

МУЛТИМЕДИЙНИ ИГРИ ЗА ОБУЧЕНИЕ ПО ЧУЖД ЕЗИК В ДЕТСКАТА ГРАДИНА

Николина Искърва

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

Резюме. В настоящата статия се разглеждат няколко класификации на игри за обучение по чужд език от гледна точка на тяхната реализуемост и приложимост чрез софтуерни варианти в ранното чуждоезиково обучение в детската градина.

Keywords: educational software games, feasibility, applicability, assessing, kindergarten

Централно място в съвременната образователна идеология заема подготовката на учещия за справяне с проблеми в различни житейски ситуации. Включването на подходящи мултимедийни игри в процеса на обучение на децата по чужд език в детските градини не само следва начертаната линия за търсене, конструиране и реконструиране на знания и придобиване на умения за прилагането им, но и отговаря на нагледнообразното мислене на децата и на генетично заложената им форма за учене – играта.

Съществуват няколко класификации на игрите за чуждоезиково обучение. Според взаимодействието между участниците, игрите се разделят на (Hadfield, 1985):

– **Състезателни игри.** Този тип игри имат силно изразен конкурентен характер. Децата може да се разделят на отбори или индивидуално да участват в съревнованието.

Компютърният вариант на игра от този тип изисква броят на компютрите да е равен на броя на децата, участващи индивидуално в играта, или на броя сформирани отбори. Това изискване се налага в случай че играта не предлага режим *multiplayer*¹⁾ и играчите не трябва да виждат какво има на екрана на съперника. Ако всички деца трябва да се включат индивидуално в играта, това поставя условието за наличие на компютърен кабинет в детската градина. Разделянето на участниците на отбори води до намаляване на изискването за по-голям брой компютри, но броят им трябва да е минимум два. Изследванията показват, че децата предпочитат да работят заедно с още едно или две деца, когато използват компютър (Lipinski, Nida, Shade, Watson, 1986). Броят участници в отборите не трябва да е голям, тъй като струпването на много деца на едно място води до затрудняване на комуникацията между тях и е

потенциален катализатор за конфликтни ситуации вследствие на желанието на голяма част от децата физически да работят с компютъра и на желанието за победа. Освен това не всички участници ще могат да виждат добре какво се случва на екрана на монитора, както и да чуват задачите, които трябва да решат. Clements счита за критично съотношението 1:10 (1 компютър на 10 деца) (Clements, 1999), а Haugland определя за такова съотношението 1:7, като най-доброто положение е на един компютър да се падат до 5 деца (Haugland, n.d.). Ако образователният софтуер предлага режим *multiplayer* и за крайния резултат от играта няма значение дали участниците виждат виртуалната среда на конкурента, тогава изискването за минимум два компютъра отпада.

За изграждането на социални умения съществено влияние оказва и помощта, която детето може да потърси от останалите. Учителят не трябва да бърза да се намесва при възникване на проблем, който не е свързан с техническа повреда, а трябва да изчака и да остави децата сами да се справят с отстраняването му. По този начин той ще стимулира сътрудничество между децата. Учителят трябва да окаже помощ при решаването на проблема едва когато установи, че децата не могат да се справят сами.

– **Кооперативни игри.** При този вид игри състезателният дух на играта липсва, като от значение не е кой пръв ще се справи с поставената задача, а с общи усилия да се достигне до нейното решение. Участниците може да бъдат разделени на отбори или всички да работят заедно за решаване на поставената задача.

Изискванията, касаещи броя компютри, са същите като при състезателните игри. Важно е учителят да има предварителен план колко от децата ще се включат в играта – всички или само част от тях. Във втория случай децата, неучастващи в нея, е по-добре да бъдат ангажирани с друга дейност, отколкото да са пасивни наблюдатели на игровия развой. На следващото занятие, при което ще се използват отново компютри, тогава на децата, които не са имали достъп до софтуера, трябва да им се осигури възможност за работа с него. Тази ротация е вариант за решение на проблемите, които могат да възникнат при работа на много деца на един компютър (Haugland).

Според дейностите, които са на фокус, игрите се разделят на **комуникативни** и **езикови** (Hadfield, 1985).

При **комуникативните игри** езикът се разглежда като средство за осъществяване на комуникацията между участниците, а не като цел на играта. Фокусът попада върху обмена на идеи и информация между участниците, а не върху коригирането на езиковите грешки. Пример за такава игра е установяването на разлики между две картини. Участниците се групират по двойки. Всеки участник получава картина, която не трябва да показва на партньора си. Картините, с които работят децата от една двойка, са подобни. Задачата е само чрез описание и задаване на въпроси да се установят разликите между двете картини.

Компютърната реализация на посочения пример изисква игра в мрежа. Всеки един от двамата участници се озовава във виртуален свят, който е подобен на виртуалния свят на партньора. Децата установяват разликите, като използват гласов чат, тъй като той не изисква умение за писане. Възможна е и употребата едновременно на гласов и видео чат, с което комуникацията между играчите ще бъде едновременно на вербално и невербално ниво.

Hadfield разглежда комуникативните игри за начинаещи **според използваните техники** и ги групира като игри, базирани на принципа на информационната празнина (*information gap*), игри за отгатване, за търсене, за подбиране, за съчетаване, за размяна и за комбиниране (Hadfield, 1985).

Не всички от посочените видове комуникативни игри имат смислен компютърен вариант, затова ще бъдат разгледани само някои от тях.

– **игрови дейности, базирани на принципа на информационната празнина:** участник А знае нещо, което участник Б не знае и трябва да получи липсващата му информация.

Компютърен вариант на игра от този тип. Необходими са поне два компютъра, а играта е мрежова. Използва се гласов чат. Мониторите трябва да са разположени така, че участниците да не виждат екрана на партньора. Ако играта се провежда с няколко двойки деца или с няколко групи, компютрите трябва да са отдалечени един от друг или да се използват слушалки, за да се осигури по-добрата чуваемост между всяка двойка играчи. Участник А трябва да открие във виртуалния свят, в който е въведен, няколко скрити предмета, задавайки въпроси и получавайки отговори от участник Б, в чийто виртуален свят те са показани. Аналогично, участник Б задава въпроси и получава отговори от участник А за местоположението на други предмети, което е известно на играч А.

– **игрови дейности, свързани с отгатване.** Както отбелязва и Hadfield, те са подобни на предходните, с тази разлика, че само един от участниците разполага с цялата информация, а останалите, задавайки въпроси и получавайки отговори от знаещия, трябва да придобият цялата информация.

Силно опростен софтуерен вариант на игра от този тип: детето избира едно от показаните на екрана животни. Анимиран герой в играта задава чрез дикторски текст въпроси, касаещи описанието на избраното животно. Детето трябва да избере бутон файл  (Вярно) или бутон файл  (Не е вярно) в зависимост от това, дали избраното животно отговаря на характеристиката, или не. Компютърът има право да зададе определен брой въпроси, за да познае обекта (животното). Детето трябва да отговаря на въпросите на анимирания герой така, че обектът да бъде отгатнат.

– **игрови дейности, при които чрез търсене или изследване** участниците отново трябва да получат „пълна картина“, но броят на играчите е повече от двама. Може да участват всички деца или да се разделят на групи. Всяко

дете разполага с различна част от информацията и така то е едновременно информатор и събирач на информация.

Компютърен вариант на игра от този тип: броят на компютрите трябва да е поне три, играта е мрежова, използва се гласов чат. Мониторите трябва да са разположени така, че участниците да не виждат екраните на останалите играчи. Задачата е да се оцвети облеклото на момиче или момче, като всеки от играчите знае цвета само на една дреха. Всяко дете трябва да получи и даде информация, така че да оцвети всички дрехи, с които е облечен героят (момиче или момче) в играта.

– **игрови дейности за съчетаване на информация.** При тях участниците се групират според това, дали разполагат с еднакви, подобни или отговарящи на определена характеристика картини, предмети, информация.

Компютърен вариант на игра от този тип: в началото на играта всеки играч се идентифицира с анимиран герой и научава някаква информация за него. Например *I like fruits, I do not like ice cream* и др. Детето трябва да намери онзи участник в играта, който харесва същите неща. Когато играч срещне друг участник, трябва да му зададе въпроси и според отговорите да прецени дали той е подходящ другар.

– **игрови дейности, базирани на бартерния принцип.** Всеки от участниците трябва да даде и да получи предмет или изображение на предмет.

Опростен компютърен вариант на игра от този тип: в играта има няколко анимирани героя (например 3), всеки от които притежава различни предмети и определен брой звездички. Детето се идентифицира с един от героите и получава указание да събере няколко предмета, например: мляко, ябълка, бисквита. Всеки от останалите двама играчи (компютърни образи), когато срещне анимирания герой, избран от детето в началото на играта, му задава въпроси дали притежава някакъв предмет. Детето отговаря на въпросите чрез бутон файл  (Да), ако притежава такъв предмет, и файл  (Не), ако не разполага с такъв. Ако отговори с Да и действително притежава искания предмет, получава един от предметите, които неговият герой търси, в противен случай се отнема една от звездичките му. Играта приключва, когато героят, избран от детето, събере всички търсени предмети или ако не разполага със звездички.

По-добрият вариант на горния пример е в играта да участват няколко деца вместо няколко анимирани героя. Движейки се във виртуалния свят на играта, децата срещат останалите участници и чрез гласов чат задават и отговарят на въпроси дали имат или не някакъв предмет. Ако търсен предмет се притежава от участник, той го дава на питащия чрез кликуване с мишката върху него. Играта за даден участник приключва, когато е събрал всички търсени предмети и е раздал тези, с които е стартирал играта.

М. Балабанова прави стеснение на изброените от Hadfield комуникативни игри, основавайки се върху наличието на твърде голямото сходство на някои

от типовете игри. Според Балабанова класификацията на комуникативните игри се свежда до следните категории (Балабанова, 2010):

– **игри за отгатване** – информацията се прикрива от участник или част от участниците, докато останалите се опитват да я отгатнат;

– **„търсещи“ игри** – всеки от участниците разполага с парче от информацията, целта е да я събере цялата;

– **игри за подбор на двойки** – участниците се групират по двойки според определени условия;

– **игри – сблъсък на мнения** – всеки играч има мнение или предположение. Групата трябва да подбере онова, което най-точно отговаря на определено условие.

Като цяло, софтуерната реализация на комуникативните игри не е особено подходяща за ранното чуждоезиково обучение в детските градини, макар че някои от силно опростените варианти са удачни. Причината за това не е толкова в наличната компютърна техника в съвременните български детски градини, а в естеството на самите комуникативни игри и факта, че обучението се провежда на място, на което децата присъстват физически. За обучението на децата в детските градини по-подходящи са софтуерните варианти на езиковите дидактични игри, отколкото тези със силно изразена комуникативна насоченост.

Езиковите игри са дидактични игри, при които фокусът попада върху правилността на използвания език. Балабанова казва, че този тип игри „също имат комуникативен характер. Затова разделянето на игрите на комуникативни и езикови е твърде условно и най-вече върви по линията – кооператни и състезателни игри.” (Балабанова, 2010).

Езиковите игри в ранното чуждоезиково обучение в рамките на детската градина може да бъдат разгледани според насочеността им към развитие на определено умение.

Когато ориентацията на играта е насочена към изграждане и развитие на умения за **слушане с разбиране**, компютърните игри за ранно чуждоезиково обучение, които могат да се използват в тази насока, са (Morley, J., 1991):

– **игри за слушане и извършване на действия и операции**

Условията на всички игри не са изписани върху екрана, а са изговорени.

Примери за такива игри са:

– избор на картина, фигура, цвят или др.;

– избор на обект, отговарящ на дадено описание;

– придвижване до определено място от виртуалния свят на играта.

Трябва да се отбележи, че ако задачата се свежда само до избор на даден обект, то тогава е налице дидактическо упражнение, а не игра. Затова във всички задачи указанията трябва да са представени по такъв начин, че детето да има усещане, че е действително играч, а не само изпълнител на определени указания. Възможни варианти, освен раздаване на награди или отнемане на

такива, е въвличане на детето в някаква интересна история преди началото на играта, в която да се постави проблемът, който трябва да се реши. Сюжетът на тази предистория трябва да е достатъчно интригуващ, тъй като чрез него се „осигурява среда, в която играчите могат да се идентифицират и да изградят причинно-следствени модели, които интегрират известното (предисторията, околната среда, правилата и др.) с предполагаемото“ (Dickey, 2006) и наред с героите и обстановката благоприятства за „преживявания, които мотивират обучаемите да учат“ (Rowe, Mcquiggan, Mott, Lester, 2007).

– игри за слушане и прехвърляне на информация

Тук може да се причислят игри за:

- слушане и подреждане на картини, илюстриращи хода на чутата история;
- слушане и попълване на информационните празнини. Например поставяне на обекти на определени места;
- игри за слушане и решаване на проблеми.

Примери за такива игри са:

- игри на думи, в които трябва да бъде отгатнат даден обект, слушайки неговото описание. Отгатването отново става чрез избор чрез мишката на картинка, която илюстрира обекта;

– числови игри, при които детето слушайки условието на задачата трябва да посочи верния отговор. Например някакъв анимационен герой казва „Аз имам една ябълка и една круша. Колко плодове имам общо?“. Играчът има възможност да избере от клавиатурата число или да посочи с мишката едно от числата, показани на екрана, което според него е верният отговор;

– игри за идентифициране на нещо. Например детето си намисля някой от предложените обекти – например картинки на животни. Компютърът задава въпроси (дикторски текст), а детето трябва да избере „Да“ или „Не“ в зависимост от това, дали намисленото от него животно отговаря на условието, или не. Компютърът има право да зададе определен брой въпроси, за да познае намисления от играча обект.

Игри за развитие на речевата дейност говорене.

Въпреки че съществуват приложения, които могат да разпознават човешки глас и да конвертират звуковата информация в писмена, на този етап от развитието на компютърните технологии все още реализирането на игри за проверка на говорните умения, включващи както правилно произношение, така и граматически правилен изказ, остава недобре развита област.

Често пъти целта на играта невинно се припокрива с целта на преподаването. Например, ако една игра има за цел да се отгатне някакъв предмет, то целта на преподаването, използвайки играта, е практикуване на определени елементи на езика и развитие на някои езикови умения. Поради това Klippel предлага таблица (фиг. 1), която учителят може да използва в своята практика и да отбелязва нивото на своите ученици в зависимост от учебните цели и целите на играта.

Обучителни цели Цели на играта	Умения		Елементи на езика				
	слушане с разбиране	говорене	лексика	граматика	фонетика	прагматика	всички елементи
изпълнение на инструкции – действия							
допълване							
преобразуване							
съчетаване / подреждане							
събиране							
предположение							
въпроси / отговори							
попълване / поставяне							
описание							
дискусия / подбиране на мнение							

Фиг.1 Таблицата е адаптирана по Klippel за нуждите на ранното чуждоезиково обучение в детските градини.

Считам, че в ранното чуждоезиково обучение в детските градини успешно могат да се използват само някои от разгледаните софтуерни варианти на комуникативните игри. Намирам търсенето, реализирането и употребата на компютърни варианти на комуникативните игри за обучение по чужд език на деца в детските градини за излишно усложняване на учебния процес. Ако обаче поставим въпроса как да включим в обучението по чужд език деца, които по различни причини не посещават детска градина, то тогава има резон да се работи в насока разработване на образователен софтуер, в който да са включени варианти на комуникативните игри, покривайки по този начин необходимостта от развитие на умения за комуникиране чрез „правене“. В условията на обучение, провеждано в детска градина, много полесно и по-смислено е да се използват мултимедийни езикови игри. Употребата им ще разнообрази предлаганите дейности и ще повлияе положително върху интереса и отношението на децата към езика цел.

БЕЛЕЖКИ

1. Режим, при който двама или повече души могат да участват по едно и също време в компютърната игра.

ЛИТЕРАТУРА

- Балабанова, М. (2010). Комуникативни и езикови игри в ранното чуждоезиково обучение. В: *Предучилищно възпитание*, 1 (34). София: АЛИАНС ПРИНТ ООД.
- Clements, D. H. (1999). Effective use of computers with young children. In: J. V. Copley (Ed.), *Mathematics in the Early Years*. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics (pg. 119-128)
- Dickey, MD. (2006). „Ninja Looting“ for Instructional Design: The Design Challenges of Creating a Game-based Learning Environment. Paper presented at the ACM SIGGRAPH 2006 conference, Boston, p.2.
- Hadfield, J. (1985). *Elementary Communication Games*. Edinburgh: Nelson House.
- Haugland, S. Computers in the Early Childhood Classroom, *Earlychildhood News EWS*. Available at: http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?ArticleID=239
- Klippel F. (1980). *GAMES WITH AIM Classification and Adaptation of Foreign Language Teaching Game; International simulation and gaming association*, pp. 400-410. Geneva Conference 1980.
- Lipinski J., Nida R., Shade D., Watson J. (1986). The effect of microcomputers on young children: An examination of free-play choices, sex differences, and social interactions. *Journal of Educational Computing Research* 2 (2): 147–168.
- Morley, J. (1991). Listening comprehension in second/foreign language instruction. In M. Celce-Murcia (Ed.), *Teaching English as a second or foreign language* (pg. 81–106). Boston, MA: Heinle & Heinle.
- Rowe, J., Mcquiggan, S., Mott, B., Lester, J. (2007). *Motivation in Narrative-Centered Learning Environments, Supplementary Proceedings of the 13th International Conference on Artificial Intelligents in Education July 2007*, p 8. Marina del Rey, California, USA.

MULTIMEDIA GAMES FOR FOREIGN LANGUAGE TEACHING IN KINDERGARTEN

Abstract. This article discusses several game classifications for foreign language teaching in terms of their feasibility and applicability through software versions for kindergarten.

Assist. Prof. Nikolina Iskarova

✉ Faculty of Classical and Modern Philology
Sofia University „St. Kliment Ohridski“
15 Tsar Osvoboditel Blvd.
1504 Sofia, Bulgaria
Email: niky_iskarova@abv.bg