

ИЗПОЛЗВАНЕ НА ИНТЕРАКТИВНИ ИГРИ В ОБУЧЕНИЕТО ПО БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

Пенка Гарушева

Създаването на траен интерес към обучението по български език, преодоляването на инертността на учениците и убеждаването им, че получаваните от тях знания са с практическа стойност, стават достижими, ако дидактическият процес се активизира и прагматизира и в него се внесе разнообразие. Това може да се постигне, като в синхрон с традиционните се въвеждат и иновационни методи, похвати, техники...

Към новаторския инструментариум се отнасят и **интерактивните игри**. Тяхното съдържание отразява мъдростта, синтезирана в мисълта на Конфуций: „Чувам и забравям, виждам и запомням и правя и разбирам.“ Изразяват го и превърналите се в педагогическа максима думи на френския педагог реформатор Селестен Френе: „За да се научи нещо, то трябва да се преживее.“ Включването на ученика в съответно действие и своеобразното преживяване на извършеното се осъществява много резултатно в игровата дейност.

Желанието у човека за игра е изначално. Санскритският смисъл на думата *игра е радост*. На играта са посветени много научни изследвания – философски, психологически, педагогически, методически, антропологически, социални...

Проблемът „хомо луденс“ („играещият човек“) съвсем не е нов. Детайлното характеризиране на типовете човешко поведение в различни ситуации и търсенето на играта в тях е съдържание на излязлата преди 30 години книга на Йохан Хьойзинха „Homo ludens“ (С. 1982).

Основното в теорията на игрите (транзакционния анализ) е социалното взаимоотношение, защото „нищо не е по-некомфортно – твърди създателят на тази теория, психотерапевтът д-р Ерик Берне, – от празнината в общуването, периода на мълчание, неструктурираното време“ (Берне 2008, с. 10).

Играта носи опит; създава особено усещане за освободеност от вътрешни ограничения; извиква стремеж към познание, като насочва към търсене на обогатяваща информация; усъвършенства мисленето и речта; поражда положителни емоции (винаги е празник!); има освежително въздействие, защото често е приятно занимание за отмора; води до личностно самоутвърждаване. И което е особено важно: светът на игрите подготвя ученика за пълноценно съществуване в неигровия свят.

В дидактическата литература съществуват безброй опити за класификация на видовете игри, но няма единомислие относно мястото на интерактивните игри.

Като изброява дидактически класификации на методите след 50-те години на XX век, Пл. Радев посочва в групата на имитационните интерактивни методи различни видове игри, драматизации, симулации (Радев 2005: с. 373).

И. Иванов определя като „най-обещаващата новост в дидактиката на XX век“ (Иванов 2005: с. 9) ситуационните интерактивни методи. Към тях причислява: метод на конкретните ситуации (кейс-стъди), казус, симулация, игра, ролева игра, драматизации.

Тези автори, обобщавайки информация, налична в дидактическата литература, са основание изтъкват, че интегративните игри са имитация на реалния живот и при използването им винаги е налице ситуация, в която те се структурират.

Други съвременни педагози – В. Гюрова, Гр. Дерменджиева, В. Божилова, С. Върбанова, В. Вълканова, обособяват интерактивни *ролеви игри* и ги диференцират в три групи: симулационни, ситуационни, игри драматизации (Гюрова и др. 2006: с. 195; Гюрова и др. 2006: с. 63). Явно е, че според тях терминът ролеви игри назовава родово понятие, с което са в субординативни връзки понятията, означени с цитираните игри. Това становище се разминава с мнението на Л. Кирова. В статията ѝ „Ролевата и симулативната игра. Примери на съвместно приложение в езиковото обучение на български потребители на интернет“ (Кирова 2002) терминът *ролева игра* се представя като равнореден на термина *симулационна игра*, но се посочват отликите в семантиката на тези словосъчетания.

Руският педагог С. С. Кашлев причислява игрите към интегративните интерактивни методи (Кашлев 2004: с.106), защото интегрират в себе си всички останали интерактивни методи, представени в цялостната класификация, която той прави¹⁾.

От този, макар и твърде непълен обзор, следва, че все още подлежи на уточняване и утвърждаване обхватната, точна и логична систематизация на интерактивните игри.

Именно затова, без да се придържаме строго към някоя от съществуващите класификации, ще се опитаме да представим идеи за използване в обучението по български език на интерактивните по характер игри: *ситуационни*, *ролеви* и *симулационни*. Общото между трите вида игри са наличните игрови импулси, ситуативната обусловеност, ролевите изяви и имитирането на действителността. Отликите между тях са до известна степен условни и са кодирани главно в названията им посредством семантичния акцент в тях.

В учебния процес по български език целта на използването на тези игри е да се надмогне „окаменелият интелектуализъм“ (Л. Георгиев) и да се съхранява и поддържа любопитството и любознателността у учениците.

Интерактивната игра се разкрива в желаната съвременна образователна перспектива – *ориентиран към личността образователен процес, защото при използването ѝ:*

– съдържателен център в когнитивна дейност при усвояването на знанията (за езика като система и структура, за езиковата нормативност, за метаезика на лингвистичната наука, за речевото общуване, за текста...) са самостоятелните действия на учениците и тези знания придобиват за тях личностен смисъл;

– комуникативните цели се превръщат в прагматичен стимулатор за речева дейност като личностна изява – акцентът се поставя върху диалогичността, като се овладяват похвати за речево общуване в различни социокултурни области;

– се утвърждават съвременни ценностни ориентации и нагласи и се възпитава култура;

– се налагат субект-субектните отношения между участниците в интеракцията.

В основата на **ситуационните игри** стоят *въображаемите речеви ситуации* (използват се и методическите термини: *квазиситуации*, *учебни ситуации*, *изкуствени ситуации*). Известно е, че при родноезиковото обучение *квазиситуациите* като похват подтикват към речево творчество, защото помагат в клас да се преодолее изкуствеността в общуването, да се породи „потребност от комуникация“ (Н. И. Жинкин). Представят се най-често словесно, но като опорна илюстрация могат да се използват карикатури, рисунки, комикси, музикални етюди, компютърни презентации...

В *учебните речеви ситуации* обучаемият възприема целия комплекс от въображаеми условия и съобразява с тях речевите си действия.

Ще илюстрираме с пример: *С машина на времето попадате в следващото столетие. Учител сте и искате да изпратите виртуално послание на вашите ученици, което да е поздрав по повод първия учебен ден. Направете го, като си представите какво би им донесло най-голяма радост.*

Какво може да бъде приложението на *учебните речеви ситуации* като похват в един срез от обучаващия процес?

За да се насочи вниманието към квазиситуациите, след достатъчно тренировъчни упражнения шестокласници бяха поощрени сами да създадат такива ситуации и да ги „оживят“ с реч, като дейността в групите бе организирана на състезателни начала. Задачата бе оформена така: *Представете възможно най-много речеви ситуации, които биха се породили в началото на един ваши речев ден (примерно от излизане от къщи до края на голямото междучасие в училище). Опитайте се да си представите, че сте в тези ситуации, и създайте колкото се може повече диалози, в които да има етикетни речеви формули, употребени резултатно.*

Когато вербално описана речева ситуация се пресъздаде като сценичен етюд²⁾, тя се превръща в *ситуационна игра*. Приложима е примерно при упражняване на диалог между участници в младежки благотворителен бал, целящ събиране на средства за болен съученик; на разговор преди концерт на световноизвестен рок изпълнител...

Някои от ситуационните игри изискват участие в конкретен речев акт: извинение, молба, благодарност, представяне, запознанство и др., които се оформят като кратък монолог или диалог. Например, проиграйте следните ситуации:

(1) *В училищната библиотека съм. Плахо се приближавам към библиотекарката и подавам книгите, които трябва да върна. Тя вижда, че съм закъснял с цял месец и ми прави строга забележка. Старая се да реагирам възпитано.*

(2) *Ваш приятел ви е помогнал при подготовката по физика. Споделете преживяванията си и изразете своята благодарност.*

Предложенията се коментират групово. След знак на учителя говорителите на групите насочват към изява най-добре справилите се.

Първата ситуация налага селекция в подбора на изразни средства за реализиране на речевия акт *извинение*, а втората – *благодарност*.

В други случаи ситуационната игра насочва към по-разгърнато общуване.

Ще посочим примери:

(1) *Представете си, че учителката по математика отсъства. Замества я млада преподавателка. Организира се колективно бягство. Някои не са съгласни да участват и затова са обявени от другите за предатели. Избухва спор. Защитете позициите си като участници в спонтанно възникналата „дискусия“.*

(2) *В планината сте. Срещате група момчета, които се канят да запалят запусия дървена колиба. Много е горещо и вероятността цялата гора да пламне, е огромна. Убедете ги, че природата не трябва да страда от тяхното присъствие.*

Учениците се ангажират на личностно равнище и чрез участие в *ролеви игри*. Те предполагат действени социално-ролеви отношения между партньорите и са комуникативно значими, тъй като се предпоставят от въображаеми, но непременно приближителни спрямо реалността условия, и резултатно насърчават речевото общуване. Чрез тях се изучава социалният живот или някаква – най-често професионална – дейност.

На участниците се дават определени социални роли, при чието изпълнение те обсъждат проблем от действителността, който се среща в конкретната описана ситуация. Предвижда се той да се реши в хода на играта. Добре е всеки, участващ в нея, да се опитва да следва максимата на театралния педагог К.С. Станиславски: „Аз като еди-кой си при поставените обстоятелства...“, но и да не забравя магическото „ако“ в неговия израз: „Ако това наистина беше така...“.

Най-често в уроците по български език учениците влизат в ролите на редактор, коректор, сътрудник на вестник или списание или негов създател, екскурзовод, учител, директор на училище, сладкодумен разказвач пред по-малки приятели, артист, кмет, общински съветник ...

Примерно при работа с ученици от седми клас бяха използвани ролеви игри по двойки като: *Влезте по двойки в ролите на изпращач и изпращан, на посрещач и посрещан на гарата; на поппевец и негов фен; на водещ шоуупредаване и негов събеседник. Опитайте се да спазвате правилата за вежливо общуване.*

Професионална роля на редактори се изпълнява чрез следната опитно проведена отново със седмокласници ролева игра:

Представете си, че работите като редактори във вестник „Ученик“. Присътига съчинение-разсъждение по литературен проблем на седмокласник, което по съдържание е пълно и аргументирано, но текстът „гъмжи“ от правописни и пунктуационни грешки. Редактирайте го за отпечатване. Отлично справилата се група ще получи приза „Най-добър редактор“.

Редактирането в процеса на играта се превръща в емоционално наситено преживяване. Резултатността е оптимална, защото обучението се осъществява в

благоприятна интерактивна среда. В създадената игрова ситуация децата демонстрират своите правописни и пунктуационни знания и умения.

Във връзка с изучаването на жанра интервю със седмокласници (след предварителна подготовка чрез инструкции на учителя) се постигна оперативно представяне на известна информация и превъплъщаване в ролите на журналист и интервюиран гражданин, които беседват по екологичната тема „*Аз и средата около мен*“. Като илюстрация ще посочим началото на едно ученическо интервю по посочената тема:

Журналист: *Добър ден! Аз съм Гергана Богданова. Журналистка съм във вестник „Стандарт“. Ще Ви помоля да отговорите на няколко въпроса, свързани с околната среда. Първият е, какво бихте направили, за да спасите околната среда?*

Гражданин: *Добър ден! А аз съм Мария Божкова. Бих направила много, но съм една и усилията ми ще са напразни. Нужни са обединени действия.*

Журналист: *Вярвате ли, че нашият свят може да стане по-добро място за живот, или ще продължаваме да разрушаваме планетата си, докато се разпадне?*

Гражданин: *С разделното събиране на отпадъците и с решението да се намали ползването на найлонови торбички при опаковането на стоките в супермаркетите и в другите магазини опитваме заедно да направим света около себе си по-чист. Това за мене е добро, защото на този етап чистотата е на първо място...*

Участниците в групите, поставени за известно време в свят, конструиран от учителя, анализират и оценяват речта на изпълняващите посочените роли с оглед на комуникативноречевите им умения, а и съобразно с тяхната толерантност в общуването. Това безспорно води не само до интелектуално и речево развитие на учениците чрез мисловна дейност и диалогично речетворчество, но и до формиране на важни нравствени качества.

Към игрите, основани на „имитационно възпроизвеждане или моделиране на ситуации“ (Радев 2005: с. 388), се отнася и **симулационната игра**.

Методическите източници, разкриващи същината на **симулационната игра** в образователния процес, са свързани най-вече с чуждоезиковото обучение. Във френската методическа литература от края на 70-те години на миналия век и по-късно (Caré, J.-M., 1984; Debyser, Fr., 1986; Yaiche, Fr., 1996) този вид игра се нарича глобална симулация. Чрез множество имитирани ситуации, отнасящи се до пространства с определени граници, чрез нея се осъществява игрово пресъздаване на живота в туристическо селище, в малко село... Цели се преди всичко изграждането и развитието на умения за творческа дейност. В български условия тези идеи, отнесени към обучението по френски език, са интерпретирани от Бр. Лекова (Лекова 2007: с. 230 – 233).

Всъщност **симулационната игра** е метод, чрез който с оглед спецификата на учебния предмет български език се стимулира речта при органическата взаимовръзка между мисловна, познавателна, речева и игрова дейност в пресъздаден отрязък от действителността.

Симулационната игра за разлика от ситуационната игра, която се основава на точно фиксирана ситуация, предполага по-разгърната дейност по пресъздава-

не на житейски събития, свързани с управленския, културния, научния, социалния, политическия живот; с бизнес отношенията и т.н. При нея „акцентът е върху всички компоненти на симулираната дейност“ (Кирова 2002: с. 3). Тя се различава и от ролевата игра, която най-често се разглежда като „удобен имитационен модел на взаимодействие между партньорите в някаква професионална дейност“ (О. Дмитриева, 2000: Цит. по Л. Кирова, 2002: с. 3).

Всъщност, като се поддържа равновесие между фикционално и реално, при **симулационната игра** се работи не само върху точно определена единична ситуация или конкретни взаимоотношения, а върху много ситуации, които имитират всеотрасно и цялостно къс от живота с неговото многообразие. Тяхното реализиране (речево и неречево) в уроците по български език подпомага езиковото, речевото и цялостното личностно развитие на учениците.

Деца и тийнейджърите следва да достигнат до разбирането, че ученическите години са подготовка за бъдещия живот, а много учебни ситуации (особено тези, представени като елементи от глобален процес), макар и чрез имитация, се доближават значително до него.

Симулационната игра се основава на ситуации, възприети, осъзнавани и изживявани като истински.

Овластяването на декларативни и процедурни знания за чуждите в лексиката на езика ни например може да се свърже с игри, насочени към реално съществуващата обществена дискусия по проблема *Необходимо ли е да се създаде Закон за защита чистотата на българския език?* (обучаваните се поставят в ролята на езиковеди, на политици и на граждани, милеещи за родния език) или към участие в телевизионен дебат на тема *Можем ли да опазим красотата на българския език?!*

С ученици от шести клас³⁾ бе апробирана **симулационната игра** „телевизионно състезание“ *Умни, точни, сладкодумни*.

Каква е организацията на работата?

– От група ученици се създава подходяща за състезанието интерактивна среда и се подготвя надпис с Вазовите думи „Обичам те, българска реч“ – девиз на състезанието.

– Правят се предварителни разяснения, насочени: към оформяне на отборите и избор на лидери – знаещи, можещи, устойчиви на нежелателни въздействия; към начина на работа във формираните екипи; към оценяване проявите на отборите.

– Непосредственото включване на шестокласниците в ролята на „сценаристи“ се осъществява практически чрез:

– подготвяне на текстове (тематично-съдържателно обвързани с наслова на състезанието) без вътрешноизреченски пунктуационни знаци, за да бъдат те открити и поставени.

– изпълнение на изследователска задача: намиране на подходящи за състезанието пословици и други крилати мисли за езика и речта и др.

Ключови смислови моменти на „телевизионното състезание“ са задачите, групирани тематично:

1. Речев етикет

Изиграйте ситуацияте:

(1) Влизаш в училище – запъхтян, потен, притеснен. В бързината блъскаш, без да си искал това, бодигарда. Стремглаво продължаваш напред, все едно, че нищо особено не се е случило. Демонстрирай как би трябвало да участваш в ситуацията.

(2) Прибираш се вкъщи. Удряш с все сила входната врата. С гръм и трясък влизаш във всекидневната и... виждаш непознати хора. Как речта би трябвало да ти помогне в тази ситуация?

(3) Закъснял си за час. Учителят вече поздравява съучениците ти. Влизаш и тихомълком се отправяш към „заветното“ място. Това не убягва от зоркия поглед на учителя и той ти прави забележка. Какви би трябвало да бъдат речевите ти действия, за да не се стигне до тази негова реакция?

Показатели за оценка: убедителност, комуникативна целесъобразност на речта, използване езика на тялото.

2. Лексикални значения на думите

(1) Коя дума носи всяко от значенията:

I отбор

лице, което язди кон

лице, което е в плен

II отбор

пътник, чужденец,
който странства

син на брат или сестра

III отбор

лице, което има рожден ден

лице, което има имен ден

Показатели за оценка: бързина, точност, правилност.

(2) В кой ред няма синоними?

I отбор

а) верига, синджир, окови

б) светило, светло, светлина

в) сериозен, скучен, невесел

г) упорит, неотстъпчив, инат

II отбор

а) знаме, пряпорец, байрак

б) крамола, разпра, разправия

в) воден, воденица, воденичар

г) мирно, тихо, спокойно

III отбор

а) прекрасен, хубав, красив

б) препирня, разпра, караница

в) нелогичен, непоследователен, противоречив

г) народен, роден, родина

Показатели: бързина, точност, правилност.

3. Форми на думите и морфологичните им значения

Местоименията, без които не можем

(1) Побъркани или пообъркани са формите на местоименията във фейлетона „Депутат с побъркани местоимения“. Редактирайте, за да се стигне до правилна употреба на местоименията.

– *Не мога, не мога – викаше той, – дайте ми веднага да го ударя, пуснете ме, моля ви се, само веднъж да го стоваря по главата; какво е туй събрание, която може да търпи един чияк, което говори такива думи. Пуснете ме един юмрук да му изтърся; как смее той да говори за господа министрите, която той не е достоен да погледне...* (А. Константинов) (I отбор)

(2) Редактирайте изречения, взети от ученически тетрадки.

Най-после пристигнахме в селото на момчето, което беше в подножието на Балкана. Спряхме колата до оградата на къщата, която бе жив плет.

– *Каква е тази къща? – попитахме момчето.*

– *Ами, на дядо.*

(II отбор)

(3) Как трябва да попита момчето, за да не се стига до недоразумение?

– *Какъв ден е днес?*

– *Ами какъв. Слънчев есенен ден.*

– *Не те питам за времето.*

– *А какво искаш да знаеш?*

– *Интересува ме сряда ли е, четвъртък ли е?*

– *Да беше попитал както трябва.*

(III отбор)

Показатели: правилност, точност.

Глаголът – слонът в българската граматика

Подчертайте глаголите в изреченията. Определете вида на сказуемите.

Анализирайте употребата на глаголните форми.

Той започва да учи цигулка от първи клас.

Къщата музей е съхранена.

Утре ще ходим на дискотека.

Утре отиваме на дискотека.

(I отбор)

Христо Ботев е гениален поет.

Тя започва да се справя отлично.

Утре ще копирам дисковете и ще ти ги донеса.

Утре копирам дисковете и ти ги нося.

(II отбор)

*Той е първенецът на випуска.
Момчил продължава да учи немски език.*

*Скоро ще ходим на екскурзия.
Скоро отиваме в Гърция.* (III отбор)
Показатели: правилност, точност.

Обобщителна задача

Групирайте думите като части на речта в строфите от стихотворения, посветени на родното слово. Изяснете употребата на прилагателните имена в ролята на художествени определения (епитети).

*Родна реч, омайна, сладка,
що звучи навред край мен;
реч на мама и на татка,
реч, що мълвя всеки ден. (Р. Босилек)* (I отбор)

*Език свещен на моите деди,
език на мъки, стонове вековни,
език на тая, дете ни роди за
радост не – за ядове отровни. (Ив. Вазов)* (II отбор)

*Обичам те, българска реч,
звук сладък, най-мил в звуковете,
ту арфа звънлива, ту меч
на майстор художник в ръцете. (Ив. Вазов)* (III отбор)

Показатели за оценка: правилност, точност, бързина.

6. Знаем ли правописа?

Попълнете пропуснатите букви в подчертаните думи.

Нейната *преле...* е неповторима.
Този *мо...* е направен от Кольо Фичето. (I отбор)

Момчил занимаваше нашия *го...*
Такава *сладо...* е. (II отбор)

В очите ѝ има *горе...*
От него няма ни *ве...* , ни *ко...* (III отбор)

Показатели за оценка: правилност, точност, бързина.

Докажете има или няма правописна грешка в изреченията и при необходимост редактирайте:

Училищният обор по футбол спечели, но контузиа голмайсторът.

Училищният отбор по футбол спечели, но голмайсторът се контузи. (I отбор)

Вълкът козината си мени, но нравът си не променя. Вълкът козината си мени, но нравът му не се променя. (II отбор)

Победителят беше от нашият клас, но това не зарадва класния.

Победителят беше от нашият клас, но класният не се зарадва. (III отбор)

Показатели за оценка: правилност, точност, убедителна аргументация

7. Изреченията и техният състав и строеж

Определете вида на изреченията по състав и по цел на общуване. Посочете разновидностите на простите изречения – кратки и разширени. Направете синтактичен анализ на простите съобщителни изречения.

И с език може да се смаже човек.

Думата лекува.

Да говорим естествено!

Словото е дадено на човека, за да общува с другите.

Чуждият език трудно се овладява, но е голямо богатство.

Защо думата има огромна сила?

Колко убедително говори! (I отбор)

Всички беди на човека идват от езика му.

Думата не е стрела, а в сърцето се забива.

Ако си човек, победи ме със слово.

Езикът е оръжие.

Езикът враг ли е на хората?

Какво разнообразие от глаголни времена в българския език!

Изучавай системно и съзнателно родния си език! (II отбор)

Говоря това, което мисля.

По-добре мълчи!

Какво значи да говориш добре?

Колко звучен е езикът ни!

Думата е сила.

Думите с данък не можеш да обложши.

Продължава да говори сладко-сладко и не мисли да спира. (III отбор)

Показатели: правилност, бързина.

8. Пунктуацията – владеем ли я?

Поставете липсващите пунктуационни знаци.

Хм това е хем радост хем тревога но тревогата надделява. Радостно е че говоримият език се обогатява. Нови интонации нови думи чисто съвременна пластика характерна за днешното време. (...) Напоследък в него се настаняват много чужди думи без това да се налага от някаква неизбежност. (Н. Хайтов)

Показатели: правилност, точност, бързина.

Задачата е еднаква за всички отбори.

Публиката участва в полза на отборите от своите класове чрез отговор на следните задачи:

Гатанки

Целият свят, представен с думи в азбучен ред? Що е то? Отг.: Речникът

Кои са регулировчиците в текста? Отг.: Пунктуационните знаци

Кои са думите двойници? Отг.: Синонимите

Показатели за оценка: бързина, точност.

Посочете български съответствия на следните английски пословици:

Да убиеш две патици с един камък. Отг.: С един куришум – два заека.

Грошовете стиска, а лирите тлее. Отг.: На триците – скъп, на брашното – евтин.

Прибирам си рогата. Отг.: Подбивам опашка.

Показатели за оценка: бързина, точност.

Посочете синонимите на думите: *въздебел, въззелен; пребогат, прехвален.*

Показатели: бързина, точност, правилност.

Духовните подаръци за победителите са: инструментално (на пиано) и вокално изпълнение на ученици; актьорско изпълнение на разказа „Убийство“ от Чудомир.

Критичната самооценка на участниците в „телевизионното състезание“ *Умни, точни, сладкодумни* се установява посредством направената с тях минианкета, която включва въпросите:

1. Одобрявате ли или не одобрявате въображаемото телевизионно състезание като вид учебна игра и защо?

2. Как оценявате собственото си участие и участието на другите в играта?

3. С какво ще запомните „телевизионното състезание“ *Умни, точни, сладкодумни*?

Всички анкетирани – 50 ученици, одобряват игровата симулация. Аргументите, утвърждаващи въображаемото телевизионно състезание, са: „защото е различно“; „защото е забавно и полезно“; „защото преговорихме основни знания“; „защото имаше интересни въпроси и научихме много нови неща“; „защото това е начин да се упражним и да приложим наученото“; „защото освен състезателна, играта е свързана и с учебния процес“; „защото е развлекателно“; „защото беше много приятно и дори исках в края да има още въпроси и задачи“; „защото беше интересно и разведряващо“...

При оценяването и самооценяването има и нотки на самокритичност, но най-чести са положителните оценки на екипната работа. Свидетелство за това са отговори като: „Всички работеха като цял колектив, като един отбор и добре представяха мнението си.“; „Публиката не участваше много.“; „Представихме се перфектно.“; „Истината е, че всички имаме още много да учим.“; „Справихме се добре, но можехме и повече.“; „Участието на всички беше на ниво. И според мен няма загубили.“

В съзнанието на шестокласниците симулационната игра ще остане: „като едно забавно предизвикателство“; „като нещо разведряващо и много полезно, което рядко се случва в училище“; „като интересно приключение“; „с надпреварата в представянето на отборите“; „с емоциите и отборната сплотеност“...

В осми клас **симулационната игра** може да бъде във връзка с обобщаване на изученото чрез участие в „лингвистична конференция“. Ето някои подходящи теми: „Синтактичните и морфологичните норми в езика ни“; „Лексикалните норми в родния ни език“; „Стилистичните норми в българския език“; „Жаргоните“; „Стилът – това съм аз“ и др.

Много полезно се оказва реализирането на играта „Научна конференция на тема „Текстът в художествената сфера на общуване“ (8. клас)“⁽⁴⁾.

В организационно-подготвителния етап проявленията на учителя и учениците имат различни доминанти.

Учителят анализира потребностите на осмокласниците и с оглед на перспективата в езиковото и речевото им развитие структурира симулационната игра; планира колективната дейност.

Учениците дейно участват в разработване на сценария на игровата симулация и изясняват идеите си относно моделирането на процеса. Те се разделят на работни екипи и разпределят сами работата си:

- първа група: подготвя учебната стая като зала за конференция – с украса; табла, постери...;

- втора група: изработва програма на конференцията – дата на провеждане, обем и съдържание на материалите; избира водещи на пленарното и секционните заседания; прецизира темата и подтемите на конференцията; оформя покана за конференцията;

- трета група: уточнява изисквания за техническото оформяне на докладите и съобщенията;

- четвърта група: включва учениците, които работят над пленарните доклади и съобщават резултатите от своеобразните си изследвания;

- пета група: създава научните съобщения и ги представя;

- шеста група: научно жури;

- седма група: подготвя сборник с материалите на конференцията – за архива на училището, като излъчва редактори и коректори на сборника;

- осма група: слушателска аудитория.

С помощта на учителя окончателно се формулират темите на пленарните доклади:

1. *Текст. Естетическа сфера на общуване. Същност на художествения текст. Родове и жанрове.*

2. *Езикови средства в художествения текст: фонетични, морфологични, синтактични, лексикални.*

3. *Тропи и фигури в художествения текст.*

Уточняват се и следните заглавия на научните съобщения:

1. *Образност и многозначност в художествения текст.*

2. *Експресивност и емоционалност в художествения текст.*

3. *Описанието, повествованието и разсъждението в художествения текст.*

4. *Комуникативен модел на изказа в художествения текст.*

През втория етап – информационно-познавателния, учениците сами търсят сведения, планират, конструират бъдещите си изказвания.

Учителят им партнира и същевременно ги контролира. Този контрол обаче не е авторитарен и не тушира самостоятелността в действията на осмокласниците.

Третият етап е непосредствената реализация. При него приблизителното разпределение на времето – два учебни часа, е: 3 доклада по 10 минути – 30 минути; 4 научни съобщения по 5 минути – 20 минути. Останалите 20 минути се използват за кафе-пауза, за обобщения на ръководителите на секциите, за заключителни думи – израз на оценка на главния водещ – учителя, за поздравления.

За да се стимулират критичността и самокритичността към собствените мисловни и емоционални реакции в имитираните социокултурни ситуации, чрез рефлексия участниците в опитната проверка коментират и оценяват симулационната игра „научна конференция“. Използва се нестандартизирана анкета, включваща въпроси, които изискват свободен отговор.

Във връзка с първия въпрос от анкетата: ***Приемате ли въображаемото участие в научен форум? Защо?*** констатацията е: всички без изключение приемат симулационната игра и аргументират в някаква степен отговора си.

Аргументите са в различни съдържателни плоскости:

– 22 % от анкетираните посочват познавателната стойност на „конференцията“, която по начин на организация и провеждане успешно наподобява истинската. За илюстрация ще цитираме два от положителните отговора на осмокласниците:

(1) *Да, защото така се учим да извличаме и оценяваме вложените мисли в художествения текст, „да виждаме“ пресъздадените образи и събития, които са плод на въображението на твореца, и да усетим въздействието им върху нас;*

(2) *Да, защото не само обобщаваме най-важните знания, но и научаваме още информация за текста в художествената сфера.*

– 38 % от изследваните ученици извеждат на преден план същността на непознатата им до този момент игра и изясняват нейното значение за самите тях. Ето някои от утвърдителните отговора:

(1) Да, защото научаваме много за текстовете в художествената сфера, като се превъплъщаваме в учени изследователи; учим във формата на игра;

(2) Приемам тази игра за увлекателна; тя е интересна, защото ни дава възможност да осмислим от нов зрителен ъгъл спецификата на художествения текст;

(3) Да, приемам играта на „научен форум“ като интересен начин да обобщим наученото за текста в художествената сфера.

– 25% от ученическите отговори открояват по-особената организация на цялостната работа в урока. Ще демонстрираме констатацията с изказванията на някои от тях:

(1) Когато един урок се провежда не както обикновено, възприемаме нещата по-лесно и времето минава неусетно и приятно;

(2) По-различният начин на работата в часа ми беше много интересен;

(3) Урокът се провежда по-забавно и приятно и всички са доволни.

– без това да е пряко свързано с въпросите от анкетата, неголям брой изследвани лица са изразили удовлетворение от свободата при самостоятелните си действия и са изтъкнали липсата на скука при преговарянето на позната информация.

Отговорите на втория въпрос: **Обогатихте ли знанията си за текста в художествената сфера на общуване? С каква информация?** свидетелстват, че учениците са умножили знанията си, свързани с темите на пленарните доклади и съобщенията. По-интересно е кои сведения изследваните осмокласници определят като нови, надграждащи наличните вече в съзнанието им знания. Ще цитирам дословно някои изказвания:

(1) Новото, което научих, е за звукописа в художествената реч;

(2) Допълних знанията си и научих доста: например – за някои тропи и фигури, които до този момент не познавах;

(3) Обогажих знанията си за общуването в художествената сфера;

(4) Припомних си, че трите основни литературни рода са съществували още в древността. Научих повече за литературните жанрове;

(5) Естествено, че научих нови неща, а други, които бях забравил, си припомних. Едно от новите неща, които научих, е по какво се различават ретроспекцията и проспекцията и кога се използват в повествованието...

Декларативните знания по темата на „конференцията“ се преговарят и обобщават чрез изслушването на докладчиците. А основа на дискусията са процедурните знания. Дискутира се по въпроси (доколкото това е по възможностите на осмокласниците) като: *Защо е нужно да се обособява художествен текст, след като той съдържа езикови средства, характерни за всички стилове?; Каква е разликата между метафора и метонимия; между метонимия и синекдоха?...*

От споделеното в анкетата става ясно, че участниците в симулационната игра не са се сблъскали с големи трудности при подготовката на „конференцията“. Тези, които са изготвяли доклади и съобщения, са срещнали затруднения при събирането и обобщаването на материала в добре структуриран текст. Търсенията и лутанията поради липса на опит един ученик обобщава така: *Да направиш доклад, не е толкова трудно, но когато е за първи път...*

На въпроса: ***В кой момент от провеждането на „конференцията“ ви беше най-интересно и защо?*** изследваните посочват оценяването на публичните изяви на техните съученици от специално избрано жури. Повече от явна е възпитателната (най-вече мотивираща) и формиращата роля на оценяването като част от образователния процес. За да могат обективно да оценят и изявите на докладчиците, и проявите на журито, изследваните осмокласници се съобразяват с предварително проучени критерии: тематично-съдържателна обхватност на доклада/научното съобщение; езиково-стилна издържаност; проявления на езика на тялото (мимика, жест, лицеизраз, движения, поза...); качества на устната реч (височина на гласа, темп, дикция, правоговор, интонация) на говорещите.

Отговорите на последните два въпроса от анкетата: ***Как оценявате екипното взаимодействие при подготовката и осъществяването на симулационната игра? и Каква е оценката ви за изявите на активните участници, за собствената си работа и за постигнатото от целия клас?*** директно посочват положителните резултати от приложението на играта.

Отчита се отговорната работа (сътрудничество и взаимно допълване) на различните екипи, която е довела и до добри резултати – не равностойни за абсолютно всички участници, но удовлетворяващи. Около 70% от участниците изтъкват толерантността като белег на общуването.

Типичен по съдържание е следният отговор: *По принцип екипното взаимодействие има своите характерни особености. Според мен подготовката и самото осъществяване на „конференцията“ дадоха своя резултат – получи се добър диалог между всички участници. Смятам, че екипната работа има своите приоритети, които са от голямо значение и за живота ни извън училище.*

Изводи във връзка с използването на ***интерактивни игри*** при обучението по български език:

- Игрите предизвикват вътрешни стимули – *интерес и дълг* – при имитирането на фрагменти от реалността, което води до навлизане в същността ѝ и създава благоприятни предпоставки за успешна адаптация и безпроблемно приобщаване към социума в бъдеще;

- Чрез тях се осъзнава взаимовръзката между мотивация към знание – ценностни ориентири – отношение към езиковото познание – умение за самостоятелно мислене и речево творчество в родноезиковото обучение;

- Игровата емоционална доминанта поддържа психическата активност на учениците и те стават по-дейни – утвърждават и усъвършенстват способностите си за научно познание по самостоятелен път; обогатяват речетворческия и организационния си опит;

- Провокират се и се стимулират критичното мислене и въображението, като се разчупва традиционализмът в преподаването и учителят изпълнява нетрадици-

- онната роля и на сътрудник, а не единствено на управляващ учебния процес;
- Осъществяват се хармонични и конструктивни отношения – съгласуваност и успешни взаимодействия с околните и се предотвратяват условията за стрес;
 - Формират се нравственост и култура на общуването.

БЕЛЕЖКИ

1. В съответствие с водещата функция на този или онзи метод в организацията на педагогическото взаимодействие методите са класифицирани от С. С. Кашлев в следните групи: методи за създаване на благоприятна атмосфера на организация на комуникацията; методи за осъществяване на мисловна дейност; методи за творчество; методи за рефлексивна дейност; интегративни методи (интерактивни игри); методи, обвързани със смяна на дейността.
2. Етюд (фр.), театър. - сценична (индивидуална или групова) задача с учебна цел за развитие на елементите на актьорско творчество и с импровизационен характер (без установен драматургически текст).
3. Опитната работа е извършена от Т. Конарска – учителка по български език и литература във Второ основно училище „П.Р.Славейков”, Стара Загора
4. Опитната работа е извършена от Елена Атанасова – учителка по български език и литература в Търговска гимназия, Ямбол.

ЛИТЕРАТУРА

- Берне 2008: Берне, Е. *Игрите, които хората играят*, изд. трансКАРГО, 2008.
- Гюрова, Дерменджиева, Божилова и Върбанова 2006: Гюрова, В., Дерменджиева, Г., Божилова, В., Върбанова, С. Приключението учебен процес. *Ръководство за университетски преподаватели*, Агенция Европрес, София, 2006.
- Гюрова, Божилова, Вълканова, Дерменджиева, 2006: Гюрова, В., Божилова, В., Вълканова, В., Дерменджиева, Г. *Интерактивността в учебния процес или за рибаря, рибките и риболова*. Агенция Европрес, София, 2006.
- Кирова 2002: Л. Кирова, Ролевата и симулативната игра. Примери на съвместно приложение в езиковото обучение на български потребители на интернет//*Електронно списание LiterNet* 03.08.2002, №8 (33).
- Лекова 2007: Лекова, Бр. Глобалната симулация и нейното приложение в чуждоезиковото обучение//*Образованието, Балканите, Европа, IV Балкански конгрес. Том 2*, ПФ, Ст. Загора, 2007.
- Пиръов 1976: Пиръов, Г. *Психологията в твоя живот*, С., 1976.
- Caré, 1984: Caré Jean-Marc, *Le village*, CIEP-BELC, Paris, 1984.
- Debyser 1986: Debyse, Fr. *L'immeuble*, Hachette, BELC, Paris, 1986.
- Yaiche 1996: Yaiche, Fr. *Les simulation globales&mode d emploi*, Hachette, Paris, 1996.