NAUJI MOKOMIEJI LIETUVIŲ KALBOS KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI

Pasak žurnalistės, rašytojos Audronės Urbonaitės, išeivijoje gyvenantiems lietuvių vaikams lietuvių kalba pasidaro egzotika. Su tėvais (ar vienu iš jų) jie gal ir pratinami kalbėti lietuviškai, kai kurie lanko savaitgalines lietuviškas mokyklėles, bet kitakalbėje aplinkoje jų kasdienė mokykla ir draugai greitai juos paverčia daugiakalbiais. Apsilankę Lietuvoje šie vaikai ne visada beišgali sklandžiai lietuviškai bendrauti su savo seneliais ir kitais giminaičiais. Kad lietuvių kalba išeivijos vaikams neliktų tik skurdaus buitinio lygmens, reikia patrauklių šiuolaikiškų būdų, kaip skatinti domėtis lietuvių kalba, jos mokytis ir ją aktyviai vartoti.

Šiemet Lietuvių kalbos institute, vykdant didelį projektą, skirtą lietuvių kalbai palaikyti ir skleisti skaitmeninėje erdvėje, be daugelio kitų skaitmeninių išteklių, sukurti du nauji mokomieji lietuvių kalbos kompiuteriniai žaidimai „Kristijonas Donelaitis. Rašyba“ ir „Barbora Radvilaitė. Kalbos turtai“.

Šiais žaidimais tęsiama dar 2007 m. Lietuvių kalbos institute pradėta kurti mokomųjų kompiuterinių žaidimų serija „Kieti riešutėliai“ – tais metais kompaktine plokštele buvo išleistas pirmas žaidimas „Tadas Blinda. Kirčiavimas“. Atsižvelgiant į visuomenės poreikius, naujiems žaidimams pasirinktos dvi aktualios temos – rašyba ir kalbinės raiškos atsargų gausinimas (žodyno turtinimas).

Abu naujieji žaidimai visiems prieinami internetu (reikia tik prisiregistruoti). Jie turėtų būti ne tik puikus būdas tėvams ir vaikams kartu praleisti laisvalaikį, bet ir

skatinti vaikus savarankiškai mokytis lietuvių kalbos, nepamiršti jos.

„Kristijonas Donelaitis. Rašyba“ padės įtvirtinti rašybos įgūdžius, pasikartoti rašybos taisykles. Žaidėjai pagal žaidimo siužetą, supintą iš fantazijos ir tikrovės gijų, patirs įvairiausių nuotykių, keliaudami metų ratu po šių dienų Lietuvą drauge su žymiuoju Mažojoje Lietuvoje gyvenusiu ir kūrusiu poetu Kristijonu Donelaičiu ir jo pagalbininku Miku.

Kurdami šį žaidimą, kartu su kolega Sauliumi Vasiliausku svarstėme, kaip Donelaitį priartinti prie mūsų dienų, kad jis čia jaukiai jaustųsi, kad žaidėjai jį gerai priimtų. Žaidimo siužetas – ilga Donelaičio kelionė namo, pasakojimas apie gimtinės trauką ir ilgesį: apie tuos, kurie, atsidūrę toli nuo namų, anksčiau ar vėliau į juos sugrįžta. Ieškojome žaidimo siužeto sąlyčio taškų su Donelaičio gyvenimo detalėmis, atskleidžiančiomis poeto gyventą aplinką ir vertybines nuostatas, kurios svarbios ir mūsų dienomis: pagarba lietuvių kalbai, tradicinių

žmonijos vertybių puoselėjimas (tiesos troškimas, atsidavimas darbui, noras šviesti žmones), taip pat viena kita realija (vadovavimas chorui, laikrodžių taisymas, kova su Teofiliu Ruigiu). Į siužetą intuityviai paprastomis detalėmis įpynėme tai, kuo šio meto Lietuva turi didžiuotis, ką turi auginti ir stiprinti: valstybę (tai simbolizuoja Lietuvos žemėlapis), jos teisinę struktūrą (veikėjų susidūrimas su kelių policija), Lietuvos žmonių protą ir išmintį (biblioteka), kultūros paveldą ir tradicijas (dainų konkursas, laikrodžių muziejus), dvasinę kultūrą (teatras, vienuolynas), Lietuvos regionus (bulviakasis kaime).

„Barbora Radvilaitė. Kalbos turtai“ skirtas išmokti lietuviškų žodžių ir posakių. Žaidėjai atsidurs 16-o amžiaus vidurio Vilniuje tarp legendinių asmenybių, įsitrauks į galėjusią kadaise nutikti istoriją ir papildys savo žodyno – sinonimų, frazeologijos, vaizdingų posakių atsargas, sužinos visokių įdomybių apie lietuvių kalbos žodžius ir labiau pasitikės savo kalbiniais gebėjimais.

„Vėlyvas, bet šiltas 1547 metų ruduo Vilniuje“ – taip prasideda ši nei visai tikra, nei visai išgalvota istorija. Lietuvos didysis kunigaikštis Žygimantas Augustas po slaptų jungtuvių su Barbora Radvilaite rengėsi kelionei į Lenkiją aplankyti savo tėvo Žygimanto Senojo, vildamasis, nors ir po laiko, gauti jo ir Lenkijos ponų pritarimą vesti Barborą. Kunigaikščio motina karalienė Bona Sforca dar vis slapta tikėjosi santuoką sužlugdyti ir rezgė planus, kaip pakenkti Barborai. Žaidimo veiksmas vyksta Barboros rūmuose vos vieną dieną, bet kupinas netikėtumų ir įtampos. Ar Žygimanto Augusto laiškas Barborai, kurį Bona buvo įsakiusi tarnui pragaišinti, bus surastas? Tai priklausys ir nuo žaidėjų.

Mokytojai pastebi, kad mokinių žodynas skursta, minties raiška primityvėja: bebaigiantys mokyklą jauni žmonės nežino, kas yra *troba*, *vieškelis* ar *meldai*. Vienas paukščius tyrinėjantis mokslininkas sako: „Pasitaiko, kad miesto vaikai visus didesnius paukščius vadina *balandžiais*, o mažesnius – *žvirbliais*.“ Bet tiesa ir tai, kad jie puikiausiai išvardytų krūvą kompiuterinės technikos pavadinimų, tik angliškai.

Žaidimo „Barbora Radvilaitė. Kalbos turtai“ kūrėjų tikslas – parodyti, kokia graži, žodinga ir vaizdinga lietuvių kalba. Kintant kalbos žodynui, svarbu turėti kuo gausesnes kalbos raiškos atsargas. Kuo daugiau kalbos gėrybių bus mūsų nepamirštama, tuo lengviau galėsime jas pritaikyti šių dienų reikmėms: kurti naujus žodžius, pagyvinti savo kalbą palyginimais, frazeologizmais, netgi perdirbti juos. Turėdami geras žodžių, posakių atsargas, laisviau jausimės kalbėdami ir rašydami, galėsime išreikšti įvairiausius minties atspalvius. Žinosime, kad *šuo* ne tik *loja*, jis gali ir *inkšti, unkšti, urgzti, viauksėti, vambryti, skalyti…* Kitą kartą bus spalvingiau *akiplėšą* pavadinti *akidraska*, o *apsileidėlį – apkiautėliu*.

Taigi abu naujieji žaidimai padės mokytis lietuvių kalbos mūsų kultūros istorijos aplinkoje, tvirtinti kalbos vartojimo įgūdžius ir plėsti kalbinį akiratį.

Rita Miliūnaitė, Lietuvių kalbos institutas

Projektas yra finansuojamas Europos regioninės plėtros fondo ir Lietuvos Respublikos valstybės biudžeto lėšomis.