

Cvetkova, Zornica

Úloha interaktivních her ve výuce bulharštiny pro cizince

Opera Slavica. 2013, vol. 23, iss. 4, pp. 105-116

ISSN 1211-7676 (print); ISSN 2336-4459 (online)

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/129015>

Access Date: 17. 02. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

ÚLOHA INTERAKTIVNÍCH HER VE VÝUCE BULHARŠTINY PRO CIZINCE¹

Zornica Cvetkova (Brno)

Abstrakt:

Předmětem příspěvku je interaktivní hra jakožto aktivizující metoda výuky bulharštiny pro cizince (cizojazyčné výuky obecně). Patří hry do výuky dospělých? Jakou úlohu plní interaktivní hry ve výuce bulharštiny pro cizince? Tento příspěvek se pokouší odpovědět na tyto otázky očima vyučujícího, který se podílí se čtenářem o svých zkušenostech užívání interaktivních her ve výuce neoborové bulharštiny na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity.

Klíčová slova: aktivizující výukové metody, e-learning, didaktické hry, interaktivní hry

The Role of Games in Teaching Bulgarian for Foreigners

Abstract:

This article discusses the interactive game as an activating method in teaching Bulgarian language for foreigners (also in teaching languages generally). Do games have place in teaching adults? What role do they have in teaching Bulgarian language for foreigners? This article gives an answer to these questions using the author's experience by working with interactive games in teaching Bulgarian for non-specialists at Faculty of Arts at Masaryk university in Brno.

Key words: activating teaching methods, e-learning, didactic games, interactive games

Úvod

V metodice cizojazyčné výuky (i v metodice výuky obecně) je každá metoda vnímána jako „*cesta k cíli, je to sled postupných kroků vedoucích k dosažení*

¹ Tento článek je vypracován na základě mých znalostí a zkušeností, které jsem získala v procesu tvorby a užití dvou interaktivních výukových pomůcek v informačním systému Masarykovy univerzity v Brně, tzv. IS MU. Realizace již zmíněných pomůcek je financována z Evropského sociálního fondu a státního rozpočtu České republiky a jsou vytvořené v rámci projektu reg. č. CZ.1.07/2.2.00/07.0468, Investice do rozvoje vzdělávání. Zde bych chtěla poděkovat celému Středisku pro e-learning Masarykovy univerzity, zvláště e-techničce Petře Baštářové a s-technikovi Marku Stehlíkovi za spolupráci, bez níž by kvalita interaktivních osnov nebyla na takové vysoké úrovni.

určitého záměru“ (Maňák, Švec, 2003: 4). Existuje velká řada metodologických a didaktických tradičních i moderních postupů jak správně učit, jak zvýšit efektivitu výuky, motivaci studentů, apod. Cílem každého vyučujícího je ale pořad stejný – neustále zlepšovat výsledky svých studentů. Lektori se čím dál více a častěji snaží vyhovět požadavkům, které dnešní společnost klade i k výuce, což vede k zařazení moderních výukových pomůcek do výuky. V dnešní době bohužel k nesnadným úkolům lektorů cizích jazyků (zejména tzv. malých jazyků) patří nejen vytváření většího zájmu o studium daného jazyka, ale také snaha motivovat studenty v pokračování studia mimo prostor univerzity. Dalším důvodem obrátit se na tzv. aktivizující metody je malý počet výukových hodin vzhledem k požadované úrovni znalosti tzv. neoborového jazyka, kterým je v konkrétním případě bulharština².

Aktivizující výukové metody³ podporují aktivitu studentů ve výuce, překonávají výukové stereotypy a dávají prostor učitelově tvořivosti. Cíle jsou zde plněny samostatnou prací studentů. Výhodou je to, že studenti jsou aktivními účastníky výuky. Tyto metody velice pozitivně přispívají k rozvíjení klíčových kompetencí. Existující velké množství prací pedagogů, věnovaných této problematice a vycházející z praxe, poukazují na jejich efektivitu.

Didaktická hra – jedna z aktivizujících metod

Mezi aktivizující metody patří didaktická hra ve svých různých podobách. Otázkou zařazení her do výuky dospělých (tj. na středních a vysokých školách) podporují čím dál častěji odborná didaktická stanoviska:

Didaktické hry zahrnují mnoho rozmanitých činností interakčního charakteru, jsou to např. simulace různých aktivit, manipulace s předměty, hračkami, hry s pravidly, společenské hry, myšlenkové a učební hry atd. K didaktickým hrám se někdy řadí také situační a inscenační hry, které je však pro jejich speci-fičnost (návaznost na umění) vydělit jako relativně samostatnou skupinu. Ovšem didaktické hry lze různě klasifikovat, např. podle doby trvání, místa konání, převládající činnosti a způsobu vyhodnocování (Jankovcová, 1989: 100).

² Neoborová bulharština je nabízena nejen studentům filologických oborů, ale také studentům všech fakult Masarykovy univerzity. Jedná se o čtyřsemestrální výuku bulharského jazyka. Jednotlivé semináře jsou opatřeny interaktivními studijními pomůckami, tzv. interaktivními osnovami v IS MU. Zde bych chtěla poděkovat Mgr. Eleně Krejčové, Ph.D. za to, že mě morálně podpořila a tím mi dodala odvalu pro vytváření interaktivních studijních pomůcek. Poděkování patří také Mgr. Pavlovi Krejčímu, Ph.D., který jako garant těchto seminářů respektoval a umožnil jejich použití ve výuce neoborové bulharštiny.

³ Aktivizující výukové (učební) metody jsou často také označovány v odborné literatuře pojmem „aktivizační“.

Hra může plnit ve výuce řadu funkcí, poněvadž pomocí her lze rozvíjet celou osobnost žáků. Čím dál víc se hravých činností využívá také ve vzdělávání dospělých. Příkladem mohou být tzv. *ekonomické hry*, které se ponejvíce zaměřují na plánování, rozhodování, modelování atd. Ve výuce se uplatňují také např. hry rozhodovací, kvízy, soutěže, hádanky aj., vždy ovšem musí sledovat výchovně-vzdělávací cíle (Maňák, 2003: 23).

Soudobá podoba studijních výukových pomůcek jsou interaktivní osnovy⁴, jejichž součástí nejsou jenom teoretické výklady, různé druhy cvičení a testů, ale také různé druhy interaktivních her. Tento prvek doplňuje výuku a přispívá k celkovému pozitivnímu výsledku. V druhé a třetí části tohoto příspěvku předložíme argumenty tohoto stanoviska.

Úloha interaktivních her ve výuce neoborové bulharštiny na FF MU v Brně

Součástí cizojazyčné výuky se v posledních několika letech stávají interaktivní hry, jejichž úlohu shrneme v tabulce⁵:

Tab. 1: Úloha interaktivních her

Cíle vyučujícího při tvorbě her a jejich zařazení do interaktivní osnovy	Výsledky studentů
Poskytnout studentům alternativním způsobem výuku bulharského jazyka.	Pozorována je větší motivace studentů učit se bulharštinu.
Nabídnout studentům zábavnější způsob přípravy do bulharštiny v domácích podmínkách.	Studenti se častěji pouštějí do procvičování než při užívání tradičních metod.
Zvýšit efektivitu výuky.	Pozorované výsledky studentů na hodinách a výsledky z testů svědčí jednoznačně o tom, že jde o efektivní metodu. Získané znalosti a dovednosti jsou nad vyžadovanou úroveň.

⁴ Pod pojmem interaktivní osnova rozumíme přehledná web-stránka (většinou umístěna v univerzitním systému), v níž výuková látka je tematicky a chronologicky uspořádána. Obsah a podoba jsou dané specifikou vyučovaného předmětu.

⁵ Do tabulky byly zařazeny závěry, ke kterým došlo v procesu užívání interaktivních her studenty neoborové bulharštiny na FF MU v Brně.

Druhy interaktivních her ve výuce bulharštiny pro cizince

V třetí části našeho příspěvku se budeme věnovat jednotlivým druhům interaktivních her⁶, které byly zvoleny za účelem výuky neoborové bulharštiny na FF MU v Brně. Klasifikace her představuje následující tabulka:

Tab. 2: Interaktivní hry ve výuce bulharštiny pro cizince

Druhy interaktivních her	Příklady her z interaktivních osnov
hry na procvičování gramatických kategorií	obr. 1, obr. 2
hry na procvičování slovní zásoby	obr. 3, obr. 4
hry na procvičování modelových situací použitím probírané gramatiky	obr. 5
hry na procvičování gramatických konstrukcí a slovní zásoby	obr. 6
hry na rozvíjení komunikačních schopností v daných situacích (zejména na běžná konverzační témata)	obr. 7
hry na rozvíjení překladatelských schopností studentů	obr. 7

První druh interaktivních her plní didaktickou úlohu procvičování gramatických kategorií. Na prvním obrázku je ukázka hry *Určení rodu substantiv*. Hra je zařazená do lekce, která se věnuje této problematice. Studenti s touto hrou pracují doma. Hra nabízí možnost studentů získat zpětnou vazbu na své znalosti a zároveň rozvíjí jejich dovednosti. Systém pokaždé generuje jiná podstatná jména. Alternativní způsob procvičování probírané gramatiky zajímá studenty, a tak se zábavným způsobem učí danou gramatickou kategorií.

⁶ Všechny ukázky interaktivních her v tomto příspěvku jsem vytvořila v rámci projektu reg. č. CZ.1.07/2.2.00/07.0468, Investice do rozvoje vzdělávání za pomoci Střediska pro e-learning MU v Brně.



Obr. 1: Interaktivní hra na procvičování kategorie rodu u substantiv

Úloha druhé hry se liší pouze konkrétním cílem. Cílem není procvičování probíraných gramatických pravidel, ale snadným a efektivním způsobem se naučit a zapamatovat si výjimky. Jednotlivá substantiva jsou opatřena audiona-hrávkou. Hra využívá jak vizuální, tak akustickou paměť studentů.



Obr. 2: Interaktivní hra na procvičování nepravidelných plurálových tvarů substantiv

Další dvě ukázky interaktivních her řadíme do skupiny didaktických her na procvičování slovní zásoby. V konkrétním případě se jedná o hře k tématu *Náš dům*, kde se probírají pojmenování jednotlivých místností a vybavení v nich.



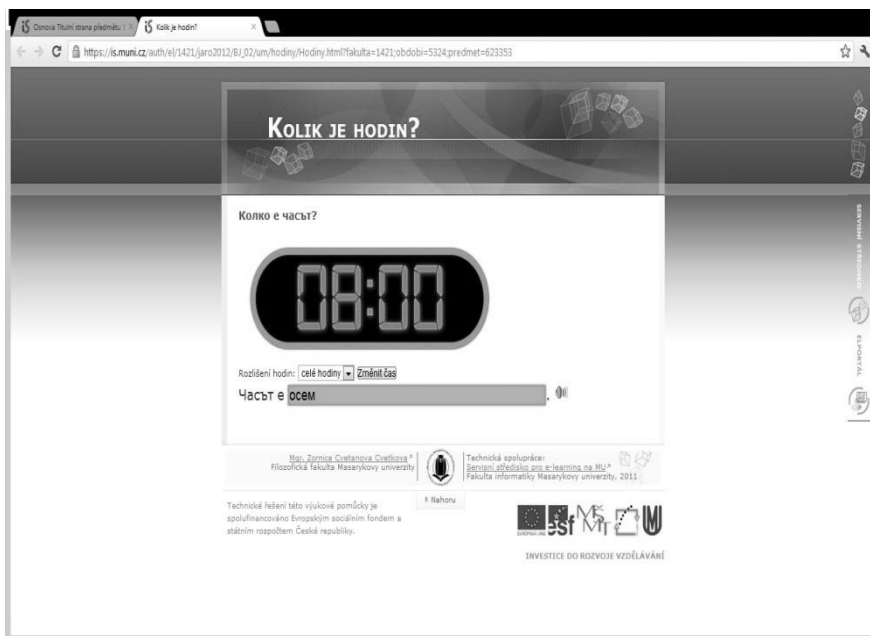
Obr. 3: Interaktivní hra na procvičování slovní zásoby z tématu Vybavení pokojů

Čtvrtá hra plní stejnou úlohu. Cílem tentokrát je naučit se názvy jednotlivých zemí celého světa, příslušníků jednotlivých zemí a jazyků. Hra je také opatřena audionahrávkami slov a využívá vizuální i akustickou paměť studentů.



Obr. 4: Státy, národy a jazyky

Pátá hra rozvíjí jazykové kompetenci studentů v modelové situaci „*Колко е часът?*“. Zároveň jsou procvičovány základní číslovky v bulharštině. Analogicky k tématu řadových číslovek byla vytvořena hra *Kalendář*. Tím bylo toto téma doplněno modelovou situací přečíst dané datum.



Obr. 5: Digitální hodiny

Šestá interaktivní hra patří do těch, které procvičují gramatické konstrukce a slovní zásobu. Téma dané lekce *Oblečení* bylo doplněné následující hrou, která zároveň procvičuje tvary ukazovacích zájmen a příslušné gramatické konstrukce. Student vylosuje předmět a poté odpovídá na otázky, které hra klade.



Obr. 6: Interaktivní hra na procvičování ukazovacích zájmen a slovní zásoby z tématu barev a oblečení



Obr. 7: Tlumočnice

Poslední hra rozvíjí překladatelské schopnosti studentů. Studenti mají za úkol tlumočit z bulharštiny do češtiny a naopak u rozhovoru mezi Bulharkou a Češkou. Zároveň se procvičují probírané dialogy, slova a fráze na běžná komunikační témata.

Závěr

Ukázky interaktivních her, které byly zařazeny do tohoto příspěvku, měly za účel ukázat, že hrami lze nejen ozvláštnit výuku na hodinách či zpříjemnit přípravu studentů v domácím prostředí, ale zejména zvýšit jejich motivaci, zlepšit jejich výsledky a v neposlední řadě vytvořit u nich větší zájem o studium jednoho z tzv. *malých jazyků*, k nimž se řadí i bulharština. Všechny předložené argumenty stanovisko, že hry skutečně patří do výuky bulharštiny pro cizince (i do cizojazyčné výuky obecně), bezesporu podporují.

Literatura:

BAREŠOVÁ, Andrea, 2003: *E-learning ve vzdělání dospělých*. Praha: VOX.

JANKOVCOVÁ, Marie, PRŮCHA, Jiří, KOUDELA, Jiří, 1989: *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol*. Praha: SPN.

MAŇÁK, Josef, ŠVEC, Vlastimil, 2003: *Výukové metody*. Brno: Paido.

PRŮCHA, Jan, WALTEROVÁ, Eliška, MAREŠ, Jiří, 2009: *Pedagogický slovník*. Praha: Portál.

ZOUNEK, Jiří, 2009: *E-learning – jedna z podob učení v moderní společnosti*. Brno: Masarykova univerzita.