

ПЕРСПЕКТИВИ НА Е-ОБУЧЕНИЕТО И ИГРОВО- БАЗИРАНОТО ОБУЧЕНИЕ КАТО СРЕДСТВА ЗА ПОВИШАВАНЕ НА ЕЗИКОВАТА КУЛТУРА

Светослав Чонков, Костадин Цветанов

Резюме. В последно време се говори много за интерактивни методи на обучение и е-обучение. Те се рекламират като съвременен модел за изграждане на бъдещето образование. Е-обучението предлага много иновативни решения за преодоляване на границата „учител-ученик-учебен материал“. Традиционното обучение все още не се възползва пълноценно от тези решения. Еволюцията на информационните технологии води до промени в организацията и преподаването на учебния материал. В статията се прави разбор на използването на интерактивни методи за обучение, разглежда се приложимостта им в учебните заведения, като се взимат в предвид разликата между индивидуално и групово обучение. Интегрирането на нови технологии позволява да се мотивират обучаемите, да се промени подхода на преподавателя, да се дефинират видовете компютърни средства с които да се обогати и затвърди познанието, очертават се различни начини с които споменатите технологии да се интегрират в процеса на обучение.

Ключови думи: *Е-обучение, игрово-базирано обучение, игрово-базиран модел за обучение, игровизация*

Въведение

Според някои изследователи [5], всеки неуспех независимо дали е професионален или личен, може да се превърне в крачка напред ако разполагаме с необходимите инструменти, но независимо от крайният резултат, оцененият опит или осъзнатите пропуски са най-добрият учител. Това води до извода, че винаги печелиш, защото загубата я замества глаголят – „се научавам“. Разглеждайки картата на човешкото развитие в последните 50 години, ясно се вижда плавното преминаване от индустриално към информационно общество. Технологиите стават незаменима част от самите нас, покриват всеки един аспект от ежедневието

ни – медицина, транспорт, инженерство, развлечение и др. Резонния въпрос, който стои пред образователната общност в условията на бурно технологично развитие е – къде е българското образование? Въпреки бързото развитие на електронната индустрия, педагогическите процеси бавно се повлияват. В нашата съвременност образованието следва да бъде приоритет, с подчертаната му възможност за развитие на информационно общество. Учениците и студентите трябва постепенно да се въвеждат в среда за работа с компютърни технологии, за боравене и асимилиране на голямо количество информация от различни източници. Това е наложило приемането на Национална програма на Република България за развитие на училищното образование и предучилищното възпитание и подготовка (2006-2015г.) [19]. Тя създава основа за навлизане на информационните и комуникационни технологии в училище чрез засилване на компютърното обучение. Осъвременяването на учебното съдържание, учебните планове и програми се прави с оглед създаване на предпоставки за насърчаване на самостоятелното мислене и изграждане на практически умения при ученици и студенти. Съчетано с използването на софтуерните технологии поради честата изменчивост и сравнително краткия живот на технологичните продукти и респективно теорията, подходите и практиките на тяхното преподаване и усвояване често се налага педагогическо експериментирание в процеса на обучение [24]. Намираме се в момент на техническо развитие, където технологиите ни позволяват използването на мобилни устройства за достъп и предоставяне на съдържание насочено към конкретния потребител. Образователният материал може да бъде достъпен за всеки, независимо къде се намира, стига единствено да има достъп до интернет. Според Шулър мобилното обучение притежава някои уникални атрибути, които могат да издигнат обучението в „*обучение навсякъде и във всеки един момент*“ [26].

Следва да обобщим основни характеристики на т. нар. обучение в мобилна среда като изтъкнем неговите предимства пред традиционното такова:

- Мобилните устройства достигат места, които традиционното обучение не може. „Обучението през двадесет и първи век не е ограничено от географско местоположение или специално пространство определено за образователни цели“ [12].
- Обучението е по-потребителски ориентирано, базиращо се на мобилно устройство, се асимилира с лекота, когато е представено като част от комбинация от подходи.
- Обучението базиращо се на мобилни устройства работи най-добре, ако се възприема като друг инструмент, който може да се използва, за да отговори на дадена образователна нужда [21].

- Мобилните устройства може да се използват за премахване на известна част от формалността на образованието, която нетрадиционните обучаващи се може да намерят за непривлекателни [9].
- Мобилните устройства може да увеличат мотивацията и ангажимента към ученето.
- Мобилното обучение е идеално за улесняване на взаимодействието и комуникацията.
- Мобилната технология може да насърчи нарастващото изместване от преподаването с учител в класната стая към конструктивни образователни планове насочени към обучаващия се.
- Мобилните устройства правят процеса на обучение по-бърз, по-лесен, по-атрактивен и по-приемлив за по-слабите ученици [9].
- Благодарение на факта, че мобилните устройства се носят лесно, няма проблем те да бъдат използвани в точния момент [22].
- Чрез мобилните устройства достъпът до специфична информация е възможен в момент на необходимост.
- Мобилното обучение позволява да се пести време. По този начин хората могат да учат и в моменти, когато това обикновено е невъзможно.
- За младите хора, смартфоните са част от ежедневието им. Те говорят, изпращат текстови съобщения, играят, сърфират из интернет. Често те не могат да си представят живота без тях, което само по себе си диктува, че употребата им в обучението е следващата логическа стъпка [11].

Мобилните устройства са създадени, за да улеснят комуникацията, а сега те са перфектното средство съдействащо на социалното обучение. „Мобилните технологии на обучение позволяват образователно сътрудничество, включване в социална мрежа, изграждане на практически групи, образователни игри, симулации, виртуални светове, задълбочено учене на език, даване на наставления и изпращане на съобщения. Те позволяват на обучаващите се да работят по проекти от всяка точка на света, докато те са мобилни“ [23].

Друга сфера на тяхното приложение са мобилните игри. Мобилното обучение и образователните игри са две тенденции, които бързо се сливат. Основната причина е тази, че игрите са много добре познат език за новото поколение студенти. Автори като Бекър [2] са посочили някои аспекти на видеоигрите, които са много добре свързани с конструктивистичните принципи, които може да бъдат използвани за поощряване на студентите да

играят активна роля и да се учат по-скоро чрез опита, а не просто чрез запаметяване. Докато потребителите играят, те се чувстват като активен елемент, свободен да изследва светът на играта, което може да помогне при придобиването на дълбоки познания относно сферата на обучение [17]. Проектът AudioGene предлага интересен подход, при който образователна и съвместна игра интегрират слепи и незлепи студенти, за разрешаване на проблеми от сферата на биологията [20]. Резултатите показват, че играта съдейства за създаването на работна среда, в която студентите забравят своите различия в зрението с цел разрешаване на проблеми и съвместно създаване на знание.

Характеристики на традиционните методи на обучение

- Усвояване на информация, необходима за успешно преминаване на изпит;
- Решаване на задачи в статична среда;
- Прилагане на знания и умения към специфични ситуации;
- Основава се на връзката „учител – ученик“;
- Учителят оценява индивидуално всеки един ученик.

Характеристики на интерактивни методи на обучение

- Осъзната потребност от информация;
- Идентификация и решаване на проблеми в неопределена и динамична обкръжаваща среда;
- Превръщане на информацията в използваем и приложим ресурс;
- Основава се на учител-ученик-учебен материал и работа в екип;
- Учителят и учениците съвместно работят над даден проект и съвместно оценяват положения труд – така учителят комуникира по-добре, има обратна връзка.

Въз основа на така направения анализ и класификация на характеристики на традиционните и интерактивни методи на обучение приемаме следните видове на интерактивно обучение.

Видове-интерактивно обучение

- **Обучението като изследване (research based education)** – то се извява в два варианта – проектно обучение (Project teaching) и Опитно обучение (Experimental learning).
- **Разположено обучение (Situating learning)** – прилага се основно при професионалното обучение. Преподаването става в ситуации,

които са сходни с тези от реалния живот. Предпоставката е че, знанието е резултат от съчетанието на опит и приложение.

- **Инцидентно обучение (Incidental learning)** – изпълнението на задачи, които увеличават специфични знания, разбирания или умения (Ross-Gordon, Dowling, 1995). Целта е да се реши задачата, а ученето да е съпътстваща дейност – неочакван резултат, научаване чрез опит.
- **Базирано на работа учене** – Стажуване и Обучение в клас / училище, практика в реална среда;
- **Учене чрез решаване на проблеми** – придобиване на знания и умения чрез решаването на реални проблеми. Най-добре приложим при работа в групи, чрез дискутиране.
- **Игровизация** – приложение на игрите в образованието. Учението в процеса на игра е силно емоционално обвързано. Винаги има различни мнения, едни са за, други против и много рядко въздържали се по отношение от страна на учениците.

Какво е Игровизация (Gamification)

Обратно на общото разбиране, игровизацията не е просто създаване на нова игра, стил на програмиране, добавяне на повече бонуси и награди към вече съществуващи игри и определено не е лесна за използване.

Определението на игровизация е способността да прилагаме механиката и опита от изиграни игри, които имат способността да мотивират хората да постигнат определени цели или поведения, да подобрят способността им да разбират и решават сложни задачи.

Терминът игровизация е създаден от английския програмист Ник Пелинг през 2002 г., но удря върха на славата си пред 2011 г., когато Гартнер (*Gartner*) (инвестиционна компания) започва да го използва активно. От тогава, дискусиите за игровизацията, и нейните приложения в маркетинга и в обучението продължават да придобиват все по-голяма популярност, и все повече бизнеси и училища се заинтригуват от възможността да приложат този метод за повишаване на възпроизводителността и мотивацията.

Американската компания Делойт (*Deloitte*) (втората по големина компания за професионални услуги в света), стартира дигитален курс „Делойт Академия за ръководство“ (*The Deloitte Leadership Academy*), използвайки лекции и упражнения от топ училища и университети като Харвард и Оксфорд. Оказва се предизвикателство за компанията да накара учениците, клиентите и дори собствените си работници да използват услугата. Компанията решава да използва игровизация, предлагайки на потребителите ранг, възнаграждения за изпълнени мисии и класации,

позволява им да комуникират един с друг във всяка една от стъпките, правейки процеса по-интерактивен.

Делойт публикува резултатите след въвеждането на игровизацията:

- 37% повишение на потребителите на седмица
- 47% повишение на потребителите на ден
- 50% повишение в успешното приключване на курсовете
- Повишаване на заинтересоваността към курсовете след прилагането на награди и рангове, като средно всеки потребител е имал по 3 отключени постижения, а най-активните – по 30+.

Разликата между игровизация и микрообучение

Микрообучението е кратка форма на обучение, синтезирана информация, лесна за възприемане, предназначена най-вече като допълнително обогатяване на знанията между курсове или уроци, но не и за задълбочено изучаване на предмет, където е нужно подробно оформяне на знания и умения. Микрообучението доста често се възползва от технологиите, които потребителите вече притежават (мобилни телефони или таблети), правейки го по-евтино и достъпно за използване.

И двата подхода – игровизация и микрообучение са добри при вкарване на потребителите в учебната обстановка, поставянето и постигането на учебни цели. Въпреки че може да имат подобни резултати, целта на методите е различна. Микрообучението дава най-добри резултати при бързото усвояване на малки количества информация, докато игровизацията е подход, чрез който се подтиква вътрешната мотивация на човека, да участва пълноценно и всеотдайно в учебния процес.

Трябва да се има в предвид, че игровизацията не е игра, това е похват, при който се използват елементи от игри за учебни цели. Също така, поради спецификата си, игровизацията не е подходяща за всеки вид обучение. Материал, който изисква по-сериозно отношение, този тип подход не би бил подходящ.

Игрово-базирано обучение

Както знаем, децата най-добре учат, чрез игри, когато ги накараме да се фокусират и да мислят съответно как да победят. Този състезателен характер мотивира за още и още напредък в преминатите нива, победи и конкретно научени уроци.

Често компютърът се възприема като средство за игра, забавление и комфортна зона, а далеч по-малко като „учебникът/книгата като приятел“, затова и мозъкът ще действа по-концентрирано, когато се чувства спокоен и в приятна, закачлива обстановка. Според проучването „Summit of

educational games“ [28] от 2006 г. на Федерацията на американските учени, обучаемите запомнят и разбират само 10% от това, което прочитат, 20% от това, което слушат, 30% от съдържанието, ако то е представено визуално и устно едновременно, 50% от съдържанието, ако визуалното и устно представяне е допълнено с действия от преподаващия и 90% от съдържанието, ако в допълнение обучаемите сами проиграват примерите [27].

Според мнението на Ковачева [11], с навлизането и развитието на компютърните системи, мобилните устройства стават неделима част от живота ни. С достъп до глобалната мрежа имаме възможността да работим, да учим, да се забавляваме. Така се докосваме до виртуалното е-знание, възползваме се от предимствата да не се ограничаваме от време и място. Някои промени зачетени от Siemens [29] и Николов [30] са:

- Обучението е през целият живот – „Човек се учи докато е жив“.
- Неформалното обучение става важен аспект от образователния опит. Формалното образование вече не е по-голямата част от обучението
- Технологиите променят мисленето – инструментите, които се използват подпомагат, определят и оформят
- Свързват се учещите индивиди с учещи общности
- Тука е мястото да споменем и великата мисъл на Нелсън Мандела, който казва че: „Обучението е най-великото оръжие, което можем да използваме да променим света“.

Посочените инструменти (технологии) правят е-обучението по-гъвкаво в сравнение с традиционното такова. Лесно се създават и променят курсове, адаптират се към различни нива обучаеми, стиловете им на учене, за да учат със собствено темпо, на удобно място и време. Разпространяването става чрез Интернет и най-вече в разработени вече уеб платформи за електронно обучение, пригодени добре, както за обучаеми, така и за обучаващите. Постига се централизация на учебните материали в общо хранилище, достъпно за всички обучаеми.

Е-обучението според проучване [6] е около 50% по-евтино спрямо стандартната форма:

- по-малко разходи за доставяне на материали;
- по-малко/липсващи транспортни разходи;
- даже работещите могат да се усъвършенстват, без да се откъсват от работа.

Електронното обучение е обучение, „точно на време“, което се възприема по-бързо и ефикасно от обучаемите (според Американско дружество за обучаващи и развитие – ASTD), но има изключения, при които е задължително присъствие. Друга черта на е-обучението поради технологичната среда, е необходимостта от преодоляване на редица разнородни по характер пречки, които е наложително предварително да се съгласуват с процеса на обучение. Според [25] тези пречки и обстоятелства се групират в няколко категории зависещи от: социален фактор – средата, формата и начина, по който се извършва обучението; технически фактор – технологията, като средство и инструмент за работа; професионален фактор – техническата и педагогическа компетенция на преподавателя и входното ниво знания на обучаемия.

Независимо от негативите, електронните платформи за обучение се развиват и подпомагат значително, усъвършенстват се начини за преподаване на информацията, в зависимост от нуждите на обучаемите потребителите и преподаватели. Основни характеристики на системите за обучение са:

- възможност за проследяване на учебният процес и работата на обучение;
- разпространяването едновременно на учебни материали, ресурси и дейности;
- възможност за контакт между различните обучавани и обучаващи;
- оценка и обратна връзка към обучаемите.

Въпреки споменатите предимства на технологиите и интереса на учебните заведения в интеграцията им, и подпомагането на учащите се, достъпът до образователния материал може да се окаже трудност за някои индивиди в определени ситуации.

- Капацитетът на учебното заведение – един от курсовете в Станфорд – Machine Learning, нормално физически се преподава пред 400 човека на година. Да кажем че за този курс желаещите са 100 000, то този курс би трябвало да се преподава 250 години.
- Високи такси – за пример Америка, където образованието е далеч по-достъпно и има богат избор на учебни заведения, таксата за тези места се е вдигнала 559% в сравнение с предишни години, което прави образованието недостъпно за много хора в неравностойно положение.
- Традиционният модел на обучение наказва с лоша оценка за експериментиране, за направени грешки, насърчава учениците да научат верните отговори от колкото да разберат добре материала.

- Е-обучението визира различен подход: „Ние ви окуражаваме да експериментирате, ние ви окуражаваме да грешите – но очакваме да го научите“.

Затова в модерното ни ежедневие съчетаваме „приятното“ – компютърът и игрите, „с полезното“ – новите научени умения, уроци или непозната материя.

Идеята на е-обучението и игровизация може и се прилага в множество приложения и в различни сектори. Синтезирайки предимствата на е-обучението и игровизацията, основавайки се на по-горе направените сравнителни анализи, обобщаваме следните перспективи при тяхната употреба:

- В традиционните форми на обучение при разработване на подходи на преподаване и изучаване на учебно съдържание чрез забавление, подпомагащи основни методи на обучение.
- В дистанционна форма на обучение за усъвършенстване на обучението чрез електронни платформи;
- В традиционна и дистанционна форма на обучение при прилагане на дигилитизация и автоматизиране на класически методи на преподаване.

Влияние на технологиите в обучението по български език

В променящото се обучение по български език, есенция е качеството на образование и на педагогическата квалификация. Въведените държавни образователни изисквания за съдържание отразяват стремежа към стандартизиране на образованието в европейските училища, така че да има съпоставимост, обменяне на резултатите от образованието в различните европейски страни. За резултатно и успешно постигане на зададените държавни изисквания по български език от всеки ученик в българското средно училище все по-голямо значение придобиват образователните технологии и интерактивността. От научна гледна точка сечението между образователна технология, интерактивен метод и езиково обучение е област, която е част от компютърната лингвистика. Мястото на компютърната лингвистика в пространството на съвременната наука е трудно да се определи, предвид, че в него общуват, от една страна, фундаменти от областта на математиката и информатиката, а от друга страна, науки като фонетика, морфология, синтаксис, семантика, семиотика и др. [16]. Ето защо при сравнителния анализ на модели на преподаване на български език с ограничена и засилена интерактивност, който следва да изложим, характеризираме моделите от гледна точка на възможностите за решаване на проблеми, които компютърната лингвистика предоставя.

Сравнение на интерактивните модели при преподаването по български език

Типове модели на обучение по български език	Модели с ограничена интерактивност	Модели със засилена интерактивност
<p>Роли на учителя по български език</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Единствен източник на информация за книжовния български език, за правилни и уместни слово-употреби. • Учителят посочва кои други източници да се използват – речници, учебници. • Учителят е експерт и непогрешима институция. 	<ul style="list-style-type: none"> • Източници на информация са интернет, хартиени и дигитални ресурси на разположение на ученика. • Учителят е консултант, човек, който окуражава ученика да търси оная информация, която му е нужна за решаването на познавателни задачи по български език. • Учителят е помощник и съветник, окуражава, стимулира интереса и желанието да се изучава български език.
<p>Роли на ученика/учениците</p>	<ul style="list-style-type: none"> • От него се очаква да усвоява книжовните норми, да напредва в езиковото си развитие независимо от това, дали е мотивиран или не, дали е по възможностите му или не. • Пасивно възприема знанията за книжовния български език, пасивно следва репродуктивни речеви модели за усъвършенстване на комуникативната компетентност. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ученикът е инициатор на речеви дейности, включва се активно в дискусии, обосновава свое мнение; търси начини за преодоляване на трудностите при общуването. • Активно усвоява продуктивен тип речеви модели за усъвършенстване на комуникативната си компетентност.

<p>Дейности на преподаване и на учене</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Пасивни методи на учене, липсва отговорност за качеството на ученето по български език; страх от грешки; учениците работят предимно самостоятелно и сами. • Учителите изискват само онези отговори, които те приемат за верни. • Учебните цели са наложени и се изпълняват независимо от нагласите, интересите на учениците по български език. 	<ul style="list-style-type: none"> • Активни методи на учене, ученикът е мотивиран и отговаря за качеството на ученето по български език и за резултата от него; своеобразна автономия на ученика по български език. • Учителите проучват гледните точки на учениците, предишния комуникативно-речев опит, нагласите и ценностите и ги използват при изучаването на български език. • Високо се цени задаването на въпроси към учителя за изучаваната лингвистична информация; учениците работят предимно в групи.
<p>Учебно съдържание</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Не подлежи на дискутиране от страна на ученика; цени се строгото придържане към установеното от програмата за усвояване на лингвистични понятия и речеви дейности. 	<ul style="list-style-type: none"> • В рамките на програмното съдържание, ученикът обсъжда с учителя какви знания, какви умения по български език да овладява; какви отношения и нагласи да бъдат отчитани.
<p>Оценяване</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учителят определя критериите за оценяване, единствено той е последната инстанция за оценката, която не подлежи на дискутиране. 	<ul style="list-style-type: none"> • Учителят и ученикът обсъждат критериите и процедурите за оценяване по български език.

	<ul style="list-style-type: none">• Използва се сумиращо оценяване.• Комуникативните задачи за оценяване са тренировъчни, а не същински.	<ul style="list-style-type: none">• Ясни за учениците са критериите за отлично, много добро, добро представяне по български език.• Използва се формиращо и автентично оценяване.
--	---	---

Взети под внимание дадените предимства при интерактивното обучение, може да се твърди, че същото, е с по-богати възможности средство за повишаване на езиковата културата на обучаемите и улеснява преподавателския процес.

Заклучение

Непрекъснатото развитие на информационните технологии и стремглавото им навлизане в ежедневието ни, дава предпоставка за появата и използването на нов тип обучение – е-базирано (електронно) обучение – достъпно по всяко време и навсякъде, поради което то е с голям потенциал. Електронно обучение може да повиши интереса на учащите, да направлява тяхното внимание и да усъвършенства участието им в процеса на учене, да ги стимулират да приложат придобитото количество знание, с което да играе фундаментална роля в развитието на обществото. Тука е мястото да споделим изказването на професор от Южно-Африкански университет: „Крахът на образованието е крахът на нацията.“

Използването на игровизацията при онлайн и индивидуално обучение, повишава атрактивността на учебния материал, откроява елементите на обучение, които могат да бъдат по-предизвикателни за усвояване и ги прави обект на интерес. Ясното определяне на различните етапи в игровите ситуации и нужните стъпки за преминаването в следващото „ниво“ подпомага за задържането на интереса на учащите се.

Технологиите на е-обучението и игровизацията допринасят съществено за реализиране на концепцията за обучение през целия живот. Това развитие би следвало да направи образователния процес по-ефективен, да осигури по-атрактивни начини за усвояване на материала, което от своя страна ще постигне по-устойчиво развитие на личността.

Благодарности

Авторите изказват благодарност към научен проект ФП17-ФМИ-008 за частичното финансиране на настоящата работа. Искрено благодарим на

научния ни ръководител проф. д-р Христо Крушков за оказаната подкрепа и наставления по пътя на академичния ни успех.

Литература

- [1] Andrew F., What you need to know about gamification in business, <https://elmllearning.com/gamification/>, 2016, [последно посещение: 28.10.2018]
- [2] Becker, K., Pedagogy in commercial video games. In D. Gibson, C. Adrich, & M. Prensky (Eds.), Games and simulations in online learning. Research and development frameworks (pp. 21-47), 2007, Hershey, PA: Information Science Publishing.
- [3] Khan, S., Let's use video to reinvent education: https://www.ted.com/talks/salman_khan_let_s_use_video_to_reinvent_education, 2011, [последно посещение: 01.11.2018]
- [4] Koller, D., What we're learning from online education: https://www.ted.com/talks/daphne_koller_what_we_re_learning_from_online_education, 2012, [последно посещение: 03.11.2018]
- [5] Maxwell, J. Sometimes You Win, Sometimes You Learn, Center Street, Reprint edition, 2015.
- [6] Santovec, M., Virtual Learning Communities Lead to 80 Percent Retention at WGL, Distance Education Report, 2004, 8(8), 4.
- [7] Wanga, F., Shaob H., Effective personalized recommendation based on time-framed navigation clustering and association mining, Expert Systems with Applications, 27, 365–377, 2004.
- [8] Ангелова, Т., Новите образователни технологии, интернет и обучението по български език, *Електронно списание "LiterNet"*, 25.08.2004, № 8 (57).
- [9] Атуел, Дж., Мобилни технологии и обучение. Обновяване на технологиите и резюме на проект за мобилно обучение., Агенция за Обучение и Развитие на уменията, 2005
- [10] Иванов, И., Интерактивни методи на обучение, *Юбилейна научна конференция с международно участие 50 години ДИПКУ – Варна на тема: „Образование и квалификация на педагогическите кадри – развитие и проекции през XXI век“*, 2005.
- [11] Ковачева, Е., *Адаптивни системи за електронно обучение*, дисертационен труд за присъждане на образователната и научна степен 'доктор', 2012.

- [12] Коли, С., Дж. Стед, Мобилно обучение: Нашето минало, настояще и бъдеще, *IADIS Международна конференция за мобилно обучение*, Лизбън, 2007г.
- [13] Крушков, Хр., Компютърната лингвистика: атрактивно средство за активно обучение, научно-методическо списание „*Математика и информатика*“, бр. 3, 2016, стр.294-308, ISSN: 1310 – 2230 (Print).
- [14] Крушков, Хр., М. Атанасова, М. Крушкова, Обучение по български език чрез игри, годишно научно-методическо списание „*Образование и технологии*“, бр. 6, 2015, стр. 155-157 (ел. вариант стр. 322-329), ISSN: 1314–1791.
- [15] Крушков, Хр., М. Крушкова, Генератор на уроци в електронна среда за обучение по български език, Годишно научно-методическо списание „*Образование и технологии*“, бр. 7, 2016, стр. 171-173 (ел. вариант стр. 330-337), ISSN: 1314 – 1791.
- [16] Крушков, Хр., Хр. Христов, Многоплатформена система за автоматичен морфологичен синтез и анализ на естествен език, *Научни трудове на СУБ*, Серия В – Техника и технологии, т. VII, Пловдив, 2008 г., стр. 279-284, ISSN: 1311-9419.
- [17] Лавин-Мера, П., П. Морено-Гер, Б. Фернандез-Маньон, Мобилни разработки за мобилни устройства в образованието, *4-та международна конференция относно интерактивното мобилно и компютърно подпомогнато обучение*, Аман: Йордания, 2009.
- [18] Милева, Н., Д. Токмаков и други, *Методика за обучение чрез мобилни устройства в сферата на електронния бизнес*, Проект с подкрепата на Европейската комисия в рамките на програма „Учене през целия живот“. ISBN: 978-83-936582-0-6. Варшава 2012
- [19] Национална програма за развитие на училищното образование и предучилищното възпитание и подготовка (2006-2015г.), <http://www.strategy.bg/FileHandler.ashx?fileId=509>, (последно посещение, 15.11.2018)
- [20] Санчез, Дж., Ф. Агуайо, „Аудиоген: Генетика на мобилното обучение чрез Аудио материали от Незрящи студенти. Да се научим да живеем в общество на знанието“, 281/2008 , 79-86. Бостън: IFIP Международна федерация за обработка на информацията, Спрингър.
- [21] Стед, Дж., Да станем изцяло мобилни, *Четвърта световна конференция за мобилното обучение*, 2005.
- [22] Стоун, Т., *Мобилно обучение и развитие в предприятията: Ръководство за CLOs и Обучаващите мениджъри*, Клемънт К Корпорейшън, 2010.

- [23] Уудл, Г., *Значение на мобилното обучение*, The McGraw-Hill Companies, Inc., 2011.
- [24] Христов, Х., *Методика на преподаване на съвременни технологии за създаване на софтуер*, Дисертационен труд за присъждане на образователната и научна степен „доктор“, Пловдив, 2016.
- [25] Христов, Хр, Хр. Крушков, Архитектура „Модел-изглед-контролер“ в помощ на преподаването на уеб технологии, *Математика и информатика*, София, година LVI, кн. 4, 2013, стр. 368-383.
- [26] Shuler, C., *Pockets of potential: Using mobile technologies to promote children’s learning*. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop, 2009.
- [27] Гачкова, М., Ел. Сомова, *Игрови подход в е-обучението*, 2016.
- [28] Wince-Smith, D., *Harnessing the power of video games for learning*. Summit of educational Games. Washington DC: Federation of American Scientists, 2006. 15/52.
- [29] Siemens, G., *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*, *International Journal of Instructional Technology & Distance Learning*, vol. 2, No 1, 2005, ISSN: 1550-6908.
- [30] Kovatcheva, E., R. Nikolov, *An adaptive feedback approach for e-learning systems*, *IEEE Multidisciplinary Engineering Education Magazine*, Vol. 4, No. 1/2, June 2009, pp.55-57

Факултет по математика и информатика

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

бул. „България“ № 236, 4003 Пловдив, България

e-mails: k_tsv@yahoo.co.uk, svetoslav.chonkov@gmail.com

PERSPECTIVES OF E-LEARNING AND GAME BASED LEARNING AS METHODS FOR IMPROVING THE LANGUAGE CULTURE

Svetoslav Chonkov, Kostadin Tsvetanov

Abstract. Recently, much has been said about the interactive methods of education and e-learning. They are advertised as a modern model for the education of the future. E-learning offers a lot of innovative solutions to overcome the “teacher-student-learning material” boundary.

The traditional education does not yet take full advantage of these solutions. The evolution of information technology leads to changes in the organization and the way of teaching of the learning material.

The article analyses the use of interactive teaching methods, considers their applicability in schools while taking into account the difference between individual and group education. The integration of new technologies motivates students, allows teachers to change their teaching approach, defines the types of computer tools needed to enrich and consolidate knowledge and outlines different ways to integrate these technologies into the learning process.