

FRI-2G.307-1-ERI-03

APPLICATION OF ROLE-PLAYING TECHNOLOGY IN SYNCHRONOUS DISTANCE LEARNING OF BULGARIAN AS A FOREIGN LANGUAGE FOR INTERNATIONAL STUDENTS³

Pr. Assist. Prof. Niya Peneva, PhD

Department of Bulgarian Language, Literature, History and Art

Faculty of Natural Sciences and Education

University of Ruse "Angel Kanchev"

Tel.: 0886 21 46 39

E-mail: ndoneva@uni-ruse.bg

***Abstract:** In recent years, online learning has become increasingly recognized. Role-playing as a method has found its place in foreign language education. The present report introduces both the technology we have developed for conducting role-play activities and several models of role-playing games suitable for synchronous online instruction in Bulgarian as a foreign language.*

***Key words:** role-play, technology, international students, synchronous online learning.*

ВЪВЕДЕНИЕ

В обучението все по-често се среща методът на ролевата игра. Той е изключително разпространен сред англо- и рускоезичните образователни системи. Успехът му се дължи на създаването на творческа свобода и въображение у обучаемия, без стресови ситуации. В своята дисертация „Ролевите игри като средство за развитие на диалогичната реч на учащите в уроците по чужд език“ С. Александровна определя играта като „...особен вид дейност, която се основава на взаимодействие на индивида с конкретни хора или с колектива като цяло, върху основата на творческа, логическа или друга активност, която помага за укрепване или подобряване на компетенциите на човека и неговите личностни творчески способности.“ (Степкина, 2018). Действително ролевата игра се очертава като ефективно средство за овладяването на чужд език.

ИЗЛОЖЕНИЕ

Предложените модели на ролеви игри за дистанционно обучение са апробирани с чуждестранни студенти от втори курс от различни специалности на Русенския университет „Ангел Кънчев“ („Бизнес мениджмънт“, „Кинезитерапия“, „Софтуерно инженерство“, „Предучилищна и начална училищна педагогика“ и др.). Нашите студенти са от Молдова, Северна Македония, Турция, Украйна. Според нас оптималният брой участници, които могат да бъдат включени в определена ролева игра, е до 20 студенти. Преди да представим моделите, ще опишем образователния дизайн (технологията), по който се реализира всяко наше занятие по български език чрез метода „ролева игра“.

1. ТЕХНОЛОГИЯ НА ПРОВЕЖДАНЕ НА ПРАКТИЧЕСКОТО УПРАЖНЕНИЕ⁴

1.1. Форма на обучение: онлайн, синхронно дистанционно обучение

1.2. Виртуална учебна зала: BigBlueButton, Zoom, Microsoft Teams и др.

³ Докладът е представен на конференция на Русенския университет на 25 октомври 2025 г. в секция „Образование – изследвания и иновации“ с оригинално заглавие на български език: ПРИЛАГАНЕ НА ТЕХНОЛОГИЯТА НА РОЛЕВАТА ИГРА ПРИ СИНХРОННОТО ДИСТАНЦИОННО ОБУЧЕНИЕ ПО БЪЛГАРСКИ ЕЗИК ЗА ЧУЖДЕСТРАННИ СТУДЕНТИ.

⁴ Тази технология за първи път беше публикувана в нашия доклад „Прилагане на технологията на ролевата игра в онлайн обучението по български език на чуждестранни студенти“ – Вж. Душкова, Пенева 2021: 350-351. Тук я поместваме отново с допълнения и с известни промени, свързани с конкретните модели на ролеви игри.

1.3. Цел на ролевата игра: развиване на комуникативната компетентност на чуждестранните студенти чрез правилна и уместна употреба на лексикалната и граматическа норма на съвременния български език в конкретна комуникативна ситуация.

1.4. Задачи:

- провокиране на активност;
- развиване на комуникативните умения;
- развиване на речеви навици;
- усвояване на речевия етикет чрез повторение на речеви формули;
- затвърждаване на лексиката и разширяване на лексикалния запас;
- осмисляне и практическо прилагане на граматическите правила;
- правилна употреба на ударението в българския език;
- усвояване и спазване на правоговорната норма;
- използване на прав словоред;
- разчупване на учебния процес.

1.5. Очаквани резултати:

- Активиране на креативността;
- Засилване на активното мислене;
- Развиване на способността за слушане и разбиране на конкретни понятия и факти;
- Формиране на способността за практическо прилагане на поднесените лингвистични знания;
- Усъвършенстване на уменията за осъществяване на успешна устна комуникация и свободно изразяване на български език чрез спазване на езиковата норма, съобразно речевия етикет;
- Формиране на добра езикова компетентност.

1.6. Предварителна подготовка: преподавателят изготвя PowerPoint презентация с темата на упражнението, подходящ снимков материал, опорни думи и словосъчетания, информация за участниците в ролевата игра. Избраните теми са съобразени със степента на владее на езика от студентите и представят реални ситуации, близки до студентското битие, за да се постигне максимално сближаване на процеса на обучение с определени социални комуникативни ситуации. Групата се разделя на три или четири подгрупи в зависимост от броя на обучаемите, като целта е да се обхванат всички студенти. Презентира се темата на упражнението. Един от студентите прочита на глас представената информация в презентацията. Разясняват се непознатите думи и словосъчетания. Ако има необходимост, на учащите се предоставя възможност да направят справка в онлайн речник. Разпределят се участниците и се представят персонажите, в които ще се превъплътят студентите: 1. Домакин (в различните ролеви игри се индивидуализира като брокер, сервитьор, шофьор) 2. Потребители (купувачи/наематели, клиенти, пасажери/клиенти и др.). Препоръчително е преподавателят да избере по-активен студент, който да приеме ролята на домакин, тъй като неговата функция е по-комплексна. Домакинът писмено обобщава подробна информация за обекта/ услугата, която предоставя, като използва предварително зададените опорни думи и словосъчетания. Междувременно останалите участници записват максимален брой въпроси към домакина, като отново се съобразяват с предоставените опорни думи и словосъчетания. Студентите конструират кратко устно изложение по зададени ключови думи и изрази и усвояват диалогичната реч.

Целесъобразно е да се работи по алгоритъма: въпрос от Потребител 1; отговор от Домакина; въпрос от Потребител 2; отговор от Домакина и т.н., докато се изчерпат всички въпроси и отговори, които студентите са подготвили. За усвояването на българския речев етикет на студентите се предлагат готови думи и изрази, които да използват по време на осъществяването на ролевата игра: *бихте ли ми казали..., желая да науча..., ще желаете ли..., искам да.../ бих искал да..., интересувам се от..., моля да..., какво обичате..., ако обичате..., мога да Ви предложа..., заповядайте..., извинете..., ще се радвам да Ви помогна* и др.

Важно е преподавателят да даде на студентите ясни инструкции и насоки относно начина на провеждане на играта, за да бъде тя ефективна.

1.7. Рефлексия: Докато обучаемите разиграват учебната ситуация, преподавателят си води записки за неправилно употребена лексика (незнание на думата, заместването ѝ с нейното езиково съответствие от родния език или употреба на диалектна форма), допуснати граматически и езикови грешки, проблеми с акцентологията, неправилен словоред и др. След приключване на играта лекторът прави коментар (анализ) и персонално изяснява неточностите, допуснати по време на диалога, като студентите си записват някои нови думи, словосъчетания и изрази, граматически особености.

Преподавателят обръща внимание на правописа на някои думи, като ги изписва в чата, или като използва някои от инструментите за писане, интегрирани в съответната виртуална учебна зала.

1.8. Времеви разчет:

- Продължителност на занятието – 45 минути (1 учебен час);
- Разясняване на задачата на упражнението (комуникативната ситуация) и изясняване на непознатите думи – до 10 минути;
- Изпълнение на поставената задача от Домакини и Потребители – 10 минути;
- Същинска част на ролевата игра (разиграване на ролевата игра, дискусия) – 15 минути;
- Рефлексия – 10 минути.

2. МОДЕЛИ НА РОЛЕВИ ИГРИ ЗА СИНХРОННО ДИСТАНЦИОННО ОБУЧЕНИЕ

В настоящия доклад представяме три модела на ролеви игри, разработени от нас за обучението по български език на чуждестранни студенти от II курс от различни специалности на Русенския университет⁵.

2.1. РОЛЕВА ИГРА 1

Тема: В агенцията за недвижими имоти

Специфична цел: възприемане и усвояване на лексика от тематична област *покупко-продажба/наем на имот*; прилагане на граматически правила (употреба на граматически правилна реч), активизиране на речника, реализиране на комуникативна ситуация и подобряване на комуникативните умения

Указания от преподавателя:

Комуникативна ситуация: Разговор в агенция за недвижими имоти между брокер и купувач/наемател

Участници: Домакин (Брокер на недвижими имоти) и Купувач/Наемател (Студент 1, Студент 2 и т.н.)

Опорни думи и словосъчетания:

Купувач, продавач, страна, дата, подписване, разглеждане, оформяне, договор, нотариален акт, лична карта, цена, сделка, изповядване на сделка, парични валути

Очаквани резултати:

Лексика: *къща, апартамент, дом, жилище, стая, етаж, апартаментът се състои от спалня, кухня, хол, баня, трапезария, мазе, искаме да наемем/да закупим, ще останем един/два/три месеца, колко е наемът, колко струва*

Грамматика: практическо прилагане на граматически правила, използване на учтива форма, използване на множество въпросителни конструкции (колко, къде, как и др.), използване на

В агенцията за недвижими имоти

Полезни изрази:	Участници:
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Искаме да наемем/да закупим. ➤ Колко е наемът/ цената? ➤ От колко стаи имате нужда? ➤ Препоръчвам... ➤ Ще останем два/три месеца. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Брокер на недвижими имоти 2. Купувач/Наемател 1 3. Купувач/Наемател 2
	<p>Опорни думи и изрази:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Купувач, продавач, страна • Дата, подписване, разглеждане, оформяне. • Договор, нотариален акт, лична карта, цена • Сделка, изповядване на сделка, парични валути

⁵ Разработката ни е продължение на нашите търсения от 2021 година, когато подготвихме четири ролеви игри: 1. Във фитнеса; 2. Наемане на апартамент; 3. Нов колега в университета; 4. Екскурзия на море или на планина (Душкова, Пенева 2021: 352-355).

повелително наклонение, прав словоред, употреба на специфични словосъчетания, съгласувани по род и по число.

2.2. РОЛЕВА ИГРА 2

Тема: В ресторанта

Специфична цел: възприемане и усвояване на лексика от тематична област *ресторант, храна, хранене*; прилагане на граматически правила (употреба на граматически правилна реч), активизиране на речника, реализиране на комуникативна ситуация и подобряване на комуникативните умения

Указания от преподавателя:

Комуникативна ситуация: Разговор в ресторант между сервитьор и клиент

Участници: Домакин (Сервитьор) и Клиент (Студент 1, Студент 2 и т.н.)

Опорни думи и словосъчетания:

Предлагам, желая, препоръчвам, приготвям, храня се, отказвам, меню, салата, основно ястие, десерт, порция, гарнитура, донесете ми ..., свободна ли е тази маса, искаме маса за двама/трима, добър апетит, наздраве

Очаквани резултати:

Лексика: лексика, свързана с храня/ястия (продукти, месо, плодове, зеленчуци ...), лексика, свързана с напитки (вода, бира, вино ...), нека седнем тук, кой обслужва тук, ако обичате, дайте ми меню, нож, вилица, лъжица, чаша, солница, чиния, покривка за маса, салфетка, бутилка, блюдо, задушено/пържено/мариновано/сушено/пушено ястие

Граматика: усвояване на граматическата категория „род“ в българския език, употреба на множество числителни имена, употреба на бройна форма, използване на множество въпросителни конструкции, широка употреба на прилагателни имена, употреба на прости и сложни форми на повелително наклонение (*донесете ми ...*)

В ресторанта

<p>Полезни изрази:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Свободна ли е тази маса?</i> ➤ <i>Искаме маса за двама/трима.</i> ➤ <i>Нуждаете ли се от меню?</i> ➤ <i>Добър апетит?</i> ➤ <i>Имате ли нужда от още нещо?</i> 	<p>Участници:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сервитьор 2. Клиент 1 3. Клиент 2
---	---



Опорни думи и изрази:

- *Предлагам, желая, препоръчвам, приготвям.*
- *Храня се, отказвам, меню, салата*
- *основно ястие, десерт, порция, гарнитура*
- *Нека седнем тук, ако обичате, дайте ми меню*

2.3. РОЛЕВА ИГРА 3

Тема: В таксито

Специфична цел: възприемане и усвояване на лексика, свързана с тематичните области *пътуване, транспорт*; прилагане на граматически правила (употреба на граматически правилна реч), активизиране на речника, реализиране на комуникативна ситуация и подобряване на комуникативните умения

Указания от преподавателя:

Комуникативна ситуация: Разговор в такси между таксиметров шофьор и пасажер/клиент

Участници: Домакин (Шофьор) и Пасажер/Клиент (Студент 1, Студент 2 и т.н.)

Опорни думи и словосъчетания:

Пътувам с такси, ще Ви отнеме 5-10 минути, на какво разстояние е ..., къде да Ви закарам, трябва да стигна до..., колко струва, скъпо/евтино, свободен ли сте, може ли да ме закарате до..., моля, спрете тук

Очаквани резултати:

Лексика: посоки (*направо, назад, наляво, надясно*), град, център, квартал, улица, път, булевард, кръстовище, светофар, пресечка, тротоар, площад, парк, църква, болница, аптека, музей, пазар, кино, театър, опера, цена, ресто, таксиметров апарат, километър, метър, цена

В таксито

<p>Полезни изрази:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Къде да Ви закарам?</i> ➤ <i>Трябва да стигна до ...</i> ➤ <i>Какво струва?</i> ➤ <i>Може ли да ме закарате до ...</i> ➤ <i>Свободен ли сте?</i> 	<p>Участници:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Шофьор 2. Пасажер/Клиент 1 3. Пасажер/Клиент 2
---	--



Опорни думи и изрази:

- *Направо, назад, наляво, надясно*
- *Цена, ресто, таксиметров апарат*
- *Километър, метър, цена*
- *Град, център, квартал, улица, път*

Граматика: употреба на множество глаголи, означаващи движение/посока (*отивам* , *пристигам*, *качвам се*, *слизам*, *тръгвам*, *движа се*), широка употреба на наречия и местоименни наречия (*направо*, *наляво*, *близо*, *далеч*), употреба на числителни имена, употреба на модални глаголи (*мога*, *трябва*), използване на множество предлози за място, изречения с да-конструкции, употреба на учтива форма.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение можем да обобщим, че ролевата игра се характеризира с няколко основни качества – учене чрез игра, която способства за практическото прилагане на граматичните правила, за развиването на речевите навици у обучаемия, за затвърждаване на лексиката и разширяване на лексикалния запас. Същевременно засилва активното мислене и креативността, формира способността за практическо прилагане на поднесените лингвистични знания.

REFERENCES

Aleksandrovna S. 2018. Role-playing games as a means of developing students' conversational skills in foreign language lessons. (*Оригинално заглавие:* Ролевые игры как средство развития диалоговой речи, обучающихся на уроках иностранного языка. ФГБОУ ВО „Уральский государственный педагогический университет“, Институт общественных наук, Кафедра экономики и менеджмента. URL: <https://elar.uspu.ru/handle/ru-uspu/57360>).

Бирова, И. 2018. Бирова, И. (2018). The Game as an Educational Phenomenon and Its Role in Foreign Language Learning. (*Оригинално заглавие:* Играта като образователен феномен и нейното място в чуждоезиковото обучение. Foreign Language teaching. 45 (2), 145-151.

Sedefcheva. V. (2002). Седефчева, В (2002). Situational Game in Foreign Language Learning (Teaching Serbian in a Bulgarian Language Environment. (*Оригинално заглавие:* Ситуативната игра в чуждоезиковото обучение (при преподаване на сръбски език в българска езикова среда). Бюлетин ”Специализирано обучение по чужд език” . ВИПОНД, София, 2002.

Stiller, K. & Schoworm, S. (2019). Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language: Effectson Motivation, Cognitive Load, and Performance. Paper presented at the Frontiers in Education, March 2019.