

ЕЛЕКТРОННИТЕ ИГРИ В АКАДЕМИЧНОТО ОБУЧЕНИЕ ПО БЪЛГАРСКИ ЕЗИК КАТО ЧУЖД ЗА МЕДИЦИНСКИ ЦЕЛИ

E-GAMES IN ACADEMIC TEACHING ON BULGARIAN AS A FOREIGN LANGUAGE FOR MEDICAL PURPOSES

ИСКРА КАЛЧЕВА, ВИОЛЕТА ТАЧЕВА, АЛБЕНА ДОБРЕВА

The study presents new ideas for using e-games in programmed teaching of Bulgarian as a foreign language at a medical university. The working hypothesis proves the possibility of developing scientific competence through language teaching by e-games focused on medical terminology, anatomy and some of the main clinical disciplines. The authors have classified the types of e-games from a didactical point of view and have given some examples of successful tasks from their teaching practice.

Key words: *e-games, language teaching, Bulgarian as a foreign language for medical purposes*

Изследователите на електронните игри в езиковото обучение открояват различни цели като:

- ◆ *насърчаване на грамотността и езиковата култура (Институт за български език, 2017);*
- ◆ *обща езикова подготовка, усвояване на специализирана терминология и проверка на знанията по конкретни теми (Божанкова, 2011: 2);*
- ◆ *научаване на нещо ново, запознаване с определени теми, разширяване на концепции или придобиване на умение чрез играене.*

В академичното обучение по български език като чужд електронните игри придобиват допълнителни функции, тъй като стават средство за развиване на научните и професионалните езикови компетенции и умения. Целта на тези езикови игри е да надхвърлят изтъкнатите от Марк Пренски характеристики на електронните игри като забавление и удоволствие, динамика и активно участие, вдигане на адреналина, социализиране и утвърждаване на самочувствието, създаване на емоции и наслада (Prenski, 2001: 1, 5). Във висшето училище обаче електронните игри в образователния процес по български език за медицински цели трябва да се фокусират върху когнитивните и организационни аспекти на използването на езика за медицинска комуникация, като решаване на езиков проблем в конкретна комуникативна ситуация, научаване и спазване на езикови правила и норми, осигуряване на обратна връзка за наученото. Електронните игри в академична среда придобиват нова специфика, която съчетава типични черти на забавните електронни игри с реализирането на определени цели от учебната програма. Тези наблюдения кореспондират с изводите на Витгенщайн за езиковата игра като цялост от използването на езика и дейностите, с които е свързано (Витгенщайн, 1988). Според нашата научна хипотеза създаването и развиването на професионална медицинска компетентност трябва да бъде съществен елемент от съдържанието на примерите и езиковите задачи в различните електронни игри в програмното обучение. Това означава съчетаване на вида, трудността и целта на всяка електронна игра с терминологичните, научните и дори с индивидуалните компетенции на студентите. Допълнителна важна черта на тези игри е фактът, че те се създават и използват за чужденци, обучавани по специалност „Медицина“ в англоезична програма, които обаче трябва да общуват на български с пациентите и с медицинския персонал. Посочените факти налагат характеристиките на езиковата електронна игра да се разширят чрез нови идеи и разработки, а и да се създадат игри за специализирано обучение по български език като чужд за медицински цели (БЕЧМЦ). Смятаме, че

съвременната електронна игра за програмно езиково обучение трябва да притежава следните доминанти:

- ◆ Да образова с цел развиване на комуникативната компетентност по специализиран български език за медицина чрез нестандартни форми и по приятен начин чрез интерактивни форми на учене.
- ◆ Да разнообразява схоластичните методи на обучение и контрол при изучаването на чужд език за специални цели.
- ◆ Да мотивира за по-нататъчно учене на термини и употребата им в професионална комуникация с медици и пациенти.
- ◆ Да балансира дидактическо съдържание, формат и забавление.
- ◆ Да стимулира повишаване на комуникативната компетентност чрез игровия елемент за постигане на най-добър резултат с цел победа.
- ◆ Да създава положителни емоции, радостна изненада и интелектуално удоволствие от новото знание и от изпълнението на игра с езикова задача.
- ◆ Да позволява лесно и бързо изпълнение от «дигиталното по рождение поколение» - т.е. дизайнът и структурата на езиковата игра да са ориентирани към съвременните студенти с високи технологични познания и умения за работа с дигитални устройства.
- ◆ Да гарантира резултативност в играенето чрез награда, подходяща за трудността на задачата.

В програмното обучение по БЕЧМЦ възможните варианти на дидактичен фокус са:

- Представяне, овладяване и проверка на нови думи и общоупотребими термини.
- Представяне и проверка на лексико-семантичните отношения между думите: омонимия, синонимия, паронимия, антонимия.
- Словообразуване и морфология.
- Представяне и проверка на анатомични и клинични термини.
- Представяне и проверка на граматични категории (имена: съществителни, прилагателни, числителни; глаголи: спрежения, времена; наречия, предлози, съюзи).
- Синтактична структура на изречение, словоред, членуване.
- Представяне и упражняване на комуникативни актове.

По отношение на технологичните възможности и дидактическа организация, електронните игри, подходящи за обучение по български език като чужд, могат да се разделят на два вида:

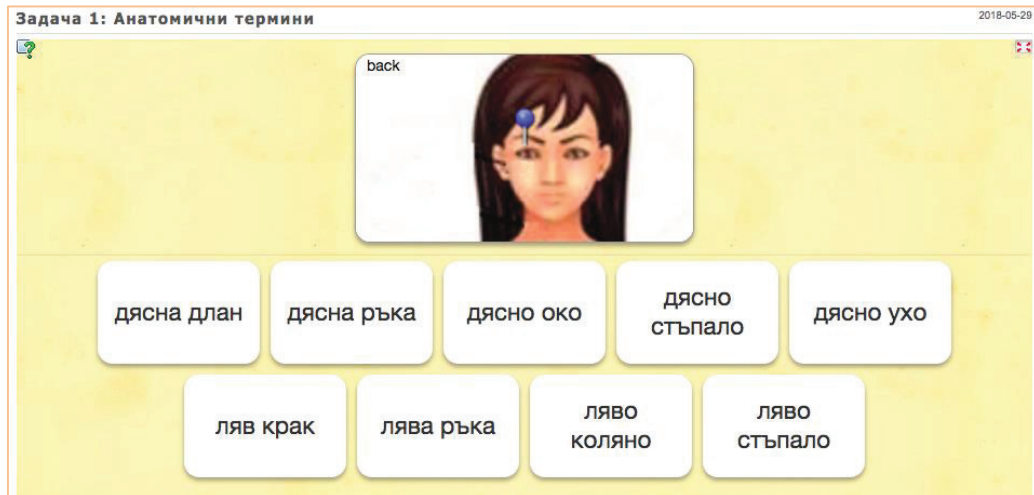
1) интерактивни езикови е-игри за индивидуална работа и самообучение – този тип игри се подразделя на два вида:

- А. Игри за заучаване и обогатяване на речниковата терминология за медицински цели;
- Б. Игри за развиване на комуникативните умения.

2) интерактивни езикови е-игри за групово обучение в клас.

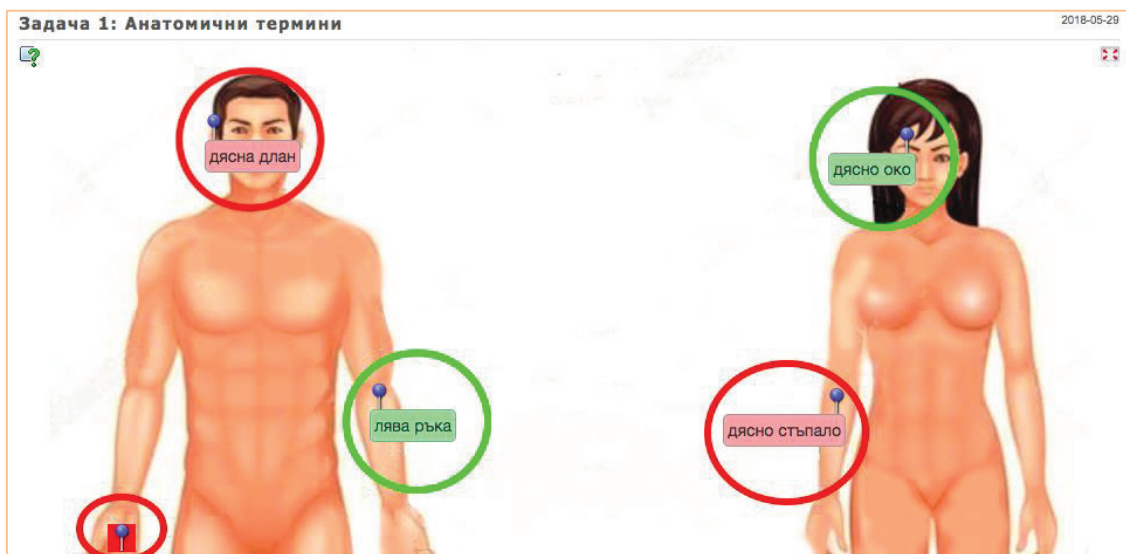
Интерактивните е-игри за индивидуална работа служат както като средство за обучение, така и като средство с цел затвърдяване и проверка на вече изучаван материал. В тях могат да бъдат интегрирани четирите езикови умения: слушане, четене, писане и говорене. С цел изучаване и обогатяване на речниковата терминология при обучението по български език като чужд за медицински цели, ние разделихме типовете игри на три вида с градация в трудността на езиковите компетенции и тяхната реализация.

1) Игри с фокус върху изучаването на анатомични термини. При този тип игри от студентите се очаква да назоват конкретни части на човешкото тяло с просто свързване на образ с термин. Целта на този тип игри е бързо разпознаване на честотни анатомични термини, проверка и затвърждаване на вече изучавани термини, както и заучаване на нови термини. С цел градация на трудността при изпълнението, този тип игри са представени без дистрактори, при избора на свързването на образ с термин. Студентът вижда картина на човешко тяло (мъжко и женско) с поставени маркери, посочващи различни части от човешката фигура. При избора на един от тези маркери студентът трябва да посочи съответстващия термин от няколко възможни отговора (Фиг. 1).



Фиг. 1. Задача за посочване на анатомични термини на човешко тяло

След направения избор студентът има възможност да провери точността на своите отговори и да получи директна обратна връзка по време на изпълнение на играта (Фиг. 2). Верният отговор се изобразява в зелено, грешният отговор е в червено, а непопълненият отговор се маркира с червено квадратче.



Фиг. 2. Обратна връзка при посочване на верен, грешен или непопълнен отговор

2) С по-висока степен на трудност се отличават вторият тип игри, които са организирани с фокус върху разпознаването и употребата на честотни клинични термини. Този тип игри съдържат интерактивни елементи, които изискват свързването на образ с избор на термини при наличието на два или повече дистрактора. Този вид игри стимулират научното мислене на студентите по медицина. В игрите са представени две групи отговори: честотни клинични термини и визуални стимули в разбъркан ред, с два включени дистрактора, като изискването е термините да бъдат свързани правилно с картинките чрез придърпване и пускане на термин върху картинка или обратно - на картинка върху термин (Фиг. 3).



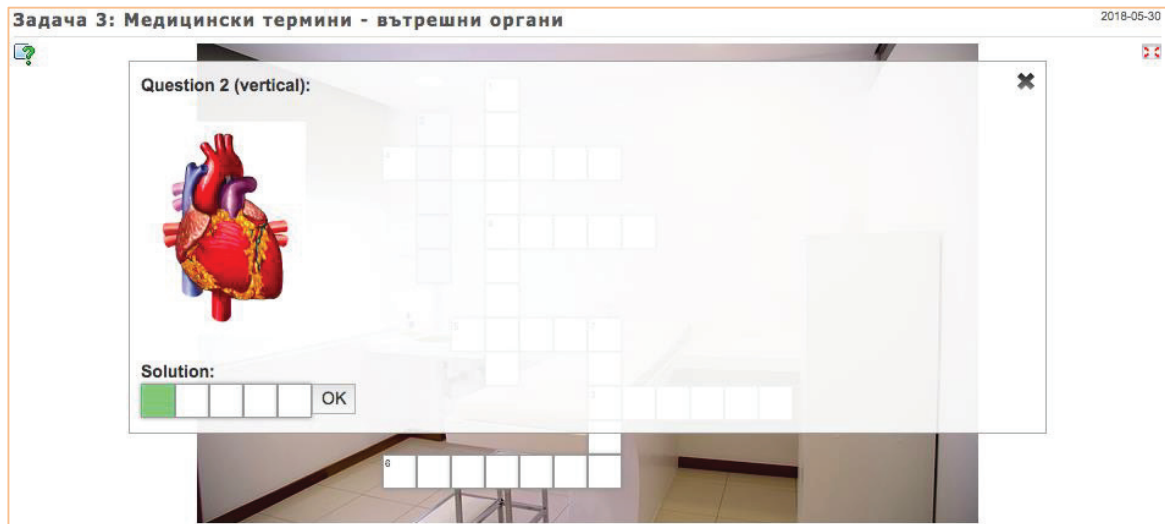
Фиг. 3. Свързване на образ с термин

Студентът получава директна обратна връзка за правилността на избора си, като верните отговори са обозначени в зелено, а грешните - в червено (фиг. 4).



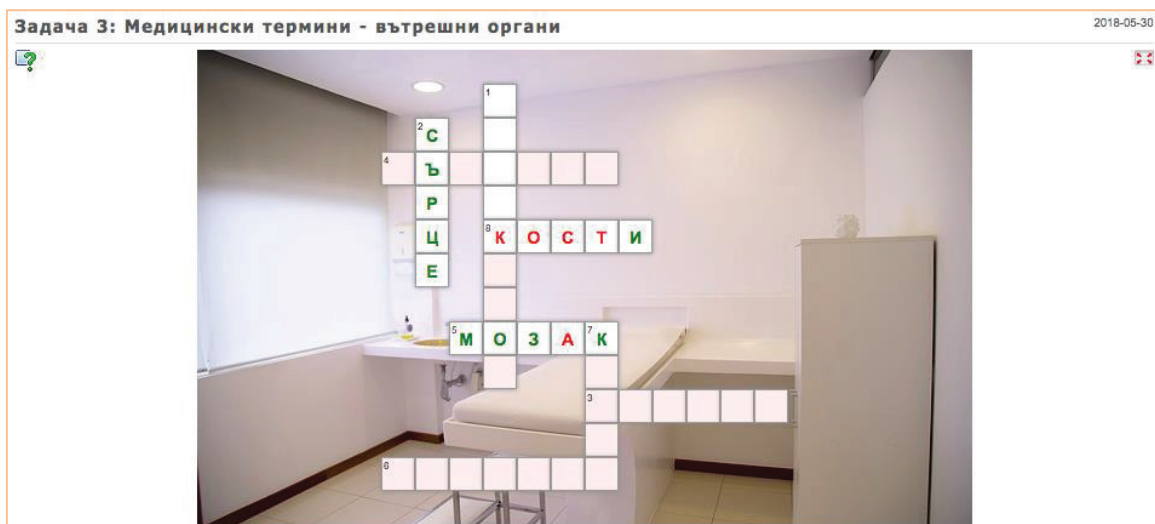
Фиг. 4. Обратна връзка при посочване на верни и грешни отговори

3) Като трети етап при изучаването и обогатяването на речниковия капацитет при студентите, изучаващи български език за медицински цели, са игрите с фокус върху медицински термини на вътрешните органи. При тези игрови задачи от студента се изисква изписването на честотни термини. С цел събуждане на любопитството и интереса на студентите, този тип игри са представени под формата на кръстословица, при чието изпълнение на студента е показан визуален стимул и точен брой букви за попълването на термина (Фиг. 5).



Фиг. 5. Изписване на честотни термини в кръстословица

При правилно подаден и изписан отговор, той се появява в кръстословицата в зелено, а грешно подадените и изписаните термини се оцветяват в червено (Фиг. 6).

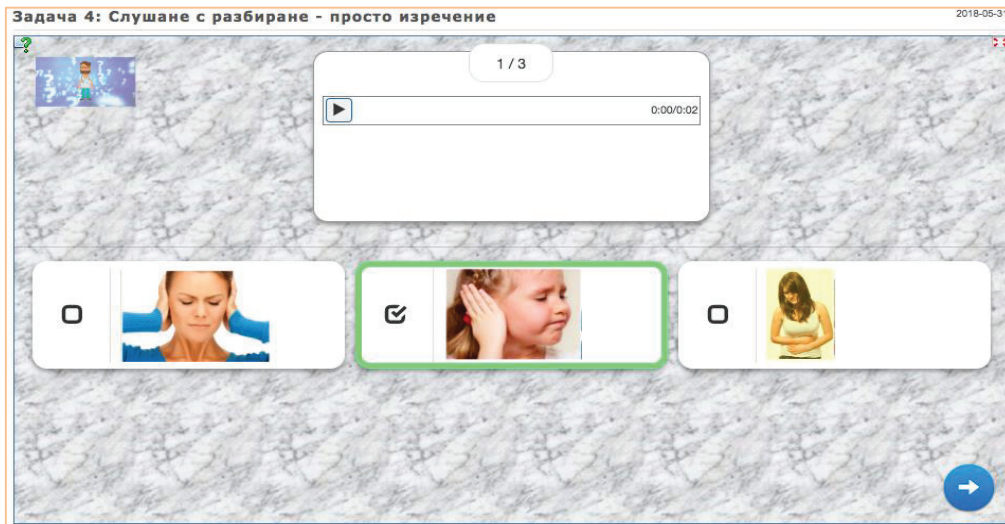


Фиг. 6. Обратна връзка при подаване и изписване на верни и грешни отговори

С цел развиване на индивидуалните умения за създаване на текст бяха изградени три типа игри с функционалност, позволяваща комуникативна употреба на чуждия език в свързан текст:

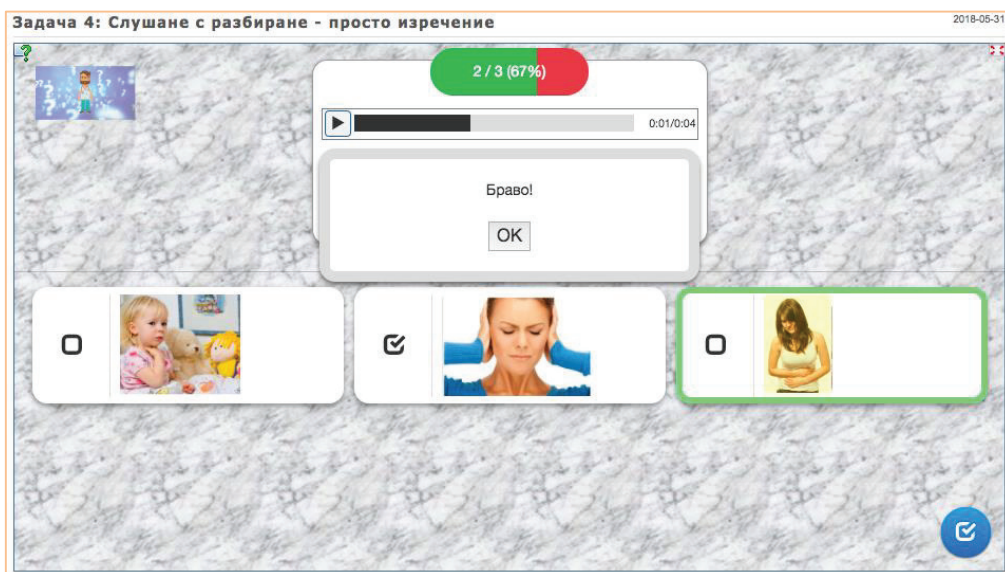
- 1) Игри с фокус върху пасивен комуникативен акт, които съдържат елементи на слушане с разбиране, с визуални дистрактори с цел разпознаване на просто изречение.

При този тип игри на студента е представено просто изречение под формата на аудио. След еднократно или многократно слушане на аудиото се изисква той да посочи подходящото изображение, отговарящо на чуто изречение. Незабавната обратна връзка, която е инкорпорирана при този тип игри, се изобразява в зелено при правилно подадения отговор (Фиг. 7).



Фиг. 7. Обратна връзка при правилно подаден отговор

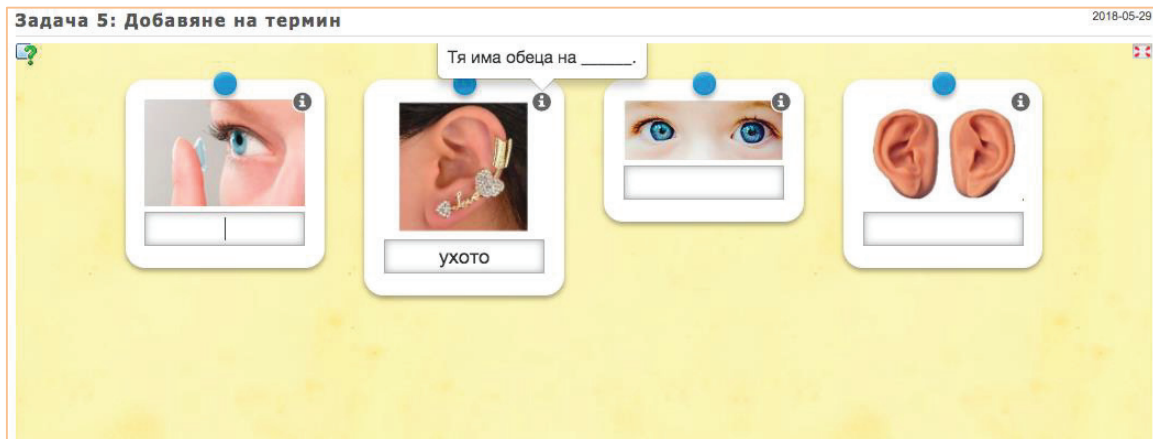
Обратната връзка при грешно подадения отговор не изобразява грешката с червен цвят, а посочва верния отговор в зелено. Чрез този тип обратна връзка се намалява възможността студентът да отгатва отговори и от друга страна, играта придобива освен контролна, но и обучителна функция. След приключването на играта студентът получава и информация за цялостното си представяне, изразено в процент успеваемост (Фиг. 8).



Фиг. 8. Обратна връзка при грешно подаден отговор и цялостен резултат

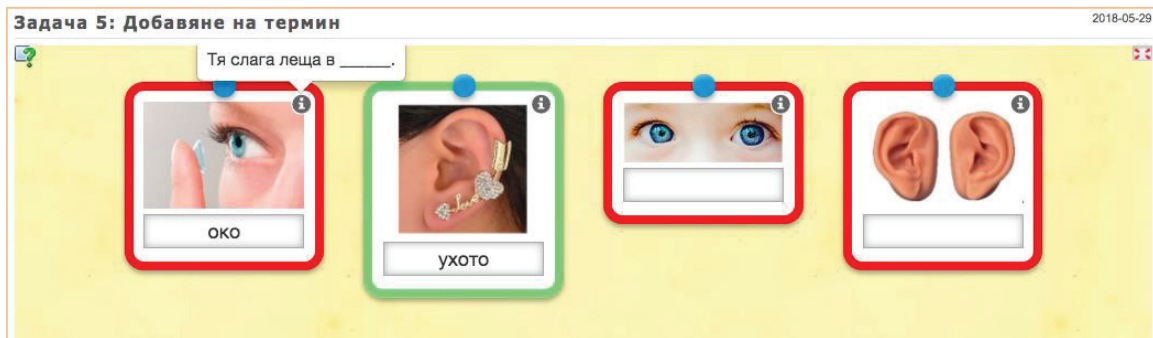
- 2) Игри с фокус върху асистирани активен комуникативен акт, които изискват добавяне на термин по визуален стимул в незавършено изречение.

При този тип игри на студента е представено изображение, отговарящо на определен термин, чрез който той трябва да допълни незавършеното изречение (Фиг. 9)



Фиг. 9. Добавяне на термин по визуален стимул в изречение

Обратната връзка при този тип игра се изобразява чрез маркировка в зелено за правилен отговор и в червено за грешен или непопълнен отговор (Фиг. 10).



Фиг. 10. Обратна връзка при подаването на верен и грешен отговор, както и при неподаден отговор

3) Игри с фокус върху самостоятелен комуникативен акт, който се реализира чрез подреждане на минидиалози в логична последователност.

При този тип игри на студента са представени множество реплики, които формират цялостен диалог между лекаря и пациента. Изискването е те да бъдат подредени в логична последователност, за да се създаде цялостен диалог (Фиг. 11).

Задача 6: Подреждане на минидialogзи

2018-05-29

1 Д-р Ангелова: Сега ще почистим зъба и ще сложим лекарство. Нина: И кога ще се видим пак?

2 Д-р Ангелова: Кой зъб? Къде е? В дясно или в ляво? Гор е или долу? Нина: Този тук - горе в ляво.

3 Д-р Ангелова: А от сладко боли ли Ви? Нина: Да, но не винаги.

4 Д-р Ангелова: От прегледа разбираме че имате кариес. Нина: Какво ще правим?

5 Д-р Ангелова: Боли ли с... Нина: Не, не ме боли.

10

Фиг. 11. Подреждане на реплики в минидialogзи

Обратната връзка изобразява правилно поставените в последователността реплики в зелено, а неправилно подредените реплики - в червено (Фиг. 12).

Задача 6: Подреждане на минидialogзи

2018-05-29

1 Д-р Ангелова: Здравейте, аз съм д-р Ангелова. Какви оплаквания имате? Нина: Здравейте, аз съм Нина. Боли ме зъб.

2 Д-р Ангелова: Кой зъб? Къде е? В дясно или в ляво? Гор е или долу? Нина: Този тук - горе в ляво.

3 Д-р Ангелова: Сега ще почистим зъба и ще сложим лекарство. Нина: И кога ще се видим пак?

4 Д-р Ангелова: А от сладко боли ли Ви? Нина: Да, но не винаги.

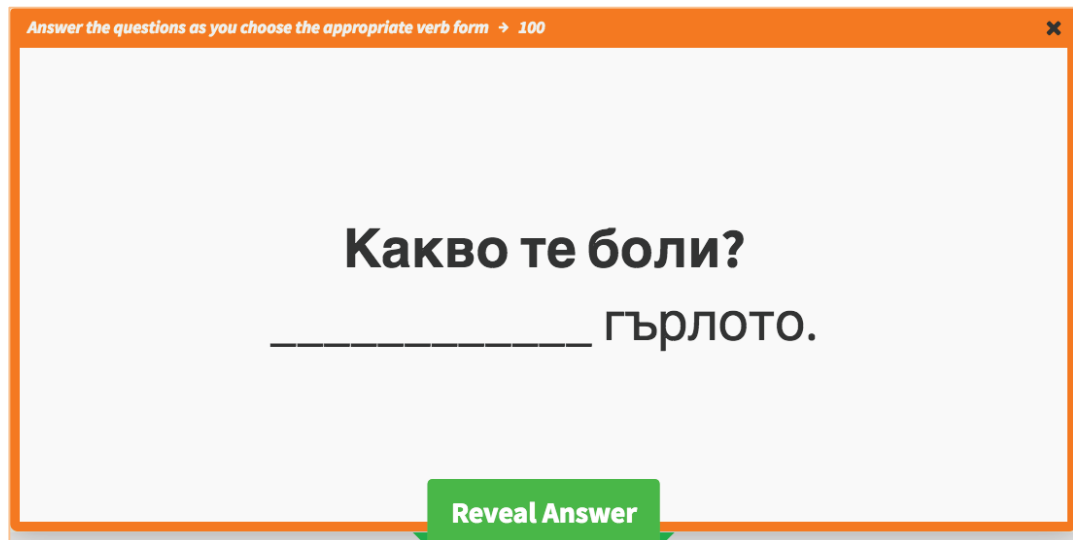
5 Д-р Ангелова: От прегледа разбираме, че имате кариес. Нина: Какво ще правим?

10

Фиг. 12. Обратна връзка при правилно и неправилно поставени реплики в минидialogзи

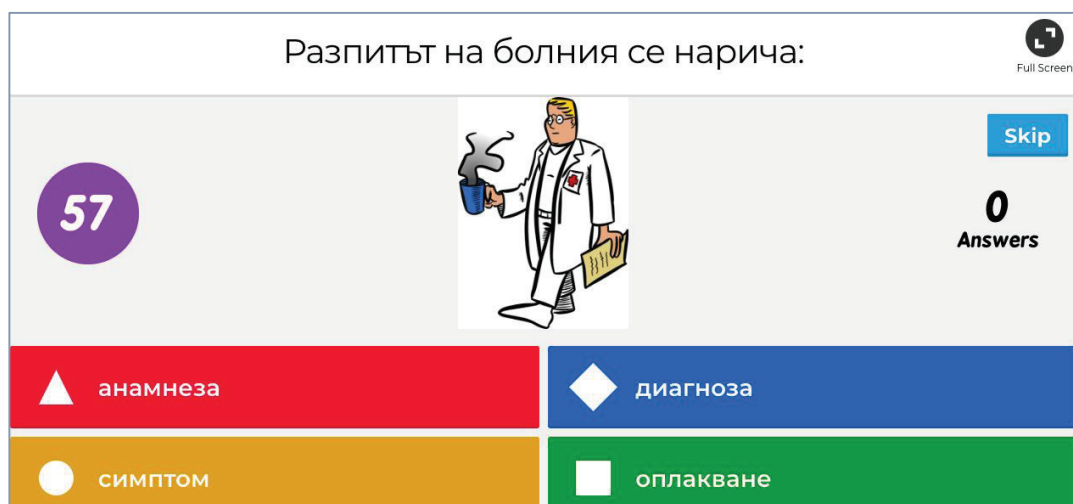
С цел подсилване на комуникативния характер при присъствено обучение са налични два варианта за разработване на игри:

- 1) Игри без състезателен характер, предназначени за няколко екипа, като целта при тях е постигане на максимална изява на силните страни на всеки екип. При този тип игри на студента се представя въпрос за тестване на различни знания и умения: лексикални, граматични, както и критично мислене. Тези игри могат да бъдат разработени с изискване за кратки отговори, а също и с цел развиване на дебат и дискусии (Фиг. 13).



Фиг. 13. Групова игра с попълване на кратък отговор на зададен въпрос

- 2) Игри със състезателен характер, предназначени за групово участие. Тези игри се характеризират с индивидуално регистриране на прогреса на всеки участник, като при тях се тества не само точността, но и бързината. Изисква се участието на студента чрез смартфон, който дава възможност всеки екип или студент да се регистрира в играта индивидуално, с избор на прякор или реално име. След регистрация в играта, всеки участник вижда зададения въпрос и изтичащото време, в рамките на което трябва да подаде своя отговор (Фиг. 14). След подаването на отговора е налична непосредствена обратна връзка, изобразяваща верния отговор (Фиг. 15).

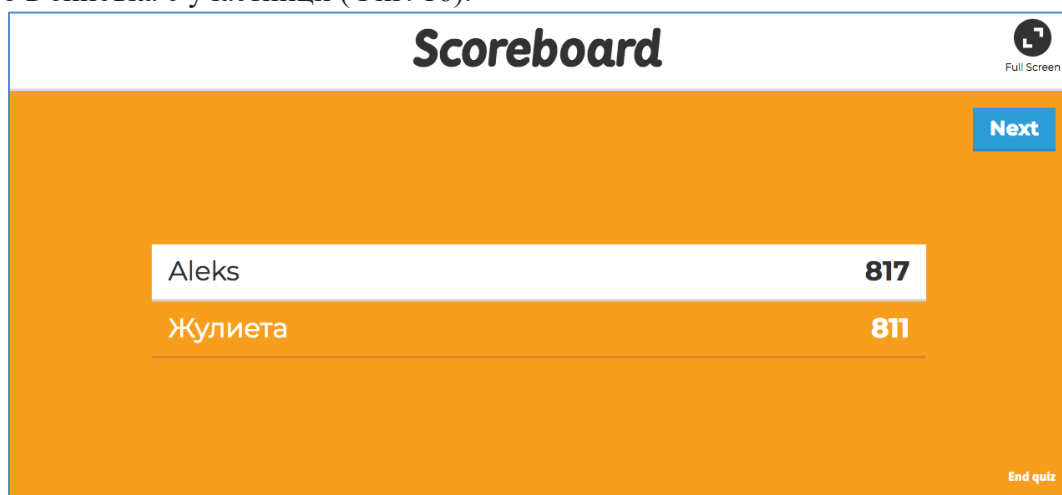


Фиг. 14. Въпрос с четири възможни отговора и определено време за отговор



Фиг. 15. Обратна връзка след отговор на подаден въпрос

Състезателният характер на този тип игра се изразява в изискването да се отговори не само правилно, но и бързо, след което играта дава възможност всеки участник да бъде подреден в класация. Името на участника, отговорил правилно и най-бързо на въпроса, се изписва на първо място в списъка с участници (Фиг. 16).



Фиг. 16. Класиране според точността и бързината на отговорите на всеки участник

Технологично изброените е-игри могат да бъдат интегрирани в електронна система за обучение с цел конкретно проследяване на прогреса и успеваемостта на всеки студент. Особено предизвикателство при създаването на обучителния материал за индивидуалната работа при дистанционното и смесеното обучение е потенциалното чувство на изолираност, което би могло да се зароди при студентите, които отсъстват. Благодарение на наличието на непосредствената проверка и обратната връзка по време или след приключването на дадената игра, е-игрите се превръщат в активно средство, позволяващо не само заучаването и проверката на вече изучавания материал, но също така правят процеса на езиковото обучение активен, динамичен и приятен.

След подробното проучване на електронните игри, като подходящи за обучението по БЕЧМЦ, можем да посочим следните видове:

За индивидуална работа с интегриране на комуникативните умения: слушане, четене, писане, говорене е целесъобразно да се прилагат в следната градация:

1. Речник за основни термини по визуален стимул:

- 1.1. Анатомични термини - названия на човешкото тяло: просто свързване на образ с термин (без дистрактори) → разпознаване на честотни анатомични термини.
 - 1.2. Честотни термини от медицинската практика: свързване на образ с избор на термин от повече дистрактори → разпознаване на честотни клинични термини.
 - 1.3. Медицински термини - вътрешни органи: писане на честотни термини в кръстословица. С различни технически характеристики на изпълнението на задачата за разнообразяване на формата и повишаване на интереса са:
2. Комуникативна употреба в свързан текст → развиване на индивидуани умения за създаване на текст.
 - 2.1. Слушане с разбиране с визуални дистрактори с цел разпознаване на просто изречение → пасивен комуникативен акт.
 - 2.2. Добавяне на термин по визуален стимул в незавършено изречение → асистиран активен комуникативен акт.
 - 2.3. Подреждане на минидialogи в логична последователност „При зъболекаря“ → самостоятелен комуникативен акт.
- Като подходящи за създаването на езикови игри са следните платформи:
- ♦ За индивидуална работа:
 - LearningApps.org
 - Articulate Storyline
 - Mozaweb.com
 - H5P.org
 - Vyond.com (Go Animate)
 - ♦ За групова работа:
 - Powtoon.com
 - Flipquiz.me
 - Quizizz.com
 - Kahoot.com

В заключение ще се позовем на мисълта на Даян Акерман, че *Играта е любимият начин на мозъка да учи!* (Ackerman, 1990). Положителното емоционално отношение към всичко, което предлага езиковата електронна игра, допринася за оптимизиране на езиковото обучение и до по-голям дългосрочен ефект.

ИЗПОЛЗВАНИ ИЗТОЧНИЦИ

- Божанкова, Р. (2011). Игра на думи. Електронните игри в обучението по чужд език и литература. В: *Списание на Софийския университет за електронно обучение, брой 4, 2011.*
- Витгенщайн, Л. (1988). Логико-философски трактат и Философски изследвания, Избрани съчинения, С., 1988.
- Играй с думите (2017). http://ibl.bas.bg/ezikova_igra/ (25 юни 2018).
- Образователни игри (2018). <https://neuro-english.eu/educational-games/>.
- Ackerman, D. (1990). *A Natural History of the Senses*, ISBN 9780307763310.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill, 2001
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf> (25 юни 2018).

АДРЕС ЗА КОРЕСПОНДЕНЦИЯ:

Проф. Виолета Горанова Тачева, д. ф., Катедра по славянски езици и комуникации при Медицински университет – Варна.

Преподавател по български език като чужд в I, II курс, специалност „Медицина“ и „Дентална медицина“ - англоезично обучение; български език за медицински цели – I, II курс специалност „Медицина“, българоезично обучение; комуникация в клиника в III курс специалност „Медицина“, англоезично обучение; комуникативни умения в здравеопазването в магистърски програми по фармацевтичен мениджмънт, опазване и контрол на общественото здраве и в бакалавърската програма за специалност „Акушерка“; бизнес комуникация и връзки

с обществеността в специалност „Здравен мениджмънт“, съвременен български език в специалност „Логопедия“.

tacheva@mu-varna.bg, тел. 052 677 012, ет. 4, кабинет 433

Доц. Албена Недкова Добрева, д. ф., Катедра по славянски езици и комуникации при Медицински университет – Варна.

albena.dobрева@mu-varna.bg, тел. 052 677 012, ет. 4, кабинет 433

Искра Любомирова Калчева - Интернационален център за електронно и дистанционно обучение

Iskra.Kalcheva@mu-varna.bg, тел: +359 52 677 123; ет.3, кабинет 304А