

**Katrin Kostova**

(Bulgaria, Sofia University St. Kliment Ohridski)

## **Interactive Exercises in Teaching Bulgarian as a Foreign Language**

*Abstract:* The study focuses both on searching for persistent types of errors made by Russian and Czech speakers in the use of Bulgarian nouns, pronouns and verb forms, as well as on striving to offer up-to-date methodological models for overcoming them. The training offers models of interactive exercises with a focus on visual memory in the learning process.

*Key words:* interactive exercises, methodological models, foreign language learning, interference

**Катрин Костова**

(България, Софийски университет „Св. Климент Охридски“)

## **Интерактивни упражнения в процеса на обучението по български език като чужд**

Двадесетте години на XXI век отварят нова страница в процеса на чуждоезиковото обучение. Във време на предизвикателства, но и на нови възможности, учителят по български като чужд следва да се стреми към необходимата адаптация, за да постигне положителни резултати, независимо от формата на обучение. Дистанционната форма на обучение представлява организация на учебния процес, при която студентът и преподавателят са разделени по местоположение, но не и непременно времево, като създадената дистанция се компенсира с технологични средства (Нейкова/Neukova 2006: 1).

В средата на обучение, която предлага Софийският университет, масово се наложи в последните две години синхронната дистанционна форма на обучение – преподавателят и студентите са разделени по местоположение, но не и времево. Тази промяна оказва изключително влияние върху избора на методи и ресурс от страна на учителя.

Във връзка с това се прави опит за подпомагане на идейното провеждане и организиране на занятията по български език като чужд, като се предлагат модели за интерактивни упражнения с насоченост към визуалната памет в учебния процес. Работата се концентрира върху провеждане на упражнения с интегриране на елементи и техники на играта, като се опира на модела, който задава учебникът *Лесното в трудния български език*.

В контекста на обучението по български език като чужд матрицата от методически модели се основава на предварително проведено задълбочено проучване върху проявите на явленията интерференция в рамките на три близкородствени езика – чешки, руски и български. Изследването се фокусира както върху търсенето на устойчиви типове грешки при употребата на имена, местоимения и глаголни форми в българския език (върху материал от носители на руски и чешки език), така и върху стремежа да се предложат актуални методически модели за преодоляването им.

## Описание на изследването. Резултати

Първата група респонденти, към която е ориентирано проучването, се състои от студенти с първи (майчин) език чешки, изучаващи български език като чужд в Масариковия университет, Бърно, и в Карловия университет в Прага. Втората група се състои от студенти с първи (майчин) език руски, изучаващи български език в СУ „Св. Климент Охридски“. И на двете групи са предложени предварително подготвени идентични анкетни карти, които съдържат задачи и упражнения върху именната, прономиналната и глаголната система в българския език.

В цялостното проучване участват 84 студенти на възраст от 18 до 36 години, като 43 от тях са с първи (майчин) език чешки, а 41 – с първи (майчин) език руски.

Разгледани са общо 46 анкетни карти, фокусирани върху различни граматически категории в българската морфологична система. Изследването не претендира за изчерпателност при разглеждането на възможните типове грешки на съответното граматическо равнище, а се стреми да обобщи някои от възможните интерферентни явления, проявени в речевата продукция на анкетирания респонденти.

### Резултати от Анкета – имена

Регистрираните типове грешки в *Анкета – имена* сочат, че чешкоговорящите респонденти изпитват най-силни затруднения при употребата на категорията определеност, като най-често предпочитат нечленувана форма на имената (45% от грешките в *Анкета – имена*). В същото време се наблюдава неправилна употреба на членувани номинални форми (7%). Колебание настъпва и при употребата на кратки и пълни форми при членуването на съществителни имена от мъжки род (3%). Съгласуването на имената се изразява в 9% от грешките, а бройната форма регистрира 4% интерферентни процеси.

За рускоговорящите обучаеми особена пречка представляват правописът на имената (43%) и категорията определеност в различните ѝ измерения (42%). Грешки, свързани с бройната форма на съществителни имена от мъжки род, се реализират при 10%. Слабо застъпени са колебанията при съгласуването на имената (4%), както и при степенуването на прилагателните имена (1%).

### Резултати от Анкета – местоимения

При анализа на резултатите от *Анкета – местоимения* се оказва, че чешкоговорящите обучаеми изпитват най-силни затруднения при употребата и правописа на кратките прономинални форми (46% от грешките в *Анкета – местоимения*). Негативен трансфер от майчиния език се наблюдава при употребата на относителните местоимения (15%). Категорията определеност се затвърждава като проблем и при прономиналните форми (15% от грешките). По-рядко явление представлява замяната с други форми (8%).

Рускоговорящите обучаеми изпитват особена трудност при словореда на местоименията – 28% от грешките. Категорията определеност и тук се явява предпоставка за колебание – 17% от грешките. За разлика от носителите на чешки език, носителите на руски език изпитват по-сериозни затруднения при употребата на показателните местоимения (17%). В правописа на прономиналните форми се регистрират 17% от грешките, а неправилната им употреба води до 16% от грешките. Значително по-ниска степен на колебание се отчита при употребата на пълна, вместо кратка местоименна форма (5%).

### Резултати от Анкета – глагол

Проучването на интерферентните явления при употребата на глагола сочи, че чехите грешат най-често при избора на глаголно време и наклонение (28%) и употребата на вида на глагола (26%). Образоването на глаголните форми (11%) и залогът на глагола (4%) също представляват трудност за тази група обучаеми. Затруднението при съгласуване в предикативна конструкция е с честота 17% от допуснатите грешки, а затруднението при избор на глаголи за движение – 4%, при словоредата в изречението – 4%, и при правописа на глаголните форми – 3%.

Основните типове грешки сред рускоговорящите респонденти също се концентрират върху формообразуването на глаголите (13%) и избора на глаголно време и наклонение (24%). Значително по-нисък процент от грешките се отнежда на вида на глагола спрямо честотата на грешки, допуснати от чешкоговорящите студенти (8% рус. – 26% чеш.). По-висока степен на трудност обаче представляват изборът на глаголи за движение (7%), както и правописът на глаголните форми (4%), докато съгласуването в предикативна конструкция сред рускоговорящите е усвоено по-добре (9%). В същото време сред тази група обучаеми се наблюдават затруднения при употребата на възвратните глаголи – 11% от грешките, както и при категорията залог на глагола – 11%.

### Модели за преодоляване на установените интерферентни грешки

Основавайки се на разработките на M. Zyda, D. Michael и S. Chen, Г. Цанева коментира сериозните игри като „забавен алтернативен метод на традиционното образование“, „метод за улесняване на ученето, подобряване на резултатите от обучението, повишаване на мотивацията за учене“ (Цанева/Tsaneva 2021: 1).

Сериозните игри се базират на определени образователни концепции и водят обучаемите към предварително зададени педагогически цели.

Сериозните игри могат да доведат до модернизация на учебните знания, посредством въвеждането на съвременните технологии в класната стая. Този сравнително нов метод на обучение допринася за концентриране върху учебния материал, ефективното му усвояване и за ползотворното му надграждане. (Цанева/Tsaneva 2021: 1)

Въз основа на световната практика Цанева обобщава, че включването на сериозни игри в процеса на обучение води до повишаване изпълнението на зададените педагогически цели и на познавателните способности, знания и умения у учащите (Цанева/Tsaneva 2021: 2). Авторката представя разграничение, наложено в теорията, на следните категории сериозни образователни игри (Цанева/Tsaneva 2021: 2):

- електронни и видео игри за обучение (Game-based learning);
- интегриране на елементи и техники на играта в процеса на електронното обучение (Gamification of learning);
- игри, допринасящи за динамиката на индивидуалното и груповото поведение на учащите (Organizational-dynamic games);
- трениране на реални ситуации в изкуствена среда (симулационни игри);
- игри, които едновременно имат забавен и обучаващ характер (Edutainment).

В практиката вече съществуват различни методи и инструменти за моделиране и създаване на компютърно базирани образователни ресурси. Г. Цанева обобщава, че компютърно базираното обучение е форма на обучение, организирано и направлявано с

помощта на компютри. Методите и инструментите за моделиране и създаване на компютърно базирани образователни ресурси включват (Цанева/Tsaneva 2021: 2):

- създаване на уеб сайтове, предлагащи интерактивна форма на обучение;
- видео материали (видеоалгоритми), създадени с цел илюстриране на различни практически моменти от обучението;
- видео презентации, създавани по лекциите на изучаваната дисциплина;
- компютърно-базирани (уеб-базирани) упражнения за самостоятелна подготовка;
- сериозни образователни игри, достъпни и използвани на образователни уеб сайтове.

За своята матрица от модели за преодоляване на установените интерферентни грешки работата се опира на упражнения с интегриране на елементи и техники на играта в процеса на електронното обучение (Gamification of learning).

Геймификацията на обучението е образователен подход, който се стреми да мотивира учениците чрез използване на дизайн на видеоигри и игрови елементи в учебни среди (Карп 2012). Целта е да се увеличат максимално удоволствието и ангажираността, като се привлече интересът на учащите и ги вдъхнови да продължат да учат (Huang, Soman 2014). Геймификацията, широко дефинирана, е процес на определяне на елементите, които съставляват игрите, които правят тези игри забавни и мотивират играчите да продължат да играят, след което се използват същите елементи в неигров контекст, за да повлияят на поведението (Deterding, Dixon, Khaled 2011). С други думи, геймификацията е въвеждането на игрови елементи в традиционно неигрова ситуация.

Изследователите считат, че техниката на геймификация е подходяща за интегриране и в академична среда, тъй като подходът би допринесъл за затвърдяване на знания и самостоятелна подготовка. В същото време сериозните игри могат да се включват по време на работа в занятията, особено активно при дистанционна форма на обучение, а също и по време на присъствени упражнения, при наличието на необходимата техника.

### Методически модели

Предложените упражнения използват модела, който задава учебникът *Лесното в трудния български език*. Той представлява общ курс по български език за чужденци с различна степен на лингвистична компетентност – както начинаещи, така и напреднали. Представеният в него учебен материал отговаря на стандартите за степен на владение на чужд език на традиционно утвърдените нива (Хаджиева/Hadzhieva 2014).

Упражненията, които се разработват в учебника, са подходящи за употреба както в присъствена форма на обучение, така и в дистанционна. Ресурсът, който използва, е отворен и достъпен за всеки преподавател: <https://wordwall.net/bg>. Сайтът предлага осемнайсет типа шаблони, които могат да се използват при усвояване на нови знания, при проверка на стари знания, при работа за самоподготовка, а дори и за домашна работа. Това е възможно, тъй като платформата предлага и функцията споделяне със студент (ученик) – обучаемият може да отвори чрез специален линк точно определена задача, а преподавателят може да проследи неговите резултати. Освен това повечето създадени от преподавателя задачи могат да се изтеглят като файл и да се съхранят и използват в присъствена среда.

Изборът на платформата е на случаен принцип и представлява примерен вариант за създаване на интерактивни занимания. В този смисъл всеки преподавател е свободен да избере друга подходяща платформа: moodle, ezik.bg и под.

В настоящото изложение се използват типовете упражнения, разработени от авторския колектив на *Лесното в трудния български език*, като се заменят примерите

или се предлагат подходящи допълнения към тях, които се включват в процеса на геймификация в онлайн среда. Стремешът е да се създаде примерна матрица за ресурс, който е подходящ за употреба в дистанционна форма на обучение и може да се възприеме като модел за изграждане на допълнение към типовете упражнения в учебника. Изготвянето на матрицата се съобразява и с особеностите и целите на Общата европейска езикова рамка, вземайки предвид шестте нива на езикови компетенции (от A1 (начинаещи) - до C2 (почти майчин език)). В този смисъл предоставените примерни упражнения могат да се възприемат като матрица на методически модели в контекста на чуждозиковото обучение и в частност на обучението по български език като чужд.

Разработката не претендира за изчерпателност и се води по изведените типове интерферентни грешки от анкетните карти на чешкоговорящата и рускоговорящата група (ниво B1 – B2 по ОЕЕР).

Предлаганите модели за преодоляване на установените интерферентни явления представят по едно упражнение върху всеки устойчив тип грешка, открит в проучването. Описанието проследява последователно създадените задачи върху типовете грешки при имената, местоименията и глагола, като предлага пряка връзка към упражнението чрез линк (един за студент и един за споделяне с друг преподавател) и едновременно с това предоставя информация как функционира и с каква методическа цел може да се използва.

### Платформата и нейната употреба от преподавателя

При влизане в електронната страница чрез линк за преподавател обучаемият може да стартира упражнението чрез бутона start, за да се запознае със същността му. В случай че иска да допълни съдържанието, това е възможно като използва бутона 'Редактиране на съдържание'. Ако желае да създаде линк за споделяне на студенти или на колеги преподаватели, трябва да използва бутона 'Дял' и да избере съответната опция (снимка 1). Важно е да се има предвид, че учителят може да проследи резултатите на своите студенти от конкретно упражнение (снимка 2 и 3), само ако е влязъл в платформата чрез линк за преподавател.



Снимка 1

Студент	Изплатено	Въпрос	Отговор	Марк	Време
Иван Ризки	21:13 28 ноември 2021 г.	7	0	48.4	
		1	сва в простран	Моята	✓
		2	разредите _____	нашата	✓
		3	вначи са много...	Неговите	✓
		4	опитам от следва	твоите	✓
		5	звонят _____	неговата	✓
		6	Госпожо, _____	Вашата	✓
		7	чанта е отворена _____	Токаито	✓

Снимка 2

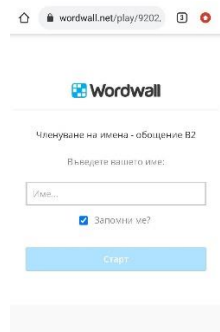


Снимка 3

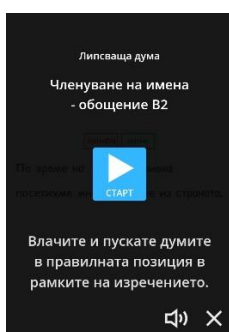
Резюмето (снимка 3) показва колко са участниците, какъв е средният резултат на групата участници, каква е стойността на най-високия резултат и за колко време се е справил най-бързият участник. Снимка 2 илюстрира отговорите на участника – верни или грешни са те и къде са допуснатите грешки, ако има такива. Така учителят може да достигне до извод дали всички респонденти са участвали и какви резултати са постигнали. По време на занятието е възможно да се коментират конкретните допуснати грешки, без да е необходимо преподавателят да отдели време, за да ги открие.



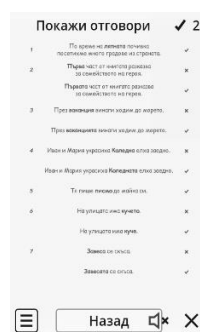
## Платформата и нейната употреба от студент



Снимка 4



Снимка 5



Снимка 6

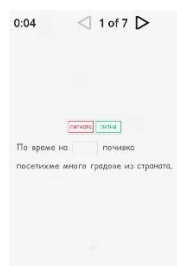


Снимка 7

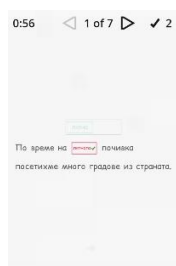
Влизайки в платформата чрез предоставения от преподавателя линк, студентът вижда наименованието на задачата и инструкция за въвеждане на име – по този начин учителят ще може да разбере чии са резултатите (снимка 4). След натискане на бутона 'Старт' обучаемият вижда автоматично зададена от платформата инструкция за упражнението (снимка 5). Изпълнението на задачите се описва по-долу. Когато студентът прецени че е готов, има възможност да види обобщен вариант на попълнените примери, като наблюдава верните и грешните си отговори (снимка 6). Освен това, ако желае, студентът може да участва в сравнителното табло на резултатите и да види кое място заема сред респондентите (снимка 7).

### 1. Модели за преодоляване на установените интерферентни грешки при имената

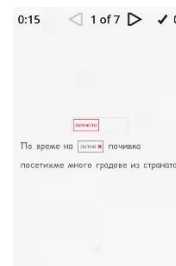
- Членуване на имена – обобщение B2: <https://wordwall.net/play/9202/719/129> (линк за студент), <https://wordwall.net/resource/9202719> (линк за преподавател) – подходящо упражнение за домашна работа или за проверка на усвоените знания по време на занятие.



Снимка 8



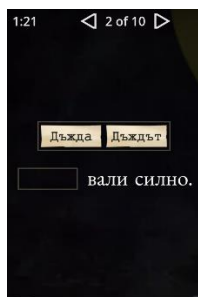
Снимка 9



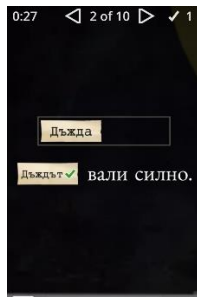
Снимка 10

Задачата предлага готови изречения, в които липсват прилагателно, числително или съществително име, като целта е студентите да направят избор между членувана и нечленувана форма. Снимка 8 илюстрира изходния вариант на първия пример от упражнението. Чрез приплъзване обучаемите могат да поставят избраната от тях форма, изхождайки от познанията си за употребата на категорията определеност. След това с натискане на бутона 'Предаване на отговори' обучаемите разбират вярно (снимка 9) или грешно (снимка 10) са отговорили. Правилният ред е предварително зададен от съставляващото упражнението. В края на изпълнението, чрез специален бутон, студентът може да види обобщение на всички зададени изречения със своите отговори.

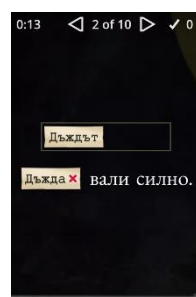
- Пълен и кратък член при същ. имена от м. р.:  
<https://wordwall.net/play/25722/842/755> (линк за студент),  
<https://wordwall.net/resource/25722842> (линк за преподавател) – подходящо упражнение за домашна работа или за проверка на усвоените знания по време на занятие.



Снимка 11



Снимка 12



Снимка 13

Упражнението предлага готови изречения, в които липсват прилагателно, числително или съществително име в мъжки род, а целта е студентите да направят избор между членувана форма с пълен член и членувана форма с кратък член. Снимка 11 илюстрира изходния вариант на втория пример от упражнението. Чрез приплъзване на избраната форма обучаемите запълват липсващата дума в изречението, а платформата потвърждава или не отговора (снимки 12 и 13). Правилната форма е предварително зададена от съставляващия упражнението. В края на изпълнението чрез специален бутон студентът може да види обобщение на всички зададени изречения със своите отговори.

- Съгласуване: <https://wordwall.net/resource/25723373> – подходящо упражнение за работа по време на занятие с участието на преподавателя.



Снимка 14



Снимка 15



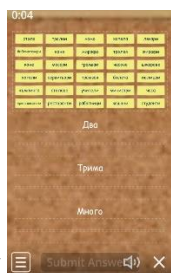
Снимка 16

Настоящото упражнение е подходящо само за работа с преподавател, тъй като не отчита грешки, нито може да даде обратна връзка на студентите. В ситуация на дистанционна форма на обучение, преподавателят може да сподели екран по време на занятие и да регулира и управлява хода на упражнението. В случай че формата на обучение е присъствена, също може да се реализира, при условие че аудиторията/залата разполага с необходимото оборудване.

Задачата използва шаблон на „Колело на късмета“, което предварително е запълнено с различни имена. Условието е учащите да създадат именна фраза или изречение, в което да включат думата, която им се падне от колелото. По този начин ще трябва да продуцират свободна реч и да приложат своите граматични знания (и не само).

Преподавателят завърта колелото чрез специален бутон и посочва студент, който да изпълни задачата (снимка 14). Пада му се дума на случаен принцип, с която той образува изречение (снимка 15). След това преподавателят може да коментира и насочи студента как да поправи грешките си, ако е допуснал такива. Накрая, чрез специален бутон, използваната дума се елиминира от колелото. За допълнителна мотивация може обучаемите да редактират грешките помежду си.

- Бройна форма на същ. имена от м. р.: <https://wordwall.net/play/25723/614/881> (линк за студент), <https://wordwall.net/resource/25723614> (линк за преподавател) – подходящо упражнение за домашна работа или за проверка на усвоените знания по време на занятие.



Снимка 17



Снимка 18



Снимка 19



Снимка 20

Упражнението предлага тридесет езикови единици – съществителни имена от мъжки род, разделени на три групи: десет имена, които означават лица и е необходимо да се свържат с маркера в мъжколична форма *трима*; десет имена, които назовават предмети и животни в бройна форма и е необходимо да се свържат с маркера *два*; десет имена, които назовават предмети и животни в множествено число и е необходимо да се свържат с маркера *много*. Така предложената сериозна игра предполага разграничаване и съпоставяне на двете форми, които притежават съществителните имена в мъжки род, нелица.

Снимка 17 изобразява изходната позиция на упражнението. Чрез приплъзване студентите поставят избраната форма в един от трите сектора (снимка 18). Когато са готови, обучаемите могат да натиснат специалния бутон за проверка на отговорите и платформата дава обратна връзка, предварително зададена от съставляващия упражнението (снимка 19). Тази разработка предлага и възможност за преглед на правилните форми от всеки учащ (снимка 20).

- Кръстословица – правопис: <https://wordwall.net/play/25723/810/558> (линк за студент), <https://wordwall.net/resource/25723810> (линк за преподавател) – подходящо упражнение за домашна работа.



Снимка 21



Снимка 22



Снимка 23

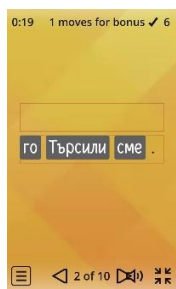


Откриването на думи под формата на кръстословица е подходящо за усвояване и запомняне на правописа на думите от лексикалния запас на даден език. В този случай обучаемият активира своите сетива чрез цветовете, като така паметта също се провокира. Заложените думи са фреквентни грешки, открити при анализа на направеното проучване за допускане на устойчиви интерферентни грешки.

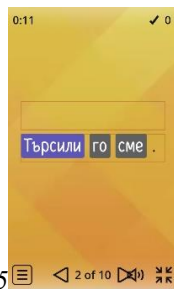
Студентите трябва да открият определен брой думи, като посочват букви от кръстословицата (снимка 21). Платформата дава възможност за пет грешно посочени думи (снимка 22), след което опитите прекъсват, а обучаемият може да види всички думи, заложени в нея (снимка 23).

## 2. Модели за преодоляване на установените интерферентни грешки при местоименията

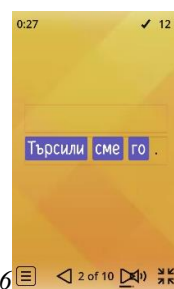
- Кратки местоименни форми – словоред В2:  
<https://wordwall.net/play/9202/109/275> (линк за студент),  
<https://wordwall.net/resource/9202109> (линк за преподавател) – подходящо упражнение за самоподготовка:



Снимка 24



Снимка 25



Снимка 26

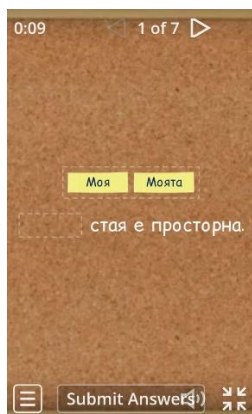
Задачата предлага готови изречения, в които думите се предоставят в разбъркан ред. Снимка 24 илюстрира изходния вариант на втория пример от упражнението. Чрез приплъзване обучаемите могат да подредят думите, изхождайки от познанията си за словоредата на кратките прономинални форми. Платформата напътства обучаемия чрез цветовете – ако подредбата не е вярна, думите, стоящи на погрешно място, остават в сив цвят (снимка 25). Когато обучаемият ги размести и достигне до вярната подредба, всички думи се оцветяват в един и същи цвят (снимка 26). Правилният ред е предварително зададен от съставляващия упражнението. В края на изпълнението чрез специален бутон студентът може да види обобщение на всички зададени изречения с правилен словоред:



Снимка 27

В този смисъл такъв тип задача е подходящ за самоподготовка – преподавателят не може да проследи оговорите на обучаемия, но самият учащ проследява своите умения в конкретния момент, а платформата предоставя верните варианти веднага.

- Притежателни местоимения – членуване B1: <https://wordwall.net/play/9202/358/747> (линк за студент), <https://wordwall.net/resource/9202358> (линк за преподавател) – подходящо упражнение за домашна работа или за проверка на усвоените знания по време на занятие:



Снимка 28



Снимка 29



Снимка 30

Моделът (снимка 28) поставя обучаемия в ситуация на избор на членувана или нечленувана форма на притежателните местоимения. Задачата предлага готови изречения с липсваща дума – пълна форма на притежателното местоимение. Чрез приплъзване учащият поставя избраната форма на празното място, а платформата отчита веднага верен (снимка 29) или грешен (снимка 30) е отговорът.

- Показателни местоимения - <https://wordwall.net/play/25775/625/840> (линк за студент), <https://wordwall.net/resource/25775625> (линк за преподавател) - подходящо упражнение за домашна работа или за проверка на усвоените знания по време на занятие.



Снимка 31



Снимка 32



Снимка 33

Упражнението е от типа викторина, като използваните въпроси са идентични: *В кое изречение има/няма грешка?* Целта е при избора на показателно местоимение обучаемите да бъдат поставени в динамична и непринудена среда – установена предпоставка за допускане на грешки. Задачата предлага по четири възможни отговора (снимка 31), а студентът посочва своя избор чрез докосване (снимка 32). В края обучаемите могат да видят обобщение на всички свои отговори, като платформата

предлага вярната алтернатива на сгрешените избори (снимка 33). Преподавателят има възможност да види резултатите на всички учащи.

- Относителни местоимения: <https://wordwall.net/play/25777/306/631> (линк за студент), <https://wordwall.net/resource/25777306> (линк за преподавател) - подходящо упражнение за домашна работа или за проверка на усвоените знания по време на занятие.



Снимка 34



Снимка 35

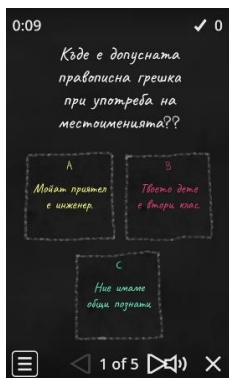


Снимка 36

Упражнението предлага петнадесет форми на относителните местоимения, разделени на четири групи: пет относителни местоимения от мъжки род единствено число, които трябва да се свържат с маркера *м. р. ед. ч.*; три форми в женски род, които трябва да се свържат с маркера *ж. р., ед. ч.*; три форми в среден род, които трябва да се свържат с маркера *ср. р., ед. ч.*; три форми в множествено число, които трябва да се свържат с маркера *мн. ч.* Така предложената сериозна игра предполага разграничаване и съпоставяне на категориите род и число при относителните местоимения.

Снимка 34 изобразява изходната позиция на упражнението. Чрез приплъзване студентите поставят избраната форма в един от четирите сектора (снимка 35). Когато са готови, обучаемите могат да натиснат специалния бутон за проверка на отговорите и платформата дава обратна връзка, предварително зададена от съставляващия упражнението (снимка 36). Тази разработка предлага и възможност за преглед на правилните форми от всеки учащ (снимка 37).

- Правопис – местоимения: <https://wordwall.net/play/25776/112/730> (линк за студент), <https://wordwall.net/resource/25776112> (линк за преподавател) – подходящо упражнение за домашна работа или за проверка на усвоените знания по време на занятие.



Снимка 38



Снимка 39



Снимка 40

Задачата е от типа поредица от въпроси – викторина, като използваните въпроси са идентични: *Къде е/не е допусната правописна грешка при употребата на*

местоименията? Снимка 38 илюстрира изходната позиция на първи въпрос, като всички примери предлагат по три възможни отговора, а студентът посочва своя избор чрез докосване (снимка 39). В края обучаемите могат да видят обобщение на всички свои отговори, като платформата предлага вярната алтернатива на сгрешените варианти (снимка 40). Преподавателят има възможност да види резултатите на всички учащи.

### 3. Модели за преодоляване на установените интерферентни грешки при глагола

- Време на глагола В2: <https://wordwall.net/play/9195/869/892> (линк за студент), <https://wordwall.net/resource/9195869> (линк за преподавател) – подходящо упражнение за домашна работа или за проверка на усвоените знания по време на занятие.



Снимка 41



Снимка 42



Снимка 43

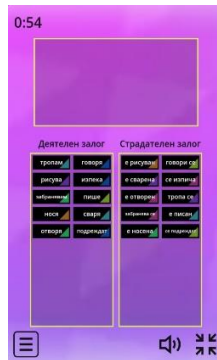
Задачата предлага готови изречения, в които са заложили времеви маркери и липсват по два глагола. За всяко празно място на студентите е предоставен избор между две глаголни форми в различно време. От една страна, обучаемите трябва да съобразят подходящото време на глагола, а от друга, трябва да познават лексикалното значение на формите.

Снимка 41 илюстрира изходния вариант на първия пример от упражнението. Чрез приплъзване обучаемите могат да поставят избраната форма на празното място, а платформата потвърждава или не отговора (снимки 42). Правилната форма е предварително зададена от съставляващото упражнение. В края на изпълнението чрез специален бутон студентът може да види обобщение на всички зададени изречения със своите отговори (снимка 43). Резултатите от упражнението може да се коментират по време на занятие, тъй като платформата не предоставя верни алтернативи на посочените от студента варианти.

- Залог на глагола В2: <https://wordwall.net/bg/resource/9196444> – подходящо упражнение за работа по време на занятие с участието на преподавателя.



Снимка 44



Снимка 45

Упражнението предлага двадесет глаголни форми, десет от които в деятелен залог и десет в страдателен залог. Така предложената *сериозна игра* предполага разграничаване и съпоставяне на двете глаголни форми. Снимка 44 изобразява изходната позиция на упражнението, което е подходящо за реализиране в учебна среда заедно с преподавател. Избраните форми се поставят в един от двата сектора чрез приплъзване (снимка 45). Възможно е при изпълнението на задачата да бъдат поставени и допълнителни условия: *В кой залог е посочената форма, създайте изречение с нея.*

- Вид на глагола – употреба В1: <https://wordwall.net/play/9199/831/829> (линк за студент), <https://wordwall.net/resource/9199831> (линк за преподавател) – подходящо упражнение за домашна работа или за проверка на усвоените знания по време на занятие (урок 7, модел: задача 6)



Снимка 46



Снимка 47



Снимка 48

Сериозната игра предоставя готови изречения, в които са заложени маркери, изразяващи еднократност и многократност на действието, като липсва глаголът. За всяко празно място на студентите е предоставен избор между две глаголни форми – видовете двойки. Учащите трябва да съобразят кой вид на глагола да използват.

Снимка 46 илюстрира изходния вариант на първия пример от упражнението. Чрез приплъзване обучаемите могат да поставят избраната форма на празното място, а платформата потвърждава или не отговора (снимки 47). Правилната форма е предварително зададена от съставляващия упражнението. В края на изпълнението чрез специален бутон студентът може да види обобщение на всички зададени изречения със своите отговори (снимка 48). Резултатите от упражнението може да се коментират по време на занятие, тъй като платформата не предоставя верни алтернативи на посочените от студента варианти.



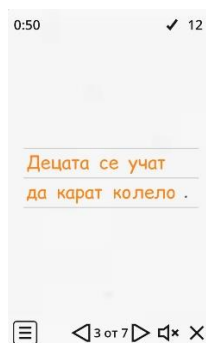
- Възвратни глаголи – словоред В1: <https://wordwall.net/play/9200/184/820> подходящо упражнение за самоподготовка (преподавателят може да следи резултатите)



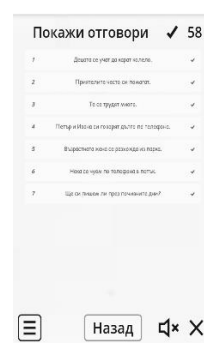
Снимка 49



Снимка 50



Снимка 51



Снимка 52

Задачата предлага готови изречения, в които думите се предоставят в разбъркан ред. Снимка 49 илюстрира изходния вариант на третия пример от упражнението. Обучаемите могат да подредят думите чрез приплъзване. Платформата напътства обучаемия чрез цветовете – ако подредбата не е вярна, думите, стоящи на погрешно място, остават в сив цвят (снимка 50). Когато обучаемият ги размести и достигне до вярната подредба, всички думи се оцветяват в един и същи цвят (снимка 51). Правилният ред е предварително зададен от съставляващия упражнението. В края на изпълнението чрез специален бутон студентът може да види обобщение на всички зададени изречения с правилен словоред (снимка 52). Този тип задача е подходящ за самоподготовка – преподавателят не може да проследи отговорите на обучаемия, но самият учащ проследява своите умения в конкретния момент, а платформата предоставя верните варианти веднага.

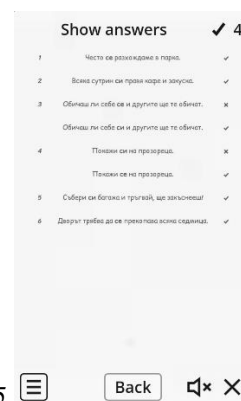
- Възвратност на глаголите: <https://wordwall.net/play/25776/485/903> (линк за студент), <https://wordwall.net/resource/25776485> (линк за преподавател) – подходящо упражнение за домашна работа или за проверка на усвоените знания по време на занятие.



Снимка 53



Снимка 54



Снимка 55

Моделът предлага готови изречения, в които липсват възвратните *се* и *си*. Обучаемите трябва да съобразят коя от двете форми да използват. Снимка 53 илюстрира изходния вариант на първия пример от упражнението. Чрез приплъзване

студентите могат да поставят избраната форма на празното място, а платформата потвърждава или не отговора (снимки 54). Правилната форма е предварително зададена от съставлящия упражнението. В края на изпълнението чрез специален бутон учащият може да види обобщение на всички зададени изречения със своите отговори (снимка 55).

- Глаголи за движение B1 (идвам-отивам-ходя)  
<https://wordwall.net/play/9200/503/995> (линк за студент),  
<https://wordwall.net/resource/9200503> – подходящо упражнение за домашна работа или за проверка на усвоените знания по време на занятие.



Снимка 56



Снимка 57



Снимка 58

Упражнението предоставя готови изречения, които изискват употреба на глагол за движение. Целта е студентите да направят избор между една от трите глаголни форми за движение – *отивам*, *идвам*, *ходя*. Снимка 56 разкрива изходния вариант на петия пример от упражнението. Чрез приплъзване на избраната форма обучаемите запълват липсващата дума в изречението, а платформата потвърждава или не отговора (снимки 57). Правилната форма е предварително зададена от съставлящия упражнението. В края на изпълнението чрез специален бутон студентът може да види обобщение на всички зададени изречения със своите отговори. Препоръчва се коментар на преподавателя по сгрешените отговори по време на занятие, за да се изясни употребата на конкретните глаголи.

## Изводи

Интерферентните грешки, открити в работите на респондентите с чешки или руски майчин език, се явяват отправна точка за изработка на методически модели за преодоляването на устойчиви типове грешки.

Концентрираме вниманието си върху създаване на интерактивни упражнения – сериозни игри, в помощ на обучението по български език като чужд в дистанционна форма на обучение. Считаме, че предложените модели ще допринесат благоприятно в учебна среда и в присъствена форма, тъй като предлагат алтернативен подход за усвояване и затвърждаване на нови знания.

Представената матрица не претендира за изчерпателност и по нея могат да се създават упражнения, подходящи за всички нива от Общата европейска езикова рамка с различна степен на трудност.

## Сериозните игри и студентите

При изготвянето на матрицата – модел за ресурса сериозни игри, предвид учебното съдържание на учебника *Лесното в трудния български език*, работата проследя

двя и гледната точка на група студенти от Софийския университет „Св. Климент Охридски“. Беше подготвена анкетна карта, която предлага достъп до три от интерактивните упражнения и задава въпроси, целящи оценката на респондентите спрямо направените упражнения.

В проучването участват 14 чуждестранни студенти на възраст от 17 до 32 години, които следват във Факултета по класически и нови филологии (първи и втори курс) и във Факултета по Славянски филологии (първи курс).

Първият, провокиращ мнението на обучаемите въпрос, е: Определете степента на полезност на упражненията по време на дистанционна форма на обучение чрез скала от 1 до 10. 71,4% от обучаемите са дали оценка 10, 14,3% са оценили със стойност 8, 7,1% със стойност 9 и 7,1% със стойност 7.

Вторият въпрос отново предлага скала от 1 до 10: Подходящи ли са упражненията за употреба и в присъствена среда на обучение, в случай че са подsigурени необходимите технически средства? Отговорите на студентите декларират, че 71,4% от тях са посочили 'да', съчетани с упражнения на хартиен носител; 21,4% са заявили 'да', предпочитам да се упражнявам само по този начин; 7,1% са избрали отговор 'може би'; няма посочване на отговор 'не'.

Последният въпрос от анкетата гласи: Определете степента на полезност на упражненията по време на присъствена форма на обучение. В този случай 64,3% от студентите избират стойност 10 от 10; 28,6% от тях посочват стойност 9 от 10 и 7,1% се спират на стойност 8 от 10.

В този смисъл и предвид, че проучването не претендира за изчерпателност, работата възприема приобщаването на дигиталния свят в академична среда като обосновано и логично действие, актуално за времето си.

### **Сериозните игри и преподавателят**

Предложените сериозни игри се разглеждат като допълнителен ресурс в процеса на обучение по български език като чужд, но не като единствен такъв. Считаме, че практическите занятия по чужд език (и не само) е добре да бъдат организирани разнообразно, динамично и мотивационно, в съответствие с актуалността на съвременното и, разбира се, съобразени с учебния материал, който трябва да бъде усвоен. Включването на интерактивни упражнения в процеса на работа трябва да бъде добре обмислено, за да се постигне максимален ефект. Изключително важна е и ролята на преподавателя като професионалист на високо академично ниво, с филологическо и/или тясно лингвистично образование, с познания по методика на обучението и владеене на работни езици. Успешният преподавател е адаптивна и развиваща се личност, водеща фигура, която умее добре да преценява нуждите на своята аудитория, да я владее и опознава, за да организира процеса на последващи занятия целенасочено и ефективно.

## ЛИТЕРАТУРА

- Нейкова 2006: *Нейкова, Р.* Дистанционното обучение – реалности, предимства, бариери и тенденции. В: Управление и устойчиво развитие 1-2, 2006. Габрово (Nejkova 2006: *Nejkova, R.* Distantzionnoto obuchenie – realnosti, predimstva, barieri i tendentsii. -In: Upravlenie i ustoychivo razvitie 1-2, 2006. Gabrovo).
- Хаджиева 2004: *Хаджиева, Ел.* Синтактична интерференция между сродни езици. София (Hadzhieva 2004: *Hadzhieva, El.* Sintaktichna interferentsia mezhdu srodni ezitsi. Sofia).
- Хаджиева 2013: *Хаджиева, Ел.* и кол. Препъни-камъчета в чуждоезиковото обучение. София: ИК Гутенберг (Hadzhieva 2013: *Hadzhieva, E. i kol.* Prepani-kamacheta v chuzhdoezиковото obuchenie. Sofia: IK Gutenberg).
- Хаджиева 2013: *Хаджиева, Ел.* Интерференцията между сродни езици в психолингвистичен аспект. София (Hadzhieva 2013: *Hadzhieva, El.* Interferentsiata mezhdu srodni ezitsi v psiholingvistichen aspekt. Sofia).
- Хаджиева 2014: *Хаджиева, Ел., Влахова, Р., Велкова, Й., Шушлина, В., Асенова, А.* Лесното в трудния български език. Български език като чужд. София: ИК Гутенберг (Hadzhieva 2014: *Hadzhieva, El., R. Vlahova, Y. Velkova, V. Shushlina, A. Asenova.* Lesnoto v trudniya balgarski ezik. Balgarski ezik kato chuzhd. Sofia: IK Gutenberg).
- Хаджиева 2016: *Хаджиева, Ел. и кол.* Нова практическа граматика на българския език за чужденци. София: ИК Гутенберг (Hadzhieva 2016: *Hadzhieva, El. i kol.* Nova prakticheska gramatika na balgarskiya ezik za chuzhdentsi. Sofia: IK Gutenberg).
- Хаджиева 2019: *Хаджиева, Ел., Манова, Р., Шушлина, В.* Типове грешки при създаване и превод на текст. София (Hadzhieva 2019: *Hadzhieva, El., R. Manova, V. Shushlina.* Tipove greshki pri sazdavane i prevod na tekst. Sofia).
- Цанева 2021: Георгиева-Цанева, Г. Създаване на модели на сериозни образователни игри с приложение в медицинското обучение. -В: 19-STEMedu-2021. Велико Търново (Tsaneva 2021: *Georgieva-Tsaneva, G.* Sazdavane na modeli na seriozni obrazovatelni igri s prilozhenie v meditsinskoto obuchenie. -In: 19-STEMedu-2021. Veliko Tarnovo).
- Използвана платформа: <https://wordwall.net/>
- Deterding 2011: *Deterding, S., D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke.* From game design elements to gamefulness: defining 'gamification'. 15th International MindTrek Conference. New York. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>
- Huang, Soman 2014: *Huang, W. Hsin-Yuan, D. Soman.* A Practitioner's Guide To Gamification Of Education. Rotman School of Management, University of Toronto. Toronto. <https://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomicsinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf>
- Kapp 2012: *Kapp, K.* The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer.