

Игровият елемент в обучението по български език на чуждестранни студенти

Йорданка Стефанова

МУ „Проф. д-р П. Стоянов“ – Варна

Имейл: jordankastefanova@abv.bg

Петя Райкова

„Проф. д-р П. Стоянов“ – Варна

Имейл: sidharta5ia@abv.bg

Абстракт: Настоящият доклад е провокиран от конкретната работна ситуация с чуждестранни студенти стоматолози. В доклада 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 въвеждането на асоциативния игрови подход в обучението, за да се постигне желаният ефект.

Ключови думи: чуждоезиково обучение, комуникация, диалог, 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 paper is provoked by the specific work situation with foreign students of dentistry. It describes the types of games used in teaching Bulgarian as a foreign language to master the terminology and communication in dental practice. The specificity of modern foreign language teaching is its communicative orientation, and here arises the contradiction between real language communication and the conditions offered for its mastering in the learning process. Students are forced to act in a psychologically unrealistic language-communicative situation. One alternative is to introduce the associative gaming approach to learning to achieve the desired effect.

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

Уводни думи

Обучението по специализиран български език за студентите по дентална медицина, англоезично обучение, е насочено към изграждане и развиване на комуникативни умения за пълноценно общуване по оста стоматолог – пациент. Игровият елемент е един от методическите похвати, включени в учебния процес. Използването му е провокирано от основната цел на обучението – максимално доближаване до

комуникативната ситуация в денталната практика и изграждане на адекватна речева култура. Спецификата на англоезичния курс на обучение поставя преподавателя по специализиран български език пред предизвикателството да подготви чуждестранните студенти за комуникация с българоезични пациенти, като обясни, че стоматологичната им компетентност е тясно свързана с езиковата им компетентност. Затова пред преподавателя стоят въпросите:

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

Как да се провокира интересът на обучаваните към специализирания език?

Как да избегне монотонността в учебния процес, предизвикана от пренатоварената програма и липсата на визия за непосредствената полза от усвояването на езика?

Тези въпроси се свеждат до комплексната научно-методическа проблематика – как да се постигне ефективна комуникативна компетентност в обучението по специализиран български език за дентални цели.

Теоретични и методически ориентири

Студентите започват изучаването на общ български език в първи курс и повишават езиковата си компетентност във втори курс. Едва в трети курс навлизат в специфичните особености на лексиката и синтаксиса, необходими за комуникацията в денталната практика. Според Ценка Иванова в процеса на обучение 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. [1] Обучението по специализиран български език е свързано с липсващата естествена езикова среда. Усилията на преподавателя са насочени към търсене на образователни похвати, компенсирани тази липса и същевременно съдействащи за развиването на комуникативната компетентност на студентите. Използването на игровия елемент е подходящ похват за постигане на търсената езикова ефективност за комуникация между стоматолог и пациент.

Играта като елемент от обучителния процес по език е достатъчно задълбочено и изчерпателно изведена в научната литература. Употребата на игровия елемент в обучителния процес се свързва с продуциране на речева дейност, с която студентът търси решение на проблем, като използва своите знания в специалността, според ролята, която трябва да изпълнява (зъболекар или пациент). Играта е чудесна възможност за взаимодействие между партньори в ситуация, свързана с бъдещата професия. Тя пренася речевите умения във възможна ситуация от бъдещата реализация. Чрез нея се мотивира личното развитие за постигане на по-точен изказ и желанието за учене с цел по-добра комуникация. По този начин се сближават учебният процес и естественият език и се реализира комуникативната функция на езика. [2] Ограниченията в езиковите умения на комуникаторите могат да доведат до неуспехи в процеса на комуникация, но те не обезкуражават студентите.

Целта на този текст не е да се дадат подробни определения и тълкувания на същността на игровия елемент като методическа единица. В текста ще бъде описано практическото приложение на игровия похват в обучението по специализиран български език за овладяване на терминологията и комуникацията в денталната практика. Игровият елемент е подходящ да се въведе по време на усвояването на лингвистичната информация или след аналитико-синтетична работа. От методическа гледна точка интерактивната игра има следните семантични реализации: ситуационна, ролева и симулационна в образователния дискурс. Според Пенка Гарушева и Фани Бойкова общото между трите вида игри са наличните игрови импулси, ситуативната обусловеност, ролевите изяви и имитирането на действителността. Разликите са до

известна степен условни и са кодирани главно в названията им посредством семантичния акцент в тях. [3]

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 тематичната насоченост на общуването в учебния процес 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 игровия елемент в обучението да се постигне желаният ефект.

Ключова характеристика на играта е нейната полифункционалност. Людмила Кирилова твърди, че 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.

[4] Людмила Кирилова изтъква, че прекаленото фиксиране върху граматичното правило в паметта често 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. В играта се създава мнима ситуация, която се осъществява по определени правила, което позволява на обучавания да я управлява сам.

[5] Присъствието на игровия елемент в семинарните занятия провокира интереса на студентите. Те се включват спонтанно и с желание да проверят доколко и как ще разиграят посочената комуникативна ситуация от денталната практика. Играта повишава мотивацията им да се справят със зададената задача. Партньорите, наблюдението на останалите участници, изиграли същите ситуации, въздействат върху нагласите за комуникация, върху увереността на студентите да комуникират на български език, на тяхната убеденост, че са способни да осъществят успешно общуване.

От изключителна важност за използването на играта в обучението по български език като чужд е ролята на преподавателя. Той определя какъв езиков материал ще се използва, каква ще бъде темата, ситуацията. Преподавателят разпределя ролите и обяснява как студентите да се подготвят за тях, анализира и коментира. Макар че ролите на студентите са ограничени от ситуацията, която разиграват, речта им изразява техните индивидуални мисли и въображение. Василка Гилова подчертава, че темата трябва да е съобразена с етапа на обучение и спецификата на даден урок. [6] Нужно е да е отработена база от натрупан езиков и комуникативен опит, да са усвоени готови фрази и конструкции, за да се превърне играта в продуктивно средство за развиване и надграждане на речевите уменията за комуникативна компетентност.

В реализацията на играта студентите демонстрират усвоените езикови знания и наличен речников ресурс. Тя създава атмосфера на добронамереност и намалява напрежението от изразяването на чужд език.

Изследване, етапи, резултати

Игровият елемент присъства в образователния процес, свързан с отработването на денталния диалог. Игровата ситуация може да бъде позиционирана както в началото,

така и в края на семинарното занятие. Началната реализация най-често експлицира преход към предстоящия учебен материал, докато крайната се свързва със синтезиране и обобщение на овладените знания. Използването на играта като методически похват предизвиква интереса и провокира активността на студентите. Задачите, които се базират върху игровия елемент, могат да бъдат разделени на две групи игри: игри-пъзели и ситуационни игри.

1. Игри – пъзели: Според уеб базираната енциклопедия Уикипедия: „Пъзелът е игра, при която много на брой плочки трябва да бъдат правилно подредени, така че да образуват картина с предварително известно за играещия изображение.“ Проявленията на играта-пъзел за нуждите на денталната комуникация се свежда до:

1.1. Студентите да подредят реплики на пациент и стоматолог в диалог. Първоначално диалозите са много близки или сходни с текстовете, изучавани в учебника. Репликите са кратки и съобразени с езиковите и комуникативни възможности на обучаващите се. Постепенно с натрупването на учебен материал, факторът „трудност“ се засилва. Диалозите експлицират най-често срещани ситуации в денталната практика: пациент със зъбен камък, пациент за контролен преглед, пациент с паднала пломба, пациент с болки, пациент с пулпит, пациент с кариес и др. Въз основа на индивидуалните си характеристики студентите се разпределят за работа по двойки или в малки групи. Динамиката на работния процес определя темпото за изпълнение, както и активно участие на всеки студент в интеракцията. Ролята на преподавателя е подпомагаща и напътстваща при изпълнението. След приключване на задачата, той проверява подредения „пъзел“ и коментира направеното.

1.2. Следващата разновидност на играта-пъзел изисква студентите да подредят диалог, като изберат подходящи реплики от дадени синонимни изрази. В задачите езиковата реализация е на всички равнища от структурата на денталния диалог – 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 помобилни в езиковата употреба. Не са ограничени от зададената ситуация, а в процеса на подреждане студентите правят избор на ситуация. Изисква се повече време, за да подредят репликите. Проверката и коментарът се правят от преподавателя.

Примери:



Задача „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?.

.....
.....

Добре е.

СТОМАТОЛОГ

.....
.....

ПАЦИЕНТ

СТОМАТОЛОГ

.....
.....

ПАЦИЕНТ

Малко ми стяга. Не мога да я сложа добре.

СТОМАТОЛОГ

.....

На 9 май за 15 часа, може ли?

ПАЦИЕНТ

Задача 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 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</p>
<p>П: – Ами, не знам. Кажете - какво е необходимо, а аз ще кажа - какво мога?</p>	

<p>П: – <i>А този - стърчащият, не е ли по-добре да се извади?</i></p>	<p><i>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</i></p>
<p>П: – <i>Добре. Като цена какво ще струва?</i></p>	
<p>П: – <i>Колко време трябва да я нося?</i></p>	<p>С: – <i>Първо, кажете на колко години сте?</i> С: – <i>Учите, работите?</i></p>
<p>П: – <i>Кога мога да взема час?</i></p>	<p>С: – <i>Какво сте склонни да инвестирате в процедурата?</i></p>
<p>П: – <i>А не, искам да се настроя психически. Дайте ми час за другата седмица!</i></p>	<p>С: – <i>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 захапката, и да оправя този тук. Но трябва мъдреците да се извадят в хода на лечението. Те притискат зъбите напред и провалят завършеното вече лечение.</i></p>
<p>П: – <i>Да, да.</i></p>	<p>С: – <i>Мярка мога да снема веднага.</i> С: – <i>Добре, сряда 14 часа добре ли е?</i></p>
<p>П: – <i>Добре. Довиждане. Приятен ден!</i></p>	<p>С: – <i>Искам да не сте току-що нахранен и да е чист нос.</i> С: – <i>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.</i></p>

2. Ситуационни игри. Съдържателният план на този тип игри е свързан с конкретни ситуации в денталната практика при обучението на чуждестранни студенти, например: пациент с болки в зъба; със счупен зъб; с паднала коронка; със зъб за вадене; за почистване на зъбен камък; със зъбен кариес; за частична протеза; за поставяне на цялостна протеза; за вземане на отпечатък и др. Всеки индивидуален дентален проблем на пациента се явява ситуация, която предполага комуникация, обвързана с нея. В ситуационната игра комуникацията се реализира в структурно и смислово ниво, обвързана с продукцията и рецепцията на даден речеви акт, т.е. актуалната реализация на речевата дейност (акт, стратегия, техника) се включва в конкретно зададена ситуация от пациента. Речевата дейност не може да осъществи своята комуникативна функция, ако не се реализира съобщително взаимодействие между субектите в ситуацията – пациент и стоматолог. Работи се по двойки, като всяка двойка получава конкретна задача от преподавателя. След приключване на работата студентите изиграват ситуацията пред групата. В началото те се смущават поради несигурността и липсата на практика. Постепенно придобиват увереност и артистично изпълняват ролите си, което често буди смях и одобрителни реакции в групата – по време и след изпълнението. Макар че се отчита фактът, че е „само игра“, извършването на игровите действия е напълно сериозно, даже с всеотдайност. В книгата си „Номо Ludens“ Йохан Хьойзинха изтъква, че играта се превръща в сериозност, сериозността – в игра. Така се проявява находчивостта на ума, движеща се между шегата и сериозността. [7] Докато се реализира играта във взаимоотношенията между участниците има динамика, непрекъсната промяна,

обсъждане, решение. Изиграната комуникативна ситуация се запомня лесно от студентите, защото е продукт на собствено 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 в повечето случаи, „стоматологът“ се стреми да зададе въпросите си, без да следи и да помни отговорите на „пациента“. Преподавателят коментира изпълнението, като наблюдава не само правилността на изразите и въпросно-отговорното единство, но и невербалната комуникация.

В ситуационната игра студентите продуцират реч самостоятелно. Те са усвоили и отработили структурата на денталния диалог и характерни изрази и типични фрази от денталната комуникация, които могат да използват или трансформират за нова комуникативна ситуация. При разиграването ѝ се изявява както креативността, така и овладяната езикова компетенция от обучаваните. 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. Функцията на преподавателя е ограничена. Той задава денталния проблем, определя комуникативните роли и контролира, без да нарушава ритъма на диалогичната реч, зададен от изпълнителната двойка студенти.

Примери:

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



С: –

 П: –

 С: –

 П: –

 С: –



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

- С: –
- П: –
- С: –
- П: –
- С: –
- П: –
- С: –
- П: –
- С: –

Задача 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

Игровият елемент, допълвайки съдържателния план на семинарното занятие по специализиран български език за дентални цели, дава възможност да се отработи изученият материал. Играта в различните ѝ контекстуални реализации развива и надгражда езиковата и комуникативната компетентност на студентите стоматолози. Чрез нея студентите се доближават до реалната комуникативна ситуация в денталната практика. Използването на игровия похват в обучението дава възможност да се изведат

опорни езикови конструкции и стратегии за прилагане в процеса на общуване между стоматолог и пациент. Преодолява се в голяма степен факторът „стрес“ в културен и езиков план.

Цитати

- [1] Иванова, Ц. (1995). Славянската междуезикова омонимия в приложната лингвистика (I част – теоретична мотивация). *Проглас*, №1, IV.
- [2] Петрова, М. (1988). *Ролевы игри в обучението по чужд език*. София: Народна просвета.
- [3] Гарушева, П. & Бойкова, Ф. (2014). *Помагало по методика на обучението по български език*. Пловдив: Университетско издателство „Паисий Хилендарски“ .
- [4] Кирова, Л. (2001). Ролевата и симулативната игра. *Електронно списание LiterNet*, 03.08.2002, № 8 (33), <https://litenet.bg/publish3/lkirova/roleva.htm>. последно посещение на 20.06.2018.
- [5] Гилова, В. (1994). *Коммуникативное обучение иноязычному общению*. Благоевград: Югозападен университет „Неофит Рилски“.
- [6] Гилова, В. (1994). *Коммуникативное обучение иноязычному общению*. Благоевград: Югозападен университет „Неофит Рилски“.
- [7] Хьойзинха, Й. (2000). *Хомо луденс*. София: Захарий Стоянов

Използвана литература

- Гарушева, П. & Бойкова, Ф. (2014). *Помагало по методика на обучението по български език*. Пловдив: Университетско издателство „Паисий Хилендарски“ .
- Гилова, В. (1994). *Коммуникативное обучение иноязычному общению*. Благоевград: Югозападен университет „Неофит 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>. последно посещение на 20.06.2018.
- Петрова, М. (1988). *Ролевы игри в обучението по чужд език*. София: Народна просвета.
- Хьойзинха, Й. (2000). *Ното Ludens*. София: Захарий Стоянов.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.

Последен вариант от 23.08.2021 г.

*Сп. „Реторика и комуникации“, брой 38, януари 2019 г.
Rhetoric and Communications Journal, Issue 38, January 2019*