamification) се превръща в една от водещите тенденции в съвременното ЧЕО.

Същността на играта и нейното приложение в обучението по руски език като чужд на деца и възрастни е в центъра на нашия изследователски интерес през последните години (Birova & Deyanova-Atanasova, 2014; Birova, 2013a, 2013b, 2015a, 2015b, 2016a, 2016b, 2017). Ние считаме, че за да бъде ефективно и мотивиращо, съвременното чуждоезиково обучение трябва да включва в своята система играта не като допълнителен и второстепенен, а като необходим компонент, прилаган в комбинация с традиционните учебни методи и дейности.

В настоящата статия е представена дефиниция на играта, посочени са нейните характерни черти, дадени са методически указания за мястото ѝ в системата на ЧЕО. Първо трябва да отбележим, че в чуждоезиковата методика

феноменът *игра* (обучаващата игра) се разглежда нееднозначно. Например в Новия речник на методическите термини и понятия играта се определя като „форма на дейността в условни ситуации, специално създадени с цел затвърдяване и активизация на учебния материал в различни ситуации на общуване; като средство за обучение и възпитание, което изисква от участниците голямо умствено напрежение (Azimov & Shukin, 2009: 74). В цитирания речник играта се определя и като „специфично организирано на занятията по език ситуативно упражнение, при изпълнението на което се създават възможности за многократно повторение на речеви образци в условия, максимално приближени до условията на реалното речево общуване с присъщите му признаци – емоционалност, спонтанност, целенасоченост на речевия акт (Azimov & Shukin, 2009: 167). Според нас последната дефиниция е неточна, тъй като приравнява обучаващата игра към ситуативните упражнения. Ние считаме, че играта, като образователен феномен, е много по-обемна и сложна, отколкото са ситуативните упражнения, които невинаги се превръщат в игра. Солидарни сме с гледната точка, изразена от Л. Московкин и Г. Шамонина, че „ролевата игра е важен елемент на всяка иновативна технология, тъй като моделира условията за изпълнение на продуктивна дейност и подготвя обучаваните за нейното изпълнение“ (Moskovkin & Shamonina, 2013: 12)

В монографията ни за играта (Birova, 2017: 73 – 74) предлагаме нашата дефиниция за играта в обучението по чужд език. В нея сме се опитали да обобщим същността на този актуален образователен феномен, който притежава голям и все още неразкрит потенциал.

Играта е важна обучаваща дейност в процеса на чуждоезиковото обучение. Тя е една от формите на организация на учебния процес, която превръща обучението в живо общуване. Играта е необходим компонент в методическите системи за чуждоезиково обучение както на деца, така и на възрастни. Тя трябва да се прилага в комбинация с традиционните учебни методи и дейности, като при това се отчитат възрастта и интересите на обучаваните, а също така характерът и етапът на обучението. В учебния процес играта се реализира чрез игрови технологии, дидактични езикови игри, игрови упражнения и специфична организация на занятието. Обучаващата игра се използва за развитие на речевите, комуникативните, творческите умения и социокултурната компетентност на обучаваните. Тя създава разнообразие и повишава ефективността на обучението, като поддържа мотивацията за изучаване на чуждия език и култура.

По-нататък в статията са посочени характерните черти на играта, които в много случаи показват нейното предимство в сравнение с традиционните учебни дейности.

1) В учебна среда играта създава естествен контекст, в който използването на чуждия език става необходимо. Играта мотивира към дейност, в която речта е средство за постигане на реална цел.

2) Обучаваните усвояват знания и получават речев опит не по необходимост, а по собствено желание. Играта сваля „психологическите бариери“ в речевото общуване на чуждия език.

3) Играта създава емоционални и интелектуални стимули за участващите в нея, мотивира речевата дейност, въображението и проявата на творчески умения.

4) Игровите задания обикновено се изграждат на принципа на информационната празнина, т.е. има неизвестен елемент, който трябва да бъде открит.

5) Играта в ЧЕО е интерактивна по своя характер и се основава на игрова ситуация. Тя предполага взаимодействие от различен характер: между участниците, между речевата и неречеви дейности (рисуване, пеене, пантомима и др.)

6) Играта винаги изисква спазване на определени правила и има времеви ограничения.

7) Играта предполага свобода на действие при спазване на съответните правила, например: доброволно участие, възможен избор за изпълнение на игровото действие, свобода в прилагането на творческите умения и др.

8) Играта в ЧЕО е динамична по природа и е свързана със смяна: на гледните точки, на ритъма, на темпото, интонацията, редуване на правилни и неправилни езикови форми и др. Правилната форма се затвърдява по принципа на аналогията или чрез отхвърляне на неправилните форми.

9) Играта често е свързана с влизане в различни роли, например: инсценировка и драматизация, ролеви игри, игри симулации и др.

10) В обучаващата игра често присъства състезателен елемент, но той не е задължителен.

Първите 8 посочени характерни черти определяме като задължителни, а последните 2 – като факултативни за играта като лингводидактичен феномен. В процеса на обучение по чужд език играта се използва със следните цели: затвърдяване и тренировка на езикови знания и речеви умения, повторение (преговор) на изучения лексикално-граматичен материал, активна почивка по време на учебните занятия. Полезни примери за образователни игри, които могат да се използват в обучението по различни чужди езици, са представени на сайта на международния проект „Learning Games“ по програма „Еразъм+“, в който участва и авторът на настоящата статия. В нашата преподавателска работа по руски език като чужд в Софийския университет честа практика са игровите занятия. Те съдържат разнообразни форми на обучаваща игра: ролеви, творчески, дискуссионни и делови игри, игрови упражнения. На основата на натрупания опит в работата със студенти филолози и нефилолози можем да заявим, че игровите форми развиват активните речеви умения и поддържат мотивацията за изучаване на чуждия език и култура.

Както посочихме по-горе в текста, играта в чуждоезиковото обучение следва да бъде прилагана в комбинация с традиционните учебни дейности.

Какво съотношение между тях считаме за оптимално? Какъв трябва да бъде относителният дял на играта? Това най-вече зависи от възрастта на обучаващите, която е свързана с определени психофизиологични характеристики и способности за усвояване на информация.

В цитираната ни монография предлагаме методически указания за относителния дял на играта в практическото обучение по чужд език на деца и възрастни. В предучилищна възраст играта е преобладаващата обучаваща дейност, включително и в ситуациите по чуждия език. В началното училище (7 – 11 г.) учебните дейности и обучаващата игра следва да бъдат равнопоставени и да се използват в еднаква степен 50:50. На следващите етапи в работата с подрастващи, юноши и възрастни (над 12 г.) играта заема своето важно място, изразено в проценти по следния начин:

– 20% от учебното време – практически учебни методи (наблюдение, обяснение, беседа, демонстрация);

– 30% от учебното време – форми на обучаваща игра;

– 50% от учебното време – изпълнение на езикови и речеви упражнения, включително работа с иновационни технологии (проектна дейност, портфолио и др.).

Нужно е да поясним какво ни дава основание да предлагаме такова съотношение между играта и другите видове дейности в учебния процес. В посоченото съотношение се спазва известният още от древността принцип на „златното сечение“. Той е основополагащ в сугестопедичния метод на д-р Г. Лозанов, получил световно признание и разпространение като ефективен метод да изучаване на чужди езици. Според него съотношението между частите на цялото трябва да бъде близко до цифрата 0.618. (Lozanov, 2005: 149). Предложената от нас схема на дейностите в учебното време 20% – 30% – 50% отговаря на принципа на златното сечение, а именно: ако разделим едно от тези числа на следващото, то приблизително се получава цифрата 0.61. Това ни дава основание да считаме представеното съотношение за балансирано и полезно за целите на практическото обучение по чужд език на възрастни (над 12 г.). Използването на играта определяме като активно, ако за нея се отделя не по-малко от 30% от учебното време в обучението на възрастни. Ние считаме, че именно активното прилагане на обучаващата игра в голяма степен определя ефективността на ЧЕО.

Какво място заема играта в чуждоезиковото обучение днес? За да си отговорим на този въпрос, в периода май – юни 2015 г. проведохме анкетно проучване със 125 преподаватели по руски и други чужди езици от България, Великобритания, Русия, Словакия, Сърбия и Чехия. Текстът на анкетата и резултати от изследването са публикувани в руски и английски научни издания. (Birova, 2016a; Birova, 2016b; Birova, 2017). Тук цитираме част от получените резултати.

1) Резултатите показаха преобладаващо положителни нагласи сред преподавателите по чужди езици към играта, при това не бяха установени статисти-

чески значими различия по вид населено място или по вид чужд език. Това ни дава основание да отбележим общата тенденция за положителна нагласа към играта сред преподавателите.

2) Бяха установени умерени статистически различия в степента на използване на обучаваща игра в различни възрастови групи. В работата с ученици до 15 г. играта се използва от 59.1% от анкетираните преподаватели, т.е. може да се твърди, че такава практика е типична в работата с учащи до 15-годишна възраст. В същото време, с по-възрастните обучаващи играта се използва едва от 42.9% от учителите, което е по-малко от половината анкетирани. Това ни дава основание да направим извода, че в обучението по чужд език на възрастни играта се използва непостоянно и в недостатъчна степен.

3) В анализираниите български и руски учебници и учебни пособия по руски език като чужд (издадени в периода 1998 – 2017) играта (игрови упражнения, дидактични езикови игри и др.) присъства по следния начин: в учебниците за деца до 11 г. – в 40,9% от случаите, за ученици над 12 години – 44.6% от анализираниите учебници, което е по-малко от половината. На основата на получените данни установихме, че съществува дефицит на игрови задания и дидактични езикови игри в анализираниите учебници и учебни пособия по руски език като чужд.

Причините за съществуващия игров дефицит според нас са следните:

- претовареност на учебната програма по чуждия език и недостиг на учебно време;
- недостиг на игрови задания и дидактични игри в съществуващите учебници и учебни помагала;
- отсъствие на мотивация сред някои преподаватели за използване на играта, наличие на предразсъдъци за нейната уместност в обучението на възрастни, липса на игрова култура;
- времеемкост на подготовката и провеждането на игровите занятия (за преподавателя);
- недостиг на методически указания за организирането на игрови занятия по съответния чужд език и използването на игрови технологии на всеки отделен етап на обучение.

Считаме, че е наложително да бъдат преодолени съществуващите предразсъдъци към играта (в обучението на възрастни) и преподавателите по чужди езици да осъзнаят необходимостта от нейното активно използване. Също така наложително е по-активното включване на разнообразни игрови технологии в новоиздаваната учебна литература по чужди езици. По този начин може да бъде изградена игрова култура на преподаватели и обучаващи, адекватна на съвременните образователни условия.

В заключение отново подчертаваме нашата убеденост, че играта, като образователен феномен, следва да се оценява и прилага като необходим елемент в системата на съвременното чуждоезиково обучение както на деца, така и на

възрастни, на всички негови етапи. Ефективността на това обучение в голяма степен зависи от творческото съчетаване на традиционните учебни дейности с разнообразни игрови форми. Професионализмът на съвременния преподавател по чужд език и неговата методическа компетентност включват в себе си изградена игрова култура и умения за нейното прилагане в учебната практика.

NOTES/БЕЛЕЖКИ

1. Learning Games. Exchange of Good Practice in Adult Education (accessible at www.learninggames.eu)

REFERENCES/ЛИТЕРАТУРА

- Azimov, E. & Shukin, A. (2009). *New Dictionary of methodological terms and concepts*. Moscow: IKAR (in Russian) [Азимов Э.Г., Щукин А.Н. (2009). *Новый словарь методических терминов и понятий*, Москва: ИКАР]
- Birova, I. (2017). *Game in Russian language Education. Exploration of Game as an educational phenomenon*. Moscow: Evroshkola. [Бирова, И. (2017). *Игра в обучении русскому языку как иностранному (исследование игры как образовательного феномена)*. Москва: Еврошкола, 267 с.]
- Birova, I. (2013a). Language game – linguistic and didactic aspects, *Foreign Language Teaching*, №3, p. 305 – 310 (in Bulgarian) [Бирова, И. (2013). Езиковата игра – лингвистични и лингводидактически аспекти. *Чуждоезиково обучение*, №3, с.305 – 310]
- Birova, I. (2013b). Game as a Main Strategy in Language Education, *American Journal of Educational Research*, Vol. 1, number 1, p.7 – 11
- Birova, I. (2015a). *Game technologies in Russian language education at the University*. Book of XIII Congress of MAPRYAL, Granada, Spain, vol. 10, p.145-148 (in Russian) [Бирова, И. (2015). *Игровые технологии в обучении РКИ в вузе*, Сб. XIII Конгресса МАПРЯЛ, Гранада, Испания, том 10, с.145 – 148]
- Birova, I. (2015b). Game and playful exercises in Russian language education, *Bolgarskaya rusistika*, Sofia, № 3 – 4, p. 195-205 [Бирова И. (2015). Игра и игровые упражнения в обучении РКИ, *Болгарская русистика*, №3 – 4, с.195 – 205]
- Birova, I. (2016a). Game as a method in Russian language education (results of one investigation), *Russkiy yazyk za rubejom*, №1, Moscow, p. 15 – 21 (in Russian) [Бирова, И. (2016). Игра как метод в обучении РКИ (результаты исследования), *Русский язык за рубежом*, №1, с.15 – 21]

- Birova, I. (2016b). Game as a method in language teaching: findings of a teacher Survey, *British Journal of Education, Society & Behavioural Science* 16(4): 1 – 9.
- Gocheva, E. (2000). *Foreign language teaching. Theory and practice of student's book*. Sofia: Lodos (in Bulgarian) [Гочева, Е. (2000). *Чуждо-езиково обучение. Теория и практика на учебника*. София: Лодос]
- Lozanov, G. (2005). *Suggestopedia – desuggestive education*. Sofia: Sv. Kl. Ohridski (in Bulgarian) [Лозанов, Г. (2005). *Сугестопедия – десугестивно обучение*. София: Св. Кл. Охридски]
- Moskovkin, L. & Shamonina, G. (2013). *Innovations in education of Russian as a foreign language*. Varna: Chernorizets Hrabar (in Russian) [Московкин, Л. & Шамонова, Г. (2013). *Иновации в обучении русскому языку как иностранному*. Варна: ВСУ „Черноризец Храбър“]
- Safonova, V. (2015). Internet-oriented methodology of intercultural communication in foreign languages: problems and perspectives in development // *Vestnik Moscow University, series 19. Linguistics and Intercultural Communication*. №2, p. 104 – 113 (in Russian) [Сафонова, В. (2015). Интернет-ориентирующая методика обучения межкультурному общению на иностранных языках: проблемы и перспективы развития // *Вестник Московского университета*. Сер. 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация, №2, с. 104 – 113]
- Shopov, T. (2005). *Methodology of foreign language education*. Sofia: Sv. Kl. Ohridski (in Bulgarian and English) [Шопов, Т. (2005). *Чуждо-езиковата методика*. София: Св. Кл. Охридски]

GAME AS AN EDUCATIONAL PHENOMENON AND ITS PLACE IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Abstract. This article examines the game as an educational phenomenon and its place in a system of second language education. The author shows the main features of learning game and its differences from traditional teaching activities. Some instructions about place of the game activity in a teaching process at different stages are given. Results of a research about using game in teaching foreign languages are analyzed.

✉ **Dr. Ilka Birova, Assoc. Prof.**
Russian Language Department
University of Sofia
Sofia, Bulgaria
E-mail: ilkabirova@mail.bg