

Игровият елемент в обучението по български език на чуждестранни студенти по дентална медицина

Йорданка Стефанова

МУ „ Проф. д-р П. Стоянов“ – Варна
Имейл: jordankastefanova@abv.bg

Петя Райкова

МУ „ Проф. д-р П. Стоянов“ – Варна
Имейл: sidharta5ia@abv.bg

Абстракт: Настоящият текст е провокиран от конкретната работна ситуация с чуждестранни студенти стоматолози. В текста ще бъдат описани видовете игри, прилагани в обучението по български език като чужд за овладяване на терминологията и комуникацията в денталната практика. Особеност на съвременното чуждоезиково обучение е неговата комуникативна насоченост и именно тук възниква противоречието между реалното езиково общуване и условията, предлагани за неговото овладяване в учебния процес. Студентите са принудени да действат в нереална от психологическа гледна точка езиково-комуникативна ситуация. Една от алтернативите е с въвеждането на асоциативния игрови подход в обучението да се постигне желаният ефект.

Ключови думи: чуждоезиково обучение, комуникация, диалог, ситуативна игра, ролева игра.

The game element used during foreign students' learning of Bulgarian language

Yordanka Stefanova

„Prof. Dr. P. Stoyanov“ Medical University – Varna
Email: jordankastefanova@abv.bg

Petya Raykova

"Prof. Dr. P. Stoyanov" Medical University – Varna
Email: sidharta5ia@abv.bg

Abstract: This text is provoked by the specific work situation of foreign students of dental medicine. It describes the types of games used in learning Bulgarian as a foreign language with the aim to master the terminology and communication in dental practice. The specificity of modern foreign language teaching is its communicative orientation, and it is here that the contradiction between real language communication and the conditions offered for its mastering in the learning process arises. Students are forced to act in a psychologically unrealistic language-communicative situation. One of the alternatives is to introduce an associative gaming approach to learning to achieve the desired effect.

Keywords: foreign language teaching, communication, dialogue, role play.

Уводни думи

Обучението по български език като чужд за студентите по дентална медицина, англоезично обучение, борави с различни методически похвати. Целта е максимално доближаване до естествената комуникативна среда, за да се постигне оптимална езикова компетенция. За съжаление тези студенти имат комуникация с носители на езика едва в 4. курс, когато обучението им по български език вече е приключило. Рядко някой от тях има приятели българи и ако това се случи, обикновено комуникацията е на английски. Преподавателят по български език остава единствен носител на езика, с когото те могат да практикуват своите знания и умения. Много от тях не осъзнават, че първите им пациенти ще бъдат българи и стоматологичната им компетентност е тясно свързана с езиковата им компетентност. Затова пред преподавателя стоят въпросите:

Как най-лесно и най-бързо да преодолеят езиковата бариера?,

Как да създаде интерес на обучаваните към българския език?

Как да избегне отегчението и досадата, поради пренатоварената програма и липсата на визия за непосредствената полза от усвояването на езика?.

Теоретични и методически ориентири

Тези въпроси се свеждат до комплексната научно-методическа проблематика – как да се постигне по-висока ефективност в обучението по български език като чужд език.

В процеса на обучение от първи до трети курс се осъществява придвижване от ниска към по-висока степен на лингвистична компетенция и поради това водещ е т.нар. способ за овладяване на езика – дали е естествен, т.е. провеждащ се в естествената езикова среда или е изкуствен, т.е. осъществяван чрез дидактически обоснована система за натрупване на езикови знания и умения. Ясно е, че опитите за оптимизация на учебния процес са насочени към „по-неблагоприятния“ вариант [1].

Един от пътищата за постигане на реален успех в обучението по български език като чужд е използването на т. нар. ситуативна игра. Теоретически проблематиката не е нова – тя има своите постижения и в практиката, особено в преподаването на езиците с широко международно приложение. Въпреки това при преподаването на по-малко употребяваните или т.нар. редки езици, ситуативната игра слабо се прилага практически.

В специализираната литература се срещат различни понятия, които се отнасят към методическия предмет, който е обект на специалния ни интерес: ролева, дидактическа или ситуативна игра. Играта приближава учебния процес до естествената реч на чуждия език; тя имитира задоволяването на социалните потребности за общуване и по този начин реализира основната функция на езика – комуникативната [2]. Въвеждането на тази форма на обучение в последните години следва опита на преподаването на езици с утвърдена и масова практика. Целта на този текст не е да се дадат подробни определения и тълкувания на същността на ситуативната игра като методическа единица. В текста ще бъдат описани видовете игри, прилагани в обучението по български език като чужд за овладяване на терминологията и комуникацията в денталната практика в Медицинския университет (МУ) – Варна.

Особеност на съвременното чуждоезиково обучение е неговата комуникативна насоченост и именно тук възниква противоречието между реалното езиково общуване и условията, предлагани за неговото овладяване в учебния процес. Студентите са принудени да действат в нереална от психологическа гледна точка езиково-комуникативна ситуация. Поради ограниченията на поднасяния обем езиков материал и незадоволителното равнище на речевите умения, съдържанието на речта на студентите не съответства на действителните намерения и мисли, а също и на привичния диапазон на речта в родния им език. При това тематиката на общуването в урока е регламентирана.

Тези обстоятелства при невнимателно педагогическо балансиране потискат интереса към българския език. Според изследванията в тази област основните причини за натрупващата се и повишена умора са неинтересните форми на работа. Една от алтернативите е чрез въвеждането на асоциативния игрови подход в обучението да се постигне желаният ефект.

Една от най-важните характеристики на ситуативната игра е нейната полифункционалност. Със своята основна цел – комуникация на личността с друга личност, играта на субекта със също така играещ друг субект помага за преодоляването на езиковата бариера и създава възможност за директно „навлизане“ в езика чрез акта на комуникация [3]. Според цитираната авторка е парадоксално, че прекаленото фиксиране на граматичното правило в паметта често пъти се превръща в психическа бариера за правилното изразяване. В играта ролевото общуване ускорява сливането на формалната и смисловата страна на езика, психологически благоприятната атмосфера на равнопоставеност по критерия „степен на езиковите знания“ премахва страха от езикови грешки, създава обстановка за максимална реализация на възможностите.

Друга характеристика на играта е, че тя възбужда интерес у обучавания чрез създадената възможност за активна творческа дейност и чрез стимулирането на процеса на мисленето и въображението. В играта се създава мнима ситуация, която се осъществява по определени правила, което позволява на обучавания да я управлява сам [4]. Освен това самият факт, че тя е по-нестандартна форма на обучение, провокира любопитството и изследователския дух на личността. Студентите се включват спонтанно в нея, за да проверят сами възможностите си за интерпретация в различни езикови ситуации. Играта по своята същност е антипод на традиционното упражнение, тя е забавен и волеви акт, начин да се избегне отегчението от познатото, скучно и досадно затвърждаване на материала. Изложените разсъждения не отричат традиционно утвърдените методи на преподаване, тъй като играта не може напълно да замести упражненията по практическа граматика. Необходимо е тяхното балансирано съчетаване.

Следващият етап, или етапът на режисирания игра, е преходен. Усвоеният езиков материал вече се използва за основна комуникация. Играта е режисирана изцяло от преподавателя. Той определя темата, коментира нейното съдържание, създава ситуацията, разпределя ролите, поставя изисквания как те да бъдат подготвени, анализира и оценява. Контролът е необходим, защото всеки студент създава единствено текста на своя герой. Творческата им дейност и въображението са ограничени, но въпреки това те участват в процеса на общуване чрез речта, която изразява собствените им мисли.

Тъй като играта се подчинява на определени правила, за да бъде осъществена, трябва да се спазят определени условия: да е съобразена с даден етап на обучение; да отразява спецификата на определен урок [5]. Целта е да се натрупа необходимият езиков и комуникативен опит във вид на ролеви игри, симулации, готови фрази и конструкции. Играта е средство за отмора и е една предварителна подготовка за сериозна дейност, която е и упражнение за придобиване на увереност в комуникацията на изучавания език. Изграждането на комуникативната компетентност предполага усвояване на система от знания и умения в следните области:

- Лингвистична компетентност – знание на думи и правила за образуване на граматически форми и структуриране на смислени фрази, т. е. знания за граматичната система на българския език;
- Социолингвистична компетентност – умението да се подбере нужната лингвистична форма в зависимост от условията на комуникативния акт (умения за слушане, четене, писане и говорене);

- Социокултурна компетентност – умения за изразяване на основни комуникативни функции и изпълнение на различни социални роли в съответствие със социокултурния контекст; осъзнаване на собствената идентичност в контекста на обогатени знания за други народи и култури;
- Социална компетентност – желанието и умението да се осъществи комуникативен контакт с други хора.

Изследване, етапи, резултати

Задачите, които се базират върху игровия елемент, могат да бъдат разделени на:

1. Игри – пъзели:

1.1. Да се подредят реплики на пациент и стоматолог в диалог. Диалозите са много близо до текстовете в учебника. Работи се по двойки. Позволява съобразяване само със собственото темпо на двамата студенти и изисква активна работа на всеки студент в двойката. Те са концентрирани и в началото търсят помощ от преподавателя. Постепенно подобряват темпото и уменията си. Диалозите се определят от ситуациите: пациент със зъбен камък, пациент за контролен преглед, пациент с паднала пломба, пациент с болки, пациент с гингивит, пациент с пулпит, пациент с кариес и др. Преподавателят проверява подредения „пъзел“ и коментира направеното.

1.2. Да се подреди диалог, като се избират реплики от синонимни изрази – както от етикетната рамка, така и от беседата, с която се получава информация за състоянието на пациента, информиране за резултатите от прегледа, информиране за начините на лечение, получаване на съгласие, изразяване на намерение за началото на действието на стоматолога, беседа след манипулацията и препоръки, планиране на следващите посещения. Вариантите се определят от решението на студентите и това ги прави по-креативни. Не са ограничени от зададената ситуация, а в процеса на подреждане студентите правят избор на ситуация. Изисква повече време, за да подредят репликите. Проверката и коментарът се правят от преподавателя.

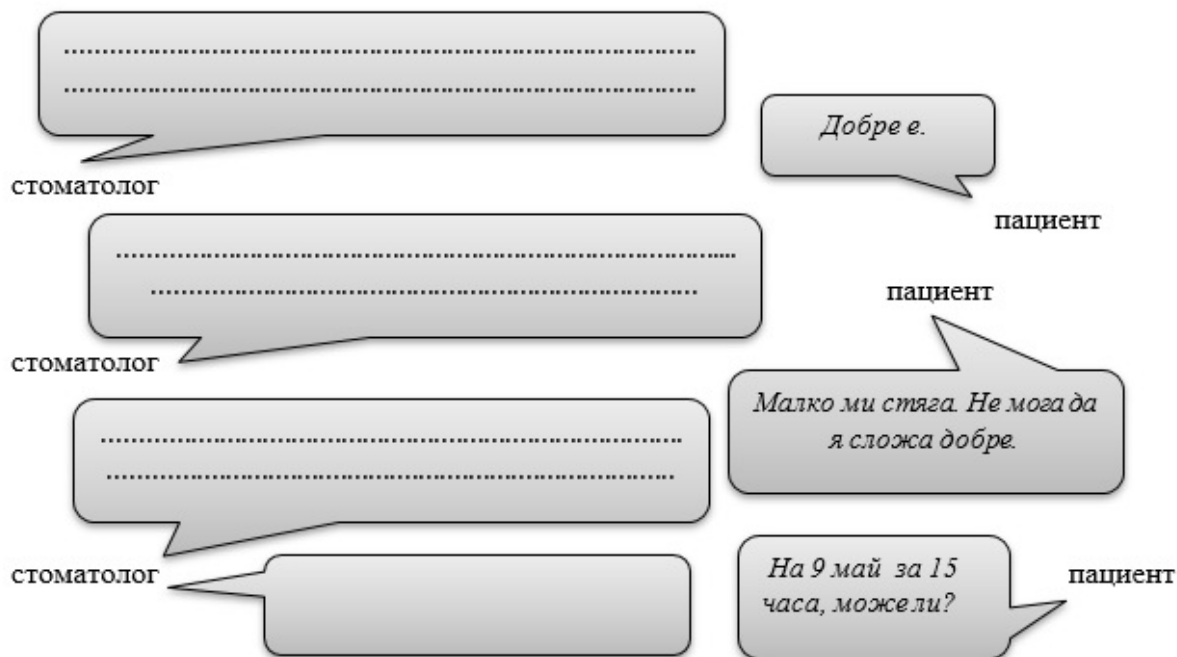
Примери:



Задача 1. Ситуация «затягане на шина». Подредете репликите на стоматолога, съобразно отговорите на пациента, за да получите цялостен диалог:

Да, добре.; Кога да запиша час – след две седмици? Виж календара, кога ти е удобно?;

Да видя как си? Дай да сваля шината! Как е - много ли я стегнах или пружинира? Там добре ли е?; Някой не е носил шината. Дай ми я пак! Виж, сега как е?.



Задача 2. Ситуация «вземане на отпечатък за шина». На празните места поставете подходящи императивни форми.



П: Ама няма да боли, нали?

С: Обещавам.

..... зъбките! Захапката е декбис. Да започваме ли? Няма да боли. Машинката няма да я типам. Първо ще взема отдолу. устата! езика! Наляво, надясно. Нагоре, надолу. спокойно! Изплюй!

Тук свършихме. Сега същото - отгоре. Наляво, устата! Леко устничките! през носа! Сега го отлепвам и изваждам.

Задача 3. Ситуация «първоначален преглед: трети горе – кучешки – извън статуса и стеснение на захапката». Свържете репликите на стоматолога и пациента, за да се получи цялостен диалог с оглед на ситуацията.

<p>П: – Добър ден! Може ли?</p>	<p>С: – Довиждане. Ще се видим другата седмица.</p>
<p>П: – Благодаря!</p>	<p>С: – Да. Добър ден! Заповядайте! Седнете на стола!</p>
<p>П: – Ето този тук – стърчащият, искам да го оправя.</p>	<p>С: – Кажете сега – какъв е проблемът?</p>
<p>П: – На 27.</p>	<p>С: – Прегледът е 20 лева. Мярката – 100 лв. Поставянето – 200, а всяко затягане на шината е 6 лв.</p>
<p>П: – Уча и работя.</p>	<p>С: – Не мога да кажа. Много индивидуално е. Възрастта оказва влияние – на 27 сте, но пък деформацията не е много голяма, а и горната челюст е по-пластична. Трябва да се виждаме, да стягаме определени елементи, в хода на лечението ще мога да кажа повече. Може да е 6 месеца, може 1 година – относително е. Затяганията се правят на 2-3 седмици</p>
<p>П: – Ами, не знам. Кажете - какво е необходимо, а аз ще кажа - какво мога?</p>	<p>С: – Първо, кажете на колко години сте?</p>
<p>П: – А този - стърчащият, не е ли по-добре да се извади?</p>	<p>С: – Учете, работите?</p>
<p>П: – Добре. Като цена какво ще струва?</p>	<p>С: – Какво сте склонни да инвестирате в процедурата?</p>
<p>П: – Колко време трябва да я нося?</p>	<p>С: – Да видим сега по-обстойно. Стисни зъбите! Към мене. Освен този зъб, този тук е хлътнал. Мога с една и съща шина да повдигна и ухапката, и да оправя този тук. Но трябва мъдреците да се извадят в хода на лечението. Те притискат зъбите напред и провалят завършеното вече лечение.</p>
<p>П: – Кога мога да взема час?</p>	<p>С: – Мярка мога да снема веднага.</p>
<p>П: – А не, искам да се настроя психически. Дайте ми час за другата седмица!</p>	<p>С: – Добре, сряда 14 часа добре ли е?</p>
<p>П: – Да, да.</p>	<p>С: – Искам да не сте току-що нахранен и да е чист нос.</p>
<p>П: – Добре. Довиждане. Приятен ден!</p>	<p>С: – Не. Съветвам - да не се прави. Този зъб е с най-дълъг корен, стабилен е и е необходим в устата напред във времето, ако е необходимо за него се залавят протези, мостове. Мислете в далечно бъдеще.</p>

2. Ролеви игри (Role-Play) – наричани са още симулационни. Студентите работят по двойки – стоматолог и пациент, като получават задачата от преподавателя. Диалозите се определят от същите ситуации: пациент със зъбен камък, пациент за контролен преглед, пациент с паднала пломба, пациент с болки, пациент с гингивит, пациент с пулпит,

пациент с кариес и др. Останалите слушат и гледат. В началото „актьорите“ се смушават поради несигурността и липсата на практика. Напрежението – едно от качествата на ролевата игра – заема особено, важно място, предполага несигурност, шанс. Но в играта има и стремеж за освобождаване от напрежението: трябва да се напрегнеш, за да успееш в нещо. Подлагат се на изпитание възможностите на играча, неговата упоритост, издръжливост. Увереността постепенно укрепва и студентите артистично изпълняват ролите си, което често буди смях и одобрителни реакции в „публиката“ – по време и след изпълнението. Макар че студентите съзнават, че е „само игра“, извършването на игрови действия е напълно сериозно, даже с всеотдайност. Играта се превръща в сериозност, сериозността – в игра. Така се проявява находчивостта на ума, движеща се между шегата и сериозността. Докато трае, играта има динамика, непрекъснатата смяна, ред, завръзка и развързка, решение. След като се изиграе, тя остава в паметта като едно духовно творение. Повторимостта на играта е едно от най-ценните ѝ свойства. Всяка следваща ситуация, изиграна от други двойки студенти, се приема и изиграва по-лесно, по-забавно, по-свободно. В първите диалози се налага прекъсването на играта, за да се подчертае логичното подреждане на фразите, защото „стоматологът“ се стреми да зададе въпросите си, без да следи и да помни отговорите на „пациента“. Коментар прави преподавателят, като наблюдава не само правилността на изразите и въпросно-отговорното единство, но и невербалната комуникация.

В методически план се поставя въпросът за структурата на ситуативната игра, която е комплексна по същност и замисъл: от една страна, вътрешната или недекларираната пред обучавания структура на играта се подчинява на конкретно преследвана методическа задача, свързана с усвояването на определен чуждоезиков материал; а от друга страна външната структура на играта е въображаема ситуация със собствен сюжет, развитие и развързка. За преподавателя е важно да разграничи вътрешната и външната структура и техните специфични компоненти:

А/ Външна структура:

- тема: съобразена с конкретен системен план за усвояването на обем лексика по тематични раздели и на граматичен материал;
- ситуация: максимално да поставя обучаваните в реална комуникативна ситуация, задава се конкретен казус за разрешаване с време и място на събитието;
- роли: конкретно зададени параметри за поведение на съответната роля.

Б/ Вътрешна структура:

- учебна цел: провокирано общуване с цел проверка на уменията за използване на граматически и фонови (екстралингвистични) знания по чуждия език, максимално доближаване до естествената комуникативна среда;
- задачи: използване и затвърждаване на определена тематична лексика, „изчистване“ на граматическите и на лексикалните грешки; подтик за привикване да се мисли на съответния чужд език без посредничеството на майчиния, да се импровизира в различни речеви ситуации;
- контрол: преподавателят следи за правилността на изказването в лексикален и граматически план и за хода на играта по предназначения сценарий.

Третият, съществен етап на ситуативната игра е преходът от подготвена или режисирана към неподготвена или нережисирана реч. Процесът на даване на готови изрази и клишета е извървян и учащият вече самостоятелно може да използва езиковия материал, да импровизира и постепенно да достигне до неподготвената реч [6]. Функцията на преподавателя е още по-ограничена. Той задава само темата и разпределя ролите. Ситуацията и сюжетът се създават от обучаваните. Това е модулът, в който те могат напълно да изявят своята творческа личност, но за целта е необходима висока степен на езикова компетенция. Тъй като играта е колективен акт, той провокира субекта

за комуникация, за максимално добра изява, за да защити възможно най-добре позициите си и да разреши поставения казус. Тук характеристиките на играта са същите, както и в преходния етап, само ролите на обучаващия и обучавания са променени. Контролът отново е приоритет на преподавателя, но е доста ограничен. Свежда се до мимолетни забележки, без да се нарушава ритъмът на диалогичната реч

Примери:

Задача 4. Създайте комуникативна ситуация между стоматолог и пациент по посочените картинки.



С: –

П: –

С: –

П: –

С: –



Задача 5. Комуникативна ситуация: Имате пациент за първичен стоматологичен преглед. Необходимо е, да се снемат анамнеза, преглед и план на лечение. Създайте диалог между стоматолог и пациент. Работете по двойки.

С: –

П: –

С: –

П: –

С: –

Задача 6. Комуникативна ситуация: отговорете на въпросите на пациента.



Ще поставя коронка,
защото

.....

.....

.....

.....

Защо се налага
поставянето на коронка?

Колко време е
необходимо?

Първо, трябва

.....

Посочените примери са част от по-голям игрови инструментариум.

Изводи и обобщения

В рамките на една ситуативна игра да се провери усвоен материал, вече преподаден с други методически похвати – практически синтаксис и стилистика, прав и обратен превод на различни в тематично отношение текстове. Преподавателят коментира грешките и прави анализ на играта, като не се ограничава само до забележки към допуснати граматически и езиково-стилови грешки, но се оценява и богатството на използваните изразни средства, както и обема на самостоятелно съставения текст. Използването на игровия елемент в процеса на обучение е провокация и за самия преподавател. Тя може да подпомогне осъществяването на по-добър контакт между преподавател и студент, което естествено се отразява на ефективността на обучението. Прилагането на разнообразни методи в чуждоезиковото обучение е в подчинение на основната цел – оптимизиране, ускоряване и постигане на реален ефект по пътя към крайния резултат – доброто овладяване на чуждия език.

Цитати:

[1] Иванова, Ц. (1995). Славянската междуезикова омонимия в приложната лингвистика (I част - теоретична мотивация). Проглас, №1, IV.

[2] Петрова, М. (1988). Ролеви игри в обучението по чужд език. София: Народна просвета.

[3] Кирова, Л. 2001: Ролевата и симулативната игра. Електронно списание LiterNet, 03.08.2002, № 8 (33), <https://litenet.bg/publish3/lkirova/roleva.htm>.

[4] Гигова, С. (1994). Коммуникативное обучение иноязычному общению. Благоевград: Печ. база при ЮЗУ Н. Рилски.

[5] Гигова, С. (1994). Коммуникативное обучение иноязычному общению. Благоевград: Печ. база при ЮЗУ Н. Рилски.

[6] Петрова, М. (1988). Ролеви игри в обучението по чужд език. София: Народна просвета.

Използвана литература

Ангелов, Б. (2007). *Комуникативни аспекти на ранното чуждоезиково обучение*. София: УИ „Св. Климент Охридски“.

Гигова, С. (1994). *Коммуникативное обучение иноязычному общению*. Благоевград: Печ. база при ЮЗУ Н. Рилски

Иванова, Ц. (1995). *Славянската междуезикова омонимия в приложната лингвистика (I част - теоретична мотивация)*. Проглас, №1, IV.

Кирова, Л. 2001: Ролевата и симулативната игра. Електронно списание LiterNet, 03.08.2002, № 8 (33), <https://litenet.bg/publish3/lkirova/roleva.htm>.

Коларов, Р. (2009). *Повторение и сътворение: поетика и автотекстуалност*. София: Просвета.

Петрова, М. (1988). *Ролеви игри в обучението по чужд език*. София: Народна просвета.

Седефчева, В. (2011/ 4). *Ситуативната игра в чуждоезиковото обучение (при преподаването на сръбски език в българска езикова среда)*. Списание на Софийския университет за електронно обучение.

Хьойзинха, Й. (2000). *Хомо луденс*. София: Захарий Стоянов.

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.

Сп. „Реторика и комуникации“, брой 38, януари 2019 г.

Rhetoric and Communications Journal, Issue 38, January 2019