

ЕЗИКОВАТА ИГРА – ЛИНГВОДИДАКТИЧЕСКИ АСПЕКТИ

Илка Бирова

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

Резюме. Статията разглежда езиковата игра като сложен феномен и като главна стратегия в езиковото обучение. Авторката прави кратко описание на свои университетски курсове, посветени на езиковата игра в дидактичен аспект, на основата на обучението по руски език като чужд на български студенти русисти и педагози.

Keywords: language game, aspects, language education

В основата на настоящата статия стои разбирането за езиковата игра (ЕИ) като сложен и многоаспектен феномен с различни функции, които са обект на изследване в лингвистиката, лингвометодиката, психологията и други науки. Изследването е продължение на проучванията върху лингвометодическите аспекти и езиковите особености на този феномен, реализирани в сферата на превода (Бирова, 2012; Бирова, 2010; Любенова, 2004).

В настоящата статия правя кратко описание на методическия ми опит в представянето на играта в обучението на студенти филолози и педагози в Софийския университет през последните години. Целта на тези курсове е изграждане на лингвометодическа култура в сферата на играта като сложен лингвистичен феномен и един от основните методи в езиковото обучение.

В изложението се спирам накратко на някои тематични и организационни акценти в курса „Играта в обучението по руски език“ със студенти русисти. В самото начало представям понятието езикова игра в контекста на „играта като социокултурен феномен“ (Хьойзинха, 1982), правя кратък обзор на различните подходи към играта в педагогиката и психологията (Виготски, 1983; Елкони, 1984; Витгенщайн, 1988; Пирьов, 1969), на езиковата игра в различни сфери на науката и социалния живот – психолингвистиката, художествената и публицистичната реч, рекламната сфера. През последните две десетилетия сме свидетели на задълбочени и оригинални изследвания, посветени на езиковата игра, в различни сфери и функционални стилове върху материал от руския и българския език. Сред тях са книгите на Санников (1999), Гридина (1996), Норман (2006), Цонева (2002).

Трябва да подчертая, че в трактовката и изследването на понятието езикова игра (ЕИ) се очертават две основни направления:

1. ЕИ като лингвистичен феномен с проявление на различни езикови равнища и реализация в различни функционални стилове;

2. ЕИ като метод в езиковото обучение по първи, втори, трети и т.н. език.

В рамките на първото посочено направление в изследването на езиковата игра Санников ѝ дава лингвистична интерпретация и я определя като един от пътищата за обогатяване и развиване на езика и мисленето. В този аспект езиковата игра е охарактеризирана като „съзнателно манипулиране с езика, построено или на аномалии, или най-малко на необичайно използване на езиковите средства“ (Санников, 1999: 37). Такова „обиграване“ се наблюдава на различни езикови равнища: фонетично и графично, словообразователно, лексикално, граматично, стилистично и прагматично. В посочените по-горе източници са анализирани примери на езикова игра, които могат да бъдат използвани с учебна цел в процеса на езиковото обучение на различни нива.

Като вариант на ЕИ в нейния лингвистичен аспект Норман (2010) разглежда фрази, наречени от него псевдоизказвания. Те не са предизвикани от конкретна комуникативна потребност на говорещия, не са свързани с конкретна ситуация и не изискват контекст. Подобни фрази съпътстват езиковото обучение, като се започне от букварите, например: *Мама мыла раму, У Шуры шары* и т.н., които се използват за тренировъчни цели, за осъзнаване на звуковия състав на думите и изграждане на умения за четене. Към псевдоизказванията Норман отнася също така броилки, скоропоговорки, гатанки, анаграми, палиндромы, примери към граматични правила. Например:

Броилка: Аты-баты, или солдаты, аты-баты на базар,

Аты-баты, что купили, аты-баты, самовар.

Скороговорка: Шла Саша по шоссе и сосала сушку.

Уж замуж невтерпёж – пример за правописно правило в руския език, което представлява събиране на думите-изключения в една фраза с цел по-лесното им запомняне.

Псевдоизказванията, редом с другите си функции – комуникативна, фактическа и естетическа, имат и тренировъчна функция за създаване на произносителни и правописни навици в процеса на езиковото обучение. Норман ги определя като „сфера, в която се пресичат интересите на езиковото обучение, езиковия експеримент и езиковата игра“ (Норман, 2010: 51). Присъединявам се към направения от Норман извод за различните функции на езиковата игра. Това ми дава основание да твърдя, че посочените по-горе направления в изследването на езиковата игра имат различни подходи, но в много случаи те се преплитат и взаимно проникват. Ето защо този сложен и многопластов феномен е нужно да се изследва комплексно, в различните му аспекти, които взаимно си влияят.

От наблюдението в процеса на преподавателската ми работа съм стигнала до убеждението, че на основата на своята тренировъчна функция ЕИ успешно се прилага с учебна цел в процеса на езиковото обучение. Както беше посочено, в началните нива на обучение най-често използваните примери за езикова игра са скоропоговорките, стихчетата с повторение на „трудни“ звукове, съчетания от звукове и типични граматични конструкции. Чрез тяхното изучаване и периодично повторение обучаваните се запознават с мелодията и ритъма на чуждия език, развиват правилни артикулационни умения, непреднамерено и неусетно развиват чувството си за езика.

В по-напреднал етап в обучението на студенти русисти интерес предизвиква „обиграването“ на някои лексикални и фразеологични особености. Един такъв пример е шеговитото окازیонално тълкуване на някои думи и изрази, което е основано на преосмисляне на тяхната вътрешна форма:

Речушка – небольшой доклад, автомат – грубая самокритика, самовар – холостяк, близлежащий – муж, напасть – намордник, положить зубы на полку – снять вставные челюсти, и т.н. В последния пример се обиграва буквалното тълкуване и реалното значение на руския фразеологизъм (*умирам от глад, търпя нищета и мизерия, букв. превод – слагам си ченето на рафта*). От примера става ясно, че за да бъде „разбрана“ езиковата игра, възприемащият трябва да има изградени основни знания за значението и употребата на устойчивите словосъчетания.

В разглеждания курс, посветен на играта, приоритетно място отреждам на играта като метод в езиковото обучение. Това означава, че студентите се запознават с различни типове езикова игра за развиване на различни речеви умения, както продуктивни, така и рецептивни. В методическата литература има множество публикации, посветени на играта като стратегическа креативна дейност в езиковото обучение, която стимулира интереса и мотивацията на обучаваните (Акишина, 1990; Баев, 1989; Лозанов, 2005; Любенова, 2004; Griffith, 2005; Lee, 1993; Wright, Betteridge & Buckby, 1984). По отношение на руския език съм направила методически подбор на разнообразни игри за начално, средно и напреднало ниво на обучаваните, който е даден като приложение към моя публикация (Бирова, 2010) и с който запознавам студентите. Важен акцент в курса е самостоятелното подготвяне и представяне на презентации, в които студентите разглеждат конкретни аспекти на езиковата игра и тяхното приложение в обучението по руски език. Презентираните въпроси се обсъждат в групата и стават повод за дискусии.

След изложеното дотук посочвам основните характеристики на играта, които я превръщат в един от основните методи в езиковото обучение:

1. ЕИ има свой замисъл, т.е. включва познавателна и интелектуална задача (например откриване на синоними, антоними, „излишни“ думи и др.), предполага речемишлителна активност.

2. Игровата дейност е свободна и доброволна по своята същност, никой не бива да бъде принуждаван да играе.

3. Играта има стройна система от правила.

4. Играта съдържа елемент на случайност – действието всеки път се играе в различни обстоятелства (например: партньори, роли, предмети и др.) с цел избягване на механичното повторение.

5. В сюжетно-ролевите игри е налице проблемна ситуация, а във всички игри е налице информационна празнина (неизвестен за участващите или за част от тях елемент).

6. Игрите развиват креативността, речевия потенциал и речевата продукция на обучаваните. Даже когато лингвистичната компетентност е ограничена, играта повишава мотивацията за усвояване на езика-цел.

7. Чрез играта се осъществява по-лесно преносът на знания, умения, навици в нови познавателни ситуации.

8. Играта създава положителен психоклимат в обучението.

Посоченото експериментално е доказано от проф. д-р Георги Лозанов в създадения от него през 60-те години на миналия век метод сугестопедия, основан на играта и получил световно признание и разпространение (Лозанов, 2007). Успехът създава чувството на увереност, а неуспехът кара учащите да анализират грешките си, да променят тактиката и подхода си, да създават своеобразен евристичен подход към изучаваните езикови явления, чрез който самостоятелно откриват правилата в езика.

9. Играта развива личностните качества на обучаваните – въображение, мислене и емоции, спомага за изграждането на самоконтрол и самооценка, оптимизира общуването в процеса на обучение.

Посочените характеристики качествено различават играта от другите традиционни методи на езиковото обучение. Повечето от тях се изразяват в представяне на текстове, нова лексика и граматика, в отговаряне на въпроси и четене, т.е. те предполагат подготвителни и репродуктивни видове речева дейност. За разлика от тях играта винаги съдържа елемент на предизвикателство и превръща речевата дейност в творчески акт.

Необходимо е да се отбележи, че играта трябва да бъде осъзната и прилагана не като допълнителен метод (при желание и възможност) в учебния процес, и то обикновено при малките ученици, а като един от основните методи в езиковото обучение на всички равнища и в различни възрастови групи обучавани. Това, разбира се, означава „умен“ подбор на игрите, съобразен с възможностите и потребностите на обучаваните, целесъобразно прилагане на този метод в учебния процес в комбинация с други методи.

Игровият метод е близък и познат на съвременните учаци, които имат добре развита игрова и визуална култура, създадена от доминиращото общуване в интернет. От съществено значение е фактът, че електронните образова-

телни ресурси са построени предимно на игрова основа. Поради тази причина считам за необходимо да бъдат издирвани и подбирани сайтове с материали, подходящи за езиковото обучение, на различни равнища и в частност събиране на електронни ресурси, подходящи за обучение по руски език на български деца на възраст 5–10 години. Целта на тази задача е да се създаде база данни, която да бъде попълвана с времето и да служи като допълнителна обучаваща среда за учителите, както и за самообучение на деца по руски език.

Курс по игрово взаимодействие в езиковото обучение в начален курс съм разработила и провеждам в рамките на магистърската програма „Ранно чуждоезиково обучение в началното училище“. Целта на курса е да представи на педагозите играта като стратегически феномен в лингвометодиката, нейната организация и осъществяване в обучението по различни езици и тяхната специфична реализация в началните класове. Съвместно със студентите демонстрираме и обсъждаме различни видове игри и тяхната роля за изграждане на базови продуктивни и рецептивни речеви умения на учениците в началното училище. Като самостоятелна изследователска задача студентите педагози имат да анализират един учебен комплекс по съответен език за началните класове от гледна точка на използваните игри и игрови задания в него, на осъществяването там игрово взаимодействие.

Като обобщение за провеждания курс мога да кажа, че съчетаването на теоретични знания и практически умения, както и самостоятелна работа, дава на студентите комплексна подготовка и води до удовлетворяващи резултати.

В заключение е нужно да подчертая, че езиковата игра в своите лингводидактически аспекти е сложен феномен, който има стратегическо значение в съвременното езиково обучение. По-нататъшното комплексно изследване на този въпрос предполага не само тяснопрофилиран, но и интердисциплинарен подход, както и реализиране на по-мощни научни проекти.

ЛИТЕРАТУРА

- Акишина, А.А., Жаркова, Т.Л., Акишина, Т.Е. (1990). *Игры на уроках русского языка*, М.
- Баев, П. М. (1989). *Играем на уроках русского языка*, М. Русский язык.
- Бирова, И. (2012). Язык рекламных слоганов на русском и болгарском языках и поиск переводных соответствий, В: *Язык, культура, перевод*, С. изд. Изток–Запад, 273–278.
- Бирова, И. (2010). Языковые игры в обучении РКИ В: *Лятна квалификационна школа на Варненския свободен университет „Черноризец Храбър“*, 82–88.
- Витгенщайн, Л. (1988). *Философски изследвания*, С.
- Виготски, Л. (1983). *Мислене и реч*, С. Наука и изкуство.

- Гридина, Т.А. (1996). *Языковая игра: стереотип и творчество*, Екатеринбург.
- Елконин, Д. (1984). *Психология на играта*, С. Народна просвета.
- Любенова, И. (2004). *Възможности на ранното чуждоезиково обучение*, С. изд. на СУ „Св. Климент Охридски“.
- Норман, Б.Ю. (2006). *Игра на гранях языка*, М., Флинта.
- Норман, Б.Ю. (2010). Псевдовысказывания как лингвистический феномен, *Вестник Московского университета*, 1, 32–51.
- Пирьев, Г. (1969). *Психологически проблеми на играта*, С. Народна просвета.
- Санников, В.З. (1999). *Русский язык в зеркале языковой игры*, М.
- Хьойзинха, Й. (1982). *Ното Ludens*, Наука и изкуство, С.
- Цонева, Л. (2002). *Езиковата игра в съвременната публицистика*, Faber.
- Griffith, N. (2005). *100 Ideas for Teaching Languages*. Continium, London.
- Lee, W.R. (1993). *Language Teaching Games and contests*, Oxford University Press.
- Wright, A., Betteridge D., Buckby M. (1984). *Games for Language Learning*, Cambridge University Press.

LANGUAGE GAME – LINGUISTIC AND DIDACTIC ASPECTS

Abstract. This article studies the problem of language game as a complex phenomenon and a main strategy in language education. The author makes a short description of her university courses dedicated to the didactic aspects of language games and particularly concerning Russian language teaching to Bulgarian students.

Assoc. Prof. Ilka Lyubenova Birova, PhD

✉ Department of Russian Studies
Sofia University „St. Kliment Ohridski“
15, Tsar Osvoboditel Blvd.
1504, Sofia, Bulgaria
E-mail: ilka31@abv.bg