

ГРАМАТИЧЕСКИ ИГРИ. СИНТАКТИЧНАТА ИГРА „ПИТАНКИТЕ НА МЕСИЗА“: СЪЗДАВАНЕ И ХОРИЗОНТИ НА ОЧАКВАНЕ

Петя Бъркалова

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

Ива Неделева

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

Резюме. Статията¹⁾ представя опит за преподаването на българския синтаксис чрез игра. В основата лежи университетският курс по синтаксис при филологическите и педагогическите специалности във Филологическия факултет на Пловдивския университет. Теоретичният модел на изречението следва принципите на фразово-структурната граматика. Основният принцип на езиковия анализ, представен като игра, е фокусирането върху строежа на българското изречение. Развиват се уменията за „снемане“ на структурографските изображения на изреченията. Функциите на думите като части на изречението се извеждат конфигурационно, което развива критичното мислене. Чрез създадената първа версия на граматическата игра „Питанките на МеСиЗа“ авторите поднасят на студентите изцяло нов образователен продукт. В научната общност резултатите се вписват в парадигмата e-Science. Към учителите по български език е подадена ръка за сътрудничество и прилагане на този иновативен подход – граматически игри (grammar games), в училищната практика.

Ключови думи: граматически игри; изреченска структурография; конфигурационен синтактичен анализ; училищна практика

1. Идеята за създаване на граматически игри с български езиков материал

Създаването на синтактичната игра „Питанките на МеСиЗа“⁽²⁾ е резултат от търсенето на иновативен подход в преподаването на български език, който да освободи напрежението от следването на учебната програма, залегнала в учебния план, и да върне знанието по граматика в първичното русло на естествената радост от познанието. Тя е плод на желанието ни да върнем достойнството на поколението, наричано грубо „поколение на наведените глави“ заради постоянната втораченост в екраните на мобилните телефони. Смятаме, че самата липса на радост в процеса на усвояване на даден

предмет компрометира образователната система, като цяло. Затова доставяме лингвистично знание точно в мястото на забавление – като мобилно приложение за операционната система „Андроид“. Споделяме идеята, че научното познание е дало вече свидетелства за множество дълбоко свързани „фундаментални и красиви идеи в математиката, компютърните науки, психологията, философията, лингвистиката и др.“ (Hofstater, 2011: 22). Засега не разполагаме с образователна политика, с философия на образователния процес, с учебен план, учебно съдържание или учебна програма, които да забелязват тази тенденция. Идеята може свободно (и извън учебната програма) да бъде индоктринирана в образователния процес. Единственото, което тя изисква, като надеждно начинание, е спояването на екипи с експертиза в областите: граматически формализми, компютърна лингвистика, геймификация, лингвистика с ИТ, психология на съзнанието.

2. Предистория

Създаването на граматическата игра „Питанките на MeCy3a“ е свързано с развитието на курса по „Синтаксис на съвременния български език“ във филологическите и педагогическите специалности на Филологическия факултет на Пловдивския университет. Един от въпросите, които живо ни интересуват, е въпросът дали педагогическата форма на българския синтаксис би могла да получи своето осъвременяване с въвеждането на метаязиковия символен запис и на граматическите формализми като първа стъпка към абстрактно лингвистично мислене. Убедени сме, осмисляйки опита, както и новите нагласи на аудиторията, че ясният поглед върху изреченския строеж носи базови лингвистични знания и подпомага лесното превключване към други интерпретации на изречението: структурни, функционални, комуникативни, прагматични и семантични. В началния етап синтаксисът може да се усвоява и като игра на съчетаване по правила, все едно сме „заредени“ с програма и прилагаме последователно елементарните ѝ операции. Представата за цялостно изграждане на изречението от начало докрай е свързана с прилагане на правила и операции, които са свързани помежду си в йерархичен ред. Затова е толкова подходящо изречението да се представи като йерархично подредено дърво, чието начало е „долу“ – в речника, и чийто корен, символът S, е „горе“ – това е абстрактният изреченски край. Синоним на синтактично дърво е терминът „фразов маркер“. Чертането на тези картини на изреченията е съпътстваща аналитична практика в синтаксиса, възникнала от Теорията на графите в математиката. Синтактичното дърво (фразовият маркер) е граф, абстрактна структура, която показва връзките между лексикалните и функционалните категории в изречението.

През 2009 г. екип от единомишленици създаде едно първо по вида си издanie на български език – наръчника „Приложение на информационните технологии в работата на филолога и при изграждане на езикови ресурси“,

финансиран по проекта „Високи технологии в изследването на езиците и литературите“ от Фонд „Научни изследвания“ (Prilozhenie na IT, 2009). В Наръчника се съдържат инструкции за задълбочаване на практическите умения за работа с популярни продукти (автор: Ангелина Аврамова); описания на специализирани сайтове и дигитални библиотеки за намиране на литературни и литературоведски ресурси (автор: Живко Иванов); въведение в езикови ресурси и програми с приложение в лингвистичните изследвания (автор: Светла Коева); описана е функционалността на програми и ресурси за звуков анализ на речта и на създадени у нас програми за превод (автор: Руси Николов). Авторите са представители на мрежа от идеи и хора, обвързани с парадигмата e-Science. Те вярват, че инвестирането на време и усилия в усвояване на технологични знания и умения облекчава графика на съвременния човек от най-трудоемките неща в полза на истински важното в живота на човека – разгръщането на собствения потенциал. Водени от визията за модерен филологически факултет, участниците в екипа допринесоха за създаването, откриването и поддържането на специалността „Лингвистика с информационни технологии“, чийто учебен план е единствен по рода си в България и представлява уникална образователна иновация, отговаряща на новите изисквания към лингвистите през XXI век. Така проектът, екипът, наръчникът, специалността и водещите учени гаранتي създадоха нова образователна ниша, която свидетелства, че експертното обслужване на научния и човешкия потенциал на филологическата гилдия с умения и проекти от ИТ направлението носи щедри дивиденди. Широкооспектърното и привлекателно изследователско ноу-хау е катализатор и на готовността за успех в науката и в живота на нашите последователи – студенти и докторанти.

Създаването на граматическата игра е свързано и с дебата за учебното съдържание в учебниците по български език и литература, проведен в заключителната част на форума „Българска граматика“ 2017 г. в Института за български език към БАН. То е вид удържане на дадената тогава дума, че граматическите игри могат да бъдат предложени като алтернативна практика за разбиране и усвояване на граматическия материал. Първата игра е създадена в Университета за студентите от IV курс на бакалавърската степен в професионалните направления „Филология“ и „Педагогика на обучението по български език“, за да скъси пътя до училищната сфера, давайки пример на бъдещите учители за въздействието на една граматическа игра в процеса „учене чрез правене“.

3. Образование и наука в едно чрез game

Все повече са доказателствата, че у нас има критична маса условия за смяна на синтактичната парадигма, и въпросът е дали съществува начин традиционният и „новият“ синтактичен анализ сполучливо да се „снемат“ диалек-

тически един в друг. Отговорът не е категоричен, защото зависи от нагласите за виждане, възприемане и разбиране на йерархичната рекурсивна природа на изречението. Конфигурационният синтактичен анализ е инструмент за съвместно прилагане на структурографско изображение на изречението и функционално „тълкуване“ на изреченските съставки според позициите им в строежа на изречението (Barkalova, 2017: 6, 9, 140). Той гарантира обективен поглед, който придава сигурност в работата както на изследователите, така и в работата на учителите с учениците. Не бяхме изненадани да установим, че сред гарантите за ефективността на конфигурационния разбор се оказват дори седмокласниците матуранти, които, прилагайки стъпките на анализа, лесно схващат връзката между строежа на изречението и функциите на изреченските съставки. Окуражаващи са и подкрепящите реакции на водещи учители по български език (вж. повече за споделянето на метода в програмата на форума „Изследователски подходи в обучението по български език“, организиран от ИБЕ при БАН през 2018, както и Barkalova & Zhelyazkova, 2019: 156 – 169). Принципите на конституентните правила имат познати подобия в различни настолни игри. Например комбинаториките в игра на „Лего“ позволяват сглобяване на конструкция от краен брой елементи и реконструиране на елементите, като попадането в различни конфигурации сменя и функциите им. Също и крайните комбинации в кубчето на Рубик изискват схващане на алгоритмиката за подреждане по редове и цветове. Комбинаториката работи нагледно³⁾ и при представяне на базовия блок словосъчетания между синтактичните категории (N – съществително, V – глагол, A – прилагателно, Adv – наречие) в българския език.

Таблица 1

	N	V	A	Adv
N	NN	NV	NA	NAdv
V	VN	VV	VA	VAdv
A	AN	AV	AA	AAdv
Adv	AdvN	AdvV	AdvA	AdvAdv

В таблица 1 представяме емпиричната база на синтактичната игра „Питанките на МеСиЗа“ – комбинаториката на теоретично възможните синтактични двойки, а в Приложение 1 към статията – реално съществуващите в българския език словосъчетания (вж. вариантите и адаптациите на базовия блок словосъчетания, които се съдържат в Barkalova, 2017 и Ivanova & Gradinarova, 2015).

Все повече са доказателствата, че новите технологии ускоряват и катали-

зират образователния и изследователския процес на полето на синтаксиса; че в духа на днешните увлечения по геймърство синоним на синтактичен анализ може да е *grammar game*, с всички нюанси на употребата – граматическа игра, игра с граматиката, познание за Играта на граматиката, стратегии за правене на граматически правилни изречения. Тези, които умеят да анализират стро-

ежа на изречението, особено когато стигнат анализа на сложните изречения и изчертаят пред себе си изреченската им структура, имат допира с една спираща дъха „спектакуларност“ на знанието по синтаксис. Съчетанието от анализ и поява на възхитителна визия ни доближава до дълбоката академична традиция за приемането на граматиката като свободно изкуство. Играта „Питанките на МеСиЗа“ стартира с изображения от синтактичните изложби, които студентите подготвят ежегодно като продукт от аналитичната си работа по български синтаксис⁴⁾ (вж. Приложение 2).

3.1. Идеята за граматически игри на полето на педагогиката

Един от най-съществените въпроси при геймифицирането на части от образователното съдържание е дали профилът на обучаемия в наши дни е преобразен от дигиталната среда. За съжаление, това се оказва изключително спорен въпрос. Дискусията по темата тече ежедневно в българската образователна среда, макар че множеството гласове на учители, ученици, студенти, родители и учени не съставляват единен хор. Затова тук приемаме, че стълбовете на образованието са базови конвенции с дълбоки традиции⁵⁾, които не са променени, че те се следват и днес от всеки „учител по призвание“: да се учим да учим и знаем; да се учим да действаме и можем; да се учим да живеем с другите и различните; да се учим да **бъдем**, да **сме** ние (аз). Иначе казано, споделяме позицията, че никоя педагогическа иновация не е в състояние да измести общочовешката рамка на образователния процес. Въпросът е изисква ли днешната генерация обучаеми адаптиране, преоценка или революционна промяна на преподавателските практики. Опитът с граматическите игри набира скорост в глобален план, както и в българска среда. Като пример ще посочим серията компютърни игри за българските деца от предучилищна възраст 4 – 7 г. – игрите „Буквенка“, „Писменка“ и др., на авторите от колектива „ВИКСИС“, одобрени от Министерството на образованието и науката като учебни помагала по български език за предучилищна подготовка.⁶⁾

3.2. Идеята за граматическите игри на полето на психологията

Живеем във времето на „цифрово цунами“ и разбирането за това време има ключово психологическо значение за успеха на образователния процес – както за базовата двойка учител – ученик, така и за стратегите на образованието, които формират политики и вземат решения. В хода на работата над играта „Питанките на МеСиЗа“ сме се придържали към разбиране, близко по дух с изразеното от Милена Добрева: „Всички ние сме поставени в ролята на Ахил от известния парадокс на Зенон от Елея за Ахил и костенурката. Докато усвояваме технологии, които са навлезли в масова употреба, се разработват и внедряват по-нови технологии. В момента, в който сме постигнали „зона на комфорт“ и смятаме, че сме „на ти“ с технологиите, се оказва, че са се появи-

ли куп нови неща, които все още не сме виждали и тепърва ще усвояваме как да използваме“ (Prilozheniye na IT, 2009: 5).

Кое всъщност ни кара да мислим, че профилът на днешния обучаем е преобразен? Не е ясно дали нуждите на учащите днес са променени, дали те имат собствен начин за достъпване до знание, собствен ритъм, собствено внимание. Наблюдаваме как интелектуалното любопитство на ученици и студенти е засегнато от обсебващи и притегателни електронни увлечения извън училището и университета, напр. компютърните игри като „Майнкрафт“ (Minecraft), „Каунтър страйк“ (Counter Strike), „Фортнайт“ (Fortnite, с награда „Изборът на тийнейджърите“ 2017), „Лийг ъф леджъндс“ (League of Legends, LoL). От друга страна, виртуалните партньорства се увеличават, включително с популярни влогъри и инфлуенсъри в ютюб канали: „Пюдайпай“ (PewDiePie); „Клашърс“ (The Clashers) – Станислав Панайотов, автор на книгата „Тайните на България“; Айде БГ – Ивайло и Християна, автори на книгата „Тази книга е тайна“; Емил Конрад – автор на пет книги, от които първата – „Нещата, на които не ни учат в училище“, станала издателски феномен за 2015 г., с 50 хиляден тираж до момента; Преслав Иванов – професионален геймър, автор на книгата „Кралица буря“, организатор на гейм турнири и шампионати.

Потапянето в игрите – компютърните игри въобще и игрите като приложения на телефона, е резултат и от „избухването“ на гейминг индустрията, която разцъфтява, защото предлага нещо насъщно, търсено и положително: радост от победа, проверка на собствените сили, упражняване и развиване на комбинативното мислене, прилагане в реално време на логически умения, вземане на стратегически решения, поемане на риск, бърза оценка на положените усилия, управление на времето и мн. др.

Въпросът е не са ли игрите „дигитален терапевт“ за неукрепналото достойнство на подрастващите, които търсят вътрешните измерения на постмодерния свят и супергероя в себе си в едно битие, готово да ги смрази, да ги инфантилизира, да ги подчини, да им наложи готови дефиниции и модели на мислене, да им предложи „лесни науки“ и тестово изпитване и да ги маргинализира като „недоучени“. Граматическите игри, нека си пожелаем, ще бъдат вълнуващ и сближаващ помощник на българските учители, масово поразени от „бърнинг“.

4. Профил на синтактичната игра

Граматическата игра е „приятелски настроен“ съпътстващ образователен продукт, алтернатива както на учебниците, така и на традиционните начини за проверка на знанията във формална или неформална среда. В духа на геймърството синтаксисът, като познание за сливане и рекурсивно развъзляне на езикови структури, се усвоява и тренира чрез граматически игри: стратегии за правене на граматично правилни изреченски структури, избор на систе-

матизиращи етикети на синтактични категории – фрази и крайни съставящи. В играта се тренира първата стъпка на фразово-структурния анализ – МЕ-таезиковият СИмволен ЗАпис на частите на речта като части на изречение-то и на фразите, в които те се обединяват (вж. Приложение 1). В състезание с играта влизат само подготвените да разберат нейното синтактично съдържание.

4.1. Описание на „Питанките на MeCu3a“



Приложението е разработено за мобилната операционна система „Андроид“, но се предвижда в бъдеще да бъде разработено и за други мобилни системи. Играта се отваря на персоналния телефон на играещия с допир върху логото e-Science, под което е изписано името ѝ. Въвеждащите няколко екрана показват анализа на „шампионите“ в синтактичния анализ на изречението, постигнат от студентите от магис-

търската степен, които са минали курса „Граматически формализми“. Те са развили уменията да създават структурографски изображения на сложни смесени изречения с голям обхват и дълбочина. Техните постижения са показани в общо четири досега синтактични изложби. В основата на анализа стои метаезиковият символен запис на лексикалните и функционалните изреченски категории. Следва инструкция:

В тази игра пред вас са три прости изречения на български език. Виждате ги на всеки етап от играта като линеен ред от думи и като синтактично дърво. За означаване на зависимостите във фразовата структура е използвана международна конвенция за метаезиков символен запис на синтактичните категории и техните съставящи.

От изречение 1. вие може да превключите напред към изречение 2., ако се справите с питанките на MeCu3a. Какво трябва да направите?

1. Открийте питанките.

2. Поставете верните „етикети“ на синтактичните възли или на крайните съставки в структурната схема. Избирате една от 4 възможности за всеки символен запис на мястото на питанка, като възможностите при грешен отговор се променят, т.е. не се стимулира механичното избиране на отговор.

От изречение 2. преминавате към изречение 3. при същите условия. На финала ви чака... Купата на MeCu3a.

Играта завършва с повдигащи състезателния дух подкани:

- *Играй с MeCu3a, спечели състезанието!*
- *Играй с отбора си, спечели шампионата!*

Корпусът на играта включва данни от две изреченски равнища. На равнището на словосъчетанието корпусът от синтактични единици, които могат да се влагат в играта, е представен в Приложение 1 към статията. На равнището на сложното изречение играта разполага със структурографските изображения на 300 български изречения – от прости неразширени двусъставни изречения до сложни смесени изречения, анализирани с теорията „Управление и свързване“. По-новата българска граматическа традиция разполага с няколко версии на фразово-структурен анализ – първата е съставена от Йордан Пенчев през 1984, а по-късно българският синтаксис е описан от него през призмата на теорията „Управление и свързване“ (Penchev, 1984; Penchev, 1993). Към тази школа принадлежат и показаните анализи от последните издания на синтактичните изложби в Приложение 2. Идеята за публично представяне на резултати от аудиторната работа по синтаксис е да накараме посетителя на изложбата да се почувства „пламнал от идеи за ума, мозъка и човешката личност“ (Hofstater, 2011: 23). Публичното представяне на продукти, сродни с MeCi3a, също е възможно – на граматически гейм турнири. (Снимки от приложението за „Андроид“ с етапи на играта „Питанките на MeCi3a“ се съдържат в Приложение 3 към статията.)

4.2. Приложение на идеята в реална образователна среда

Имахме възможността да представим синтактичната игра на студенти от IV курс „Българска филология“. Те дадоха своето съгласие и бяха първите студенти, изпробвали да решат „Питанките на MeCi3a“. При пилотното стартиране на играта се наблюдаваха силно изразени положителни реакции – студентите приеха приложението като игра, с любопитство и усмивка, концентрираха се върху телефоните си и започнаха състезание помежду си. Някои успяха да завършат трите нива за по-малко от две минути, на други им отне повече време, но резултатите от тяхното представяне са впечатляващи. Статистиката, която е анонимизирана, показва, че средно всеки отбор от по двама души има 12 верни отговора от 14 възможни. Станахме свидетели на чудесно представяне, много добра екипна работа, а участниците, от своя страна, се забавляваха и харесаха идеята. Пилотният тест потвърди първоначалните очаквания на създателите.

– Студентите демонстрират видим интерес към играта, споделят, че са развълнувани и силно заинтригувани.

– Граматическата игра стимулира активността на участниците: който има „Андроид“ на телефона си, играе първо сам (с огромно любопитство!), после отстъпва телефона си на колега и стават отбор.

– Участниците заявяват интерес да бъдат част от последващо развитие и обогатяване на съдържанието. Те са на средна възраст 23 г. и мислят за бъдещите си ученици от VI и VII клас и за себе си като иновативни учители.

– Участниците заявяват, че за пръв път на телефона си, който за тях е преди всичко място за забавление и контакт с приятели, играят учебна игра и е интересно. Описват преживяването като „близо до нас“ и забавно. Няма напрежение, трудът се оценява от самата игра на мига при всяко постигнато ниво. Всеки състезател получава купа. За сравнение: в същия час след граматическата игра контролната група студенти имаше тестово изпитване по синтаксис по традиционен маниер, по време на което са изпитали стрес и напрежение като при изпитване.

5. Заключение

Играта е първата синтактична граматическа игра у нас, насочена към фразово-структурния анализ, застъпен в първите описания на българския език, в които изреченските факти са представени със символен запис. Метаезикът на символния запис, използван в синтактичната практика – при моделирането или в образователния процес, е изцяло нов симптом на българската лингвистична традиция – симптом за превключване към математизиране на знанията за езика. Приемаме, че това е сигурен знак за зрелостта на науката за изречението. Мобилното приложение, което предлагаме, се справя с най-високото равнище от устройството на българския език в най-сложната област на анализ, познат в българската граматика. Започвайки от „върха на пирамидата“, оставаме с убеждението, че играта бързо набира своите почитатели, събужда иновативни идеи за разоряване на задачите и обогатяване на съдържанието. Чрез играта заявяваме участие в процеса на осъвременяване модела на преподаване на граматика в българското училище. Синтактичната визуализация, заложена в нея, ясно онагледява и понятията „висока“ и „ниска“ словесност, които могат да бъдат диагностицирани чрез структурография на обхвата и дълбочината на индивидуалния изреченски потенциал. От своя страна, потенциалът на самото мобилно приложение позволява широк спектър от граматически игри, които могат да се адаптират към нуждите на учителя и ученика.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Базовият блок словосъчетания между синтактичните категории в съвременния български език като данни в играта

Структурна схема	Пример	Начин на реализиране на подчинителното свързване	Фраза
N←N	чаша кафе сноп лъчи проф. Мирчева хан Аспарух отец Ередия	прилагане	NP
N→N	хотел „Марица“ стадион „Ботев“		NP

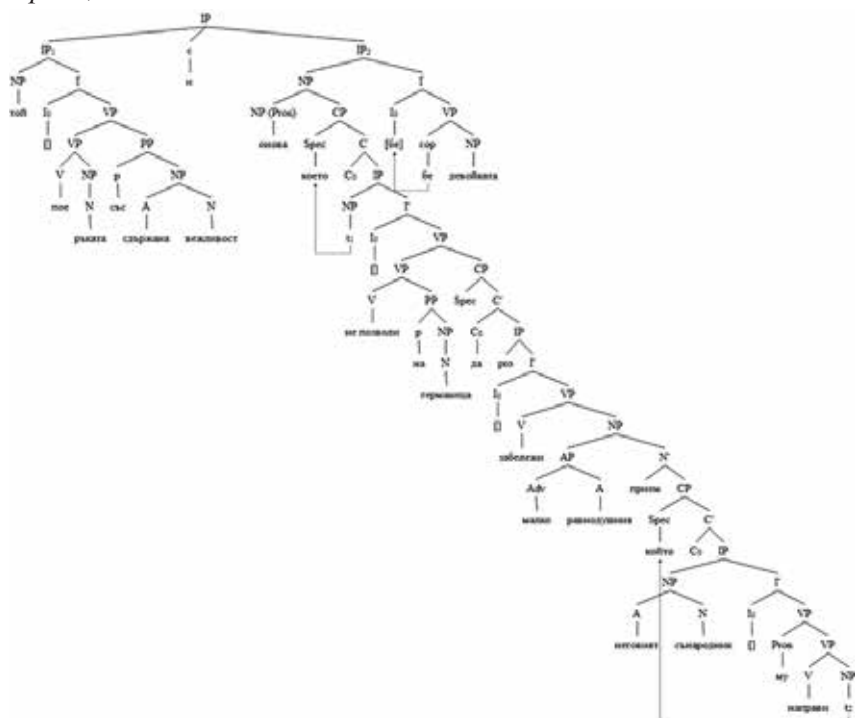
Структурна схема	Пример	Начин на реализиране на подчинителното свързване	Фра- за
N-p→N	<i>шал от коприна чаша с кафе книга с илюстрации</i>	предложно свързване	NP
V(tr)→N	<i>рисува портрет гледа филм</i>	прилагане	VP
V (itr)→N	<i>отива войник заминава посланик</i>		VP
Adv←N	<i>рано сутрин</i>	прилагане	NP
V-p→N ⁺	<i>чете на детето говори с приятели</i>	предложно свързване	VP
V-p→N ⁻	<i>замина като посланик дойде за директор</i>		VP
V→Pron(Acc)	<i>обичам те подкрепям те</i>	управление	VP
V→Pron (Dat)	<i>вярвам ти благодаря ти</i>		VP
A←N	<i>хубав ден сребърен обков</i>	съгласуване	NP
Pron←N: притежателни показателни въпросителни определителни отрицателни неопределителни	<i>мой ден този / такъв ден кой / какъв ден всеки / всякакъв ден никой / никакъв ден някой / някакъв ден</i>		NP
Part←N мин. деят. мин. стард. сег. деят. сег. страд. мин. несв. деят.	<i>припаднаАл човек поканен човек признат човек молещи ръце любим художник лъжЕл човек</i>	съгласуване	NP
Num←N	<i>пети ред</i>		NP
Qu←N	<i>пет реда</i>		NP
A-p→N	<i>доволен от живота уморен от пътя</i>	предложно свързване	AP
A→N	<i>дълъг километри висок метри</i>	прилагане	AP
Adv-p→N	<i>късно през вечерта вън от стаята</i>	предложно свързване	AdvP

Структурна схема	Пример	Начин на реализиране на подчинителното свързване	Фра- за
N-c→V	<i>мисълта, че ще дойдеш щастие то да си издържал</i>	с подчинителен съюз	NP
N→V	<i>мисълта кой ще пристигне човекът, когото обичам</i>	без подчинителен съюз	NP
V- →V	<i>ела кажи иди вярвай</i>	без подчинителен съюз	VP
V-c→V	<i>виждам, че идваш дойдох, за да разбера</i>	с подчинителен съюз	VP
V(модален) да V	<i>мога да дойда можеш да дойдеш може да дойда (да дойдеш, да дойде) трябва да дойда (да дойдеш, да дойде)</i>	<i>да с блокирани функции на съюз в едносубектната конструкция</i>	VP
V(фазов) да V	<i>започвам да разбирам продължаваш да учиш спира да работи</i>	<i>да с блокирани функции на съюз в едносубектната конструкция</i>	VP
V (tr) да V	<i>очаквам да дойдеш искаш да остана желае да решиш</i>	с подчинителен съюз <i>да</i>	VP
A-c→V	<i>щастлив, че вярва набеден, че краде</i>	с подчинителен съюз	AP
A-да→V	<i>роден да композира принуден да мълчи</i>	с подчинителен съюз <i>да</i>	AP
A- →V	<i>хубава, когато идваш единствената, която процъфтява</i>	без подчинителен съюз	AP
Adv-c→V	<i>така, че да разбера толкова, че не стига</i>	с подчинителен съюз	AdvP
Adv- →V	<i>тук, където живея толкова, колкото искам</i>	без подчинителен съюз	AdvP
V→A	<i>събужда се усмихната крачи замислен</i>	прилагане	VP
Adv←A	<i>винаги красива много щастлива</i>	прилагане	AP
N→Adv	<i>къщата отсреща час по-късно</i>	прилагане	NP
N-p→Adv	<i>пътища за никъде план за утре</i>	предложно свързване	NP

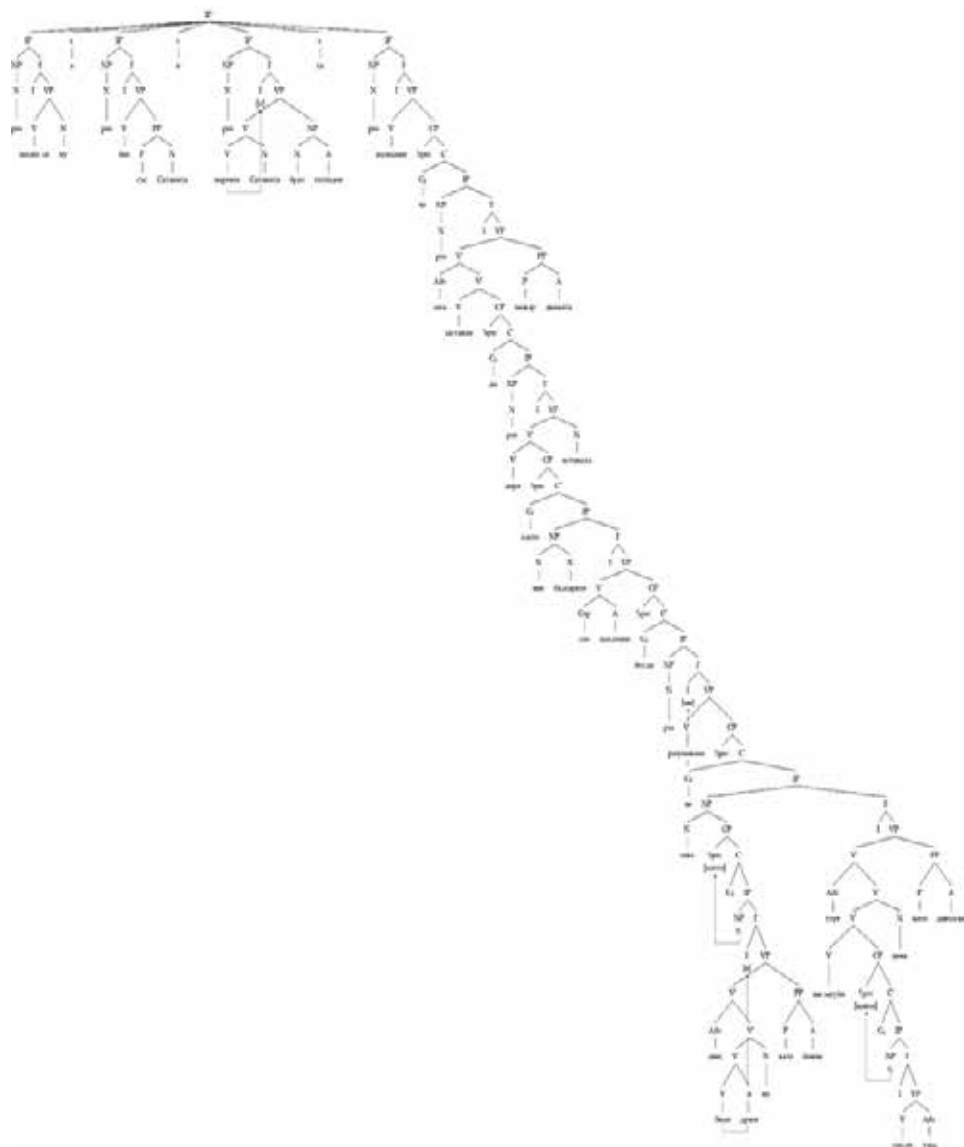
Структурна схема	Пример	Начин на реализиране на подчинителното свързване	Фраза
V → Adv	схваща бързо върща се тихо	прилагане	VP
A-p → Adv	мисли за утре пътува за някъде	предложно свързване	VP
A → Adv	застанал вляво останал настрани	прилагане	AP
A-p → Adv	пристигнал от далече останал от вчера	предложно свързване	AP
Adv ← Adv	много бързо едва сега	прилагане	AdvP

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Структурографски изображения на сложни смесени изречения

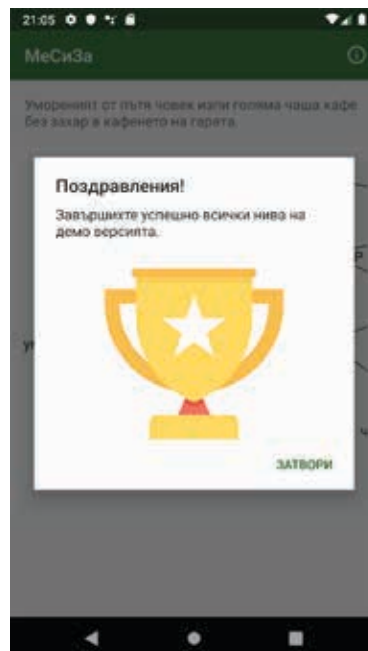
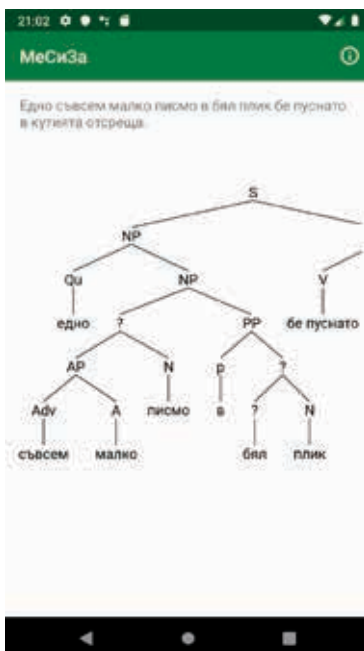
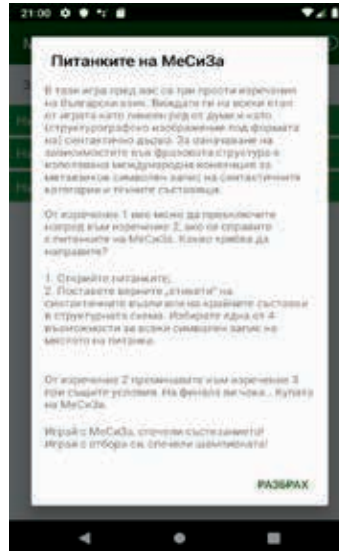
Той пое ръката със съдържаща вежливост и онова, което не позволи на германеца да забележи малко равнодушния прием, който неговият сънародник му направи, бе девойката.⁷⁾



Молих му се, а бях със Сатаната и нарекох Сатаната брат господен, та излизаше, че сега заставам между двамата да диря истината, както сме наклонни ние, българите, без да разумяваме, че който постъпва така, това, което днес му е било драго като божие, утре ще загуби цена като дяволско.⁸⁾



ПРИЛОЖЕНИЕ 3. Илюстрации на етапите от играта



БЕЛЕЖКИ

1. Текстът е представен като доклад на Форума „Изследователски подходи в обучението по български език“, организиран от Института за български език „Проф. Любомир Андрейчин“, БАН, на 28 октомври 2019 г., вж. (<https://ibl.bas.bg/forum-vizsledovatelски-podhodi-v-obutchenieto-po-balgarski-ezickv-2>)
2. MeCu3a идва от метаезиков символен запис – първата стъпка в усвояването на формализма на избраната граматика. Всяка дума като крайна съставляща на изречението се записва със символа за морфологичния клас, към който принадлежи, а всяка лексикална категория – с категориалния си символ: NP, VP, AP, AdvP. Символите за функционалните категории са IP и CP.
3. AA е маркирано в черно като невъзможно съчетание – подчинително словосъчетание между две прилагателни не се открива в езика.
4. Автори на графиките в приложението към статията са: Красилина Колева – дипломант по „Синтаксис“ в магистърска програма „Актуална българистика“ в Пловдивския университет „Паисий Хилендарски“, и Димитър Георгиев – докторант по „Синтаксис“ в Катедрата по български език на Пловдивския университет „Паисий Хилендарски“. Изображенията са участвали в синтактичната изложба „Синтактичните дървета – картини на мисълта“, чието трето представяне беше на 18.10.2018 г. по време на форума „Българска граматика“ в Института за български език към БАН, а четвъртото – в Болонския университет в рамките на събитието Дни на българския език и култура, Кампус Форли, 11 – 13 април 2019.
5. Познаваме се на Жак Делор (вж. идеята за Четирите стълба на образованието в Концепцията за основните принципи и иновативните моменти в проекта за нов закон за предучилищното и училищното образование) <://www.minedu.government.bg/news-home/2009/kontseptsia-22-03-2011.pdf>.
6. Образователни компютърни игри за деца <<https://viksysbg.com>>.
7. Изречението е от Димов, Д. (1981). Поручик Бенц, Осъдени души. – Съчинения в пет тома, том 1. София: Български писател, с. 41. Автор на графиката: Димитър Георгиев.
8. Изречението е от Станев, Е. (1982). Антихрист. – Събрани съчинения в седем тома. София, Български писател, с. 259. Автор на графиката: Красилина Колева.

ЛИТЕРАТУРА

- Бъркалова, П. (1997). *Българският синтаксис – познат и непознат*. Пловдив: Пловдивско университетско издателство.
- Бъркалова, П. (2017). *Българският синтаксис – познат и непознат*. (Трето преработено и допълнено издание) Пловдив: Пловдивско университетско издателство.

- Бъркалова, П. & Желязкова, Д. (2019). Конфигурационният синтактичен анализ, или за връзките между строежа на изречението и функциите на изреченските съставки. *Български език и литература*, кн. 2, 156 – 169.
- Иванова, Е. & Градинарова, А. (2015). *Синтаксическая система болгарского языка на фоне русского*. Studia Philologica. Москва: Языки славянской культуры.
- Пенчев, Й. (1984). *Строеж на българското изречение*. София: Наука и изкуство.
- Пенчев, Й. (1993). *Български синтаксис. Управление и свързване*. Пловдив: Паисий Хилендарски.
- Приложения на ИТ (2009). *Приложения на информационните технологии в работата на филолога и при изграждането на езикови ресурси*. Авторы: Светла Коева, Живко Иванов, Ангелина Аврамова, Руси Николов. София: Архимед.
- Хофстатър, Д. (2011). *Гьодел, Ешер, Бах. Една гирлянда към безкрайността*. София: Изток-Запад.

REFERENCES

- Barkalova, P. (1997). *Bulgarian syntax – familiar and unknown*. Plovdiv: Plovdiv University Publishers.
- Barkalova, P. (2017). *The Bulgarian syntax – familiar and unknown*. (Third revised and supplemented edition). Plovdiv: Plovdiv University Publishers.
- Barkalova, P. & Zhelyazkova, D. (2019). The Configurational Syntactic Analysis or the Connection between the Sentence Structure and the Function of the Constituents of the Sentence. *Balgarski ezik i literatura*, kn. 2, 156 – 169.
- Ivanova, E. & Gradinarova, A. (2015). *Sintaksicheskaya sistema bolgarskogo yazyka na fone russkogo*. Studia Philologica. Moskva: Yazyki slavyanskoy kul'tury.
- Penchev, J. (1984). *Construction of the Bulgarian Sentence*. Sofia: Nauka i izkustvo.
- Penchev, J. (1993). *Bulgarian syntax. Government and Binding*. Plovdiv: Paisii Hilendarski.
- Prilozhenia na IT... (2009). *Applications of the Information Technologies in the Work of the Philologist and in the Creation of Language Resources*. Authors: Svetla Koeva, Zhivko Ivanov, Angelina Avramova, Rusi Nikolov. Sofia: Arhimed.
- Hofstatar, D. (2011). *Gödel, Esher, Bah: an Eternal Golden Braid*. Sofia: Iztok-Zapad.

GRAMMAR GAMES. ‘THE MESIZA’S QUESTIONS’, A SYNTACTIC GAME: CREATION AND EXPECTATIONS

Abstract. The paper presents an attempt to gamify the process of teaching Bulgarian syntax. It is based on a university course in Modern Bulgarian Syntax for the philological and educational programs in the Department of Philology at the University of Plovdiv. The theoretical model of the sentence follows the rules of the phrase structure. The main principle of language analysis, which is presented as a game, is focused on the sentence structure in Bulgarian. The skills for presenting structural graphic representations are being developed. The function of words as parts of the sentence are presented through syntactic projections which are being configured by the students and this develops their critical thinking. The authors provide students with a completely new educational tool by creating the pilot version of 'The MeSiZa's Questions' /grammar game for Meta Language Symbolic Representation/. Scientifically, the implications belong to the e-Science paradigm. The authors offer a further collaboration and partnership to the teachers in Bulgarian language to apply this innovative approach, i.e the use of grammar games, into school teaching practice.

Keywords: grammar games; structural graphics; configurational syntactic analysis; school practice

✉ **Dr. Petya Barkalova, Assoc. Prof.**

Department of Bulgarian Language
University of Plovdiv Paisii Hilendarski,
24, Tsar Asen St., Plovdiv, Bulgaria
E-mail: barka@uni-plovdiv.bg

✉ **Iva Nedeleva, MA Student**

Software Engineer
University of Plovdiv Paisii Hilendarski
24, Tsar Asen St., Plovdiv, Bulgaria
E-mail: iva.nedeleva@gmail.com