

ПРИЛАГАНЕТО НА МЕТОДИ, БАЗИРАНИ НА ДИГИТАЛНИ ИНСТРУМЕНТИ, В ЧУЖДОЕЗИКОВОТО ОБУЧЕНИЕ

Петър Тодоров

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

Наталия Йем

Казахски национален университет „Ал-Фараби“

Красимира Дешева

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

Резюме. Статията представя иновативни методи, които могат да се внедряват успешно в чуждоезиковото обучение. Методите са базирани на дигитални инструменти и могат да бъдат използвани както за даването на задания, за развиването на умения като говорене, слушане, писане и обогатяване на речниковия запас, така и в работата със специфични групи обучаеми, напр. деца, обучаеми със специални образователни потребности, и др. Обяснява се значимостта на методики като игровизация (от англ. ез. gamification) и цялостна физическа реакция (от англ. ез. total physical response), разглеждат се приложенията SpeakPipe и LingoClip. Дават се инструкции за ползването на тези инструменти, както и методически указания за прилагането им в конкретни образователни ситуации. Материалът може да бъде полезен за педагогически специалисти, студенти и преподаватели в детски градини, които използват иновативни методи на преподаване, особено такива, базирани на цифрови технологии. Статията е разработена като част от дейностите, финансирани по проекта „Софийски университет – маркер за иновации и технологичен трансфер (SUMMIT)“

Ключови думи: лингводидактология; дигитални инструменти; игровизация; цялостна физическа реакция; Speak Pipe; LingoClip

Използването на информационни и комуникационни технологии през последните години във всички сфери на обществения живот, изглежда, започва да измества до голяма степен или напълно всички традиционни форми. Днес дори запознанствата между връстници първо започват чрез някои от популярните социални мрежи, след което се стига до осъществяването на физическа среща. Облачните технологии, интернет на нещата и изкуственият интелект

правят възможно всичко това да се случи. Много хора дори не си дават сметка, че те са всъщност потребители на облачни услуги и всеки ден извършват действия като изпращане на имейли, редактиране на документи, гледане на филми или телевизия, слушане на музика, игра на игри или запазване на изображения и други данни. Интернет на нещата (IoT) е постоянно развиваща се мрежа от физически устройства, моторни превозни средства, сгради и други съоръжения, които чрез интернет могат да събират и споделят данни. Тези устройства, които често са оборудвани със сензори и други технологии, могат лесно да се свързват едно с друго, както и със сървъри и системи, базирани на облачни услуги. Те могат да се управляват дистанционно и да се комбинират с други системи, като алгоритми за изкуствен интелект (ИИ) и машинно обучение (МО), за да формират интелигентни, свързани мрежи. Изкуственият интелект се използва в различни сфери на обществения живот, като управление на информацията, здравеопазване, науки за живота, анализ на данни, дигитална трансформация, сигурност (включително киберсигурност), широк набор от потребителски приложения, технологии за интелигентни сгради от следващо поколение, предсказуема поддръжка и различни други сектори (Todorov 2024, pp. 64 – 67). В този високотехнологичен свят все още съществуват и се използват приложения, които не са до такава голяма степен повлияни от горепосочените елементи.

В настоящата статия ще бъдат разгледани иновативни методи, базирани на дигитални инструменти, които не включват изброените по-горе елементи (облачни технологии, интернет на нещата и изкуствен интелект), или поне не в такава голяма степен. Тези методи са полезни в чуждоезиковото обучение и могат да се използват за развиването на умения като слушане, говорене, писане и обогатяване на речниковия запас. Ще бъдат обяснени и методиките като **игровизация** (от англ. ез. gamification) и **цялостна физическа реакция** (от англ. ез. total physical response), които правят ученето по-приятно и забавно. Материалът е полезен за педагогически специалисти в областта на чуждоезиковото обучение, студенти във филологически и педагогически специалности, учители в предучилищното и училищното образование. Статията е разработена като част от дейностите, финансирани по проекта „Софийски университет – маркер за иновации и технологичен трансфер (SUMMIT)“.

Когато говорим за иновативно съдържание по даден учебен предмет или дисциплина, трябва да имаме предвид, че не всеки иновативен модел е базиран на информационни и комуникационни технологии (вж. Vesselinov 2025, pp. 7 – 8). Въпреки това обаче те присъстват неизменно в нашия живот и не можем да ги избегнем. Информационните и комуникационните технологии не са единственото средство за създаване на иновации, но те са най-достъпното, защото са навсякъде, а днес боравенето с тях е по-улеснено от всякога (Todorov 2024, p. 48). „Използването на информационните технологии по раз-

лични учебни дисциплини е свързано с творческото търсене на всеки учител. По този начин се разчупва стереотипният традиционен начин на преподаване, обогатяват се средствата за възприемане, осъзнаване и усвояване на учебното съдържание, като се повишава мотивацията за учене (Boyadzieva & Velikova 2021, p. 89).“ Както твърди Шопов (Shopov 2020, p. 89), „измеренията на управлението на процеса на творчество и новаторство се изразяват в прилагането на творчески комуникативни задачи като отворено решаване на проблеми, и др.“. В този смисъл, именно информационните и комуникационните технологии могат да бъдат решението за създаването и прилагането на иновации в сферата на образованието.

Две от най-често прилаганите методики за предлагане на иновативно съдържание са игровизацията (от англ. ез. gamification) и цялостна физическа реакция (от англ. ез. total physical response). Докато първата присъства почти във всички съвременни приложения за изучаване на чужди езици – като пример може да бъде посочено Duolingo, втората е характерна за ранното чуждоезиково обучение и е подходяща за работа с деца в предучилищна възраст, както и такива със специални образователни потребности (СОП).

Игровизацията „се случва, когато прилагаме механиката на играта в произволна ситуация, за да подтикне всеки, който е замесен в нея, да участва в постигането на желаната цел. Въвеждането на игрови елементи помага за повишаването на мотивацията при извършване на предвидените действия и процеси (Andreev, Dyankova, & Tsonev 2018, p. 151).“ Използването на игри може да става под всякакви форми, но в настоящата статия терминът „игровизация“ ще бъде разгледан единствено като методика, чрез която се предлага иновативно съдържание в приложения, базирани на дигитални инструменти. Също така трябва да имаме предвид, че в много случаи една игра освен забавление включва и състезателни елементи. Въпреки че внедряването на игровия елемент доказано води до по-високи резултати, не би следвало той да бъде водещ, а по-скоро допълващ. Както твърди Тодоров (Todorov 2024, p. 152), „прекалената игра на всевъзможни игри може да доведе до пристрастяване, а не е и тайна, че много възрастни хора прекарват голяма част от времето си, а и изразходват немалко средства именно при играта на игри, било то с цел хазарт, или други“.

Методът цялостна физическа реакция е създаден от Dr. James J Asher и е базиран на начина, по който децата учат майчиния си език. Родителите водят „разговори език – тяло“ с децата си, родителят дава инструкции, а детето дава физически отговор. Родителят казва: „Виж мама“ или „Дай ми топката“ и детето го прави. Тези разговори продължават много месеци, преди детето наистина да започне да говори. Въпреки че не може да говори през това време, детето усвоява целия език, звуците и моделите. В крайна сметка, когато е разкодирало достатъчно, детето възпроизвежда езика съвсем спонтанно.

Методът на цялостната физическа реакция се опитва да отрази този ефект в езиковата класна стая (Frost, Total physical response – TPR). Въпреки че методът е по-подходящ за обучението на деца в детската градина и на ученици в начален етап, съществуват изследвания, според които методът успешно се прилага и при възрастни обучаеми. „Цялостната физическа реакция е много привлекателна както за деца, така и за възрастни поради повторението и вълненето, свързани с на практикуването ѝ (Deera 2023, р. 1).“ Методът може да се използва и при деца със специални образователни потребности (СОП). Sadiq (2024, р. 694) провежда изследване с обучаеми с аутизъм, в което се заключава, че „цялостната физическа реакция е подходяща за подобряване на социалните взаимодействия на обучаеми с аутизъм“.

Първото приложение, което ще бъде разгледано, се нарича **SpeakPipe** и се използва за задаване чрез гласови инструкции на конкретни задачи, на които могат да бъдат дадени устни отговори. **SpeakPipe** се предлага в безплатна и платена версия. Цената на платената версия е \$12/месец за план Gold при годишен абонамент и \$36/месец за план Premium при годишен абонамент. При месечен абонамент цените са съответно за план Gold – \$15/месец, и за план Premium – \$45/месец. Налично е само във версия за настолен компютър, а достъпът се осъществява чрез уеб браузър. Приложението позволява задаването на гласови инструкции, изпращането им до неограничен брой потребители по имейл или чрез предоставяне на линк за изтегляне. След прослушване на инструкциите потребителят записва своя отговор и го изпраща на преподавателя за проверка.

Преди да започнем работа, трябва да регистрираме профил на адрес: speakpipe.com > speakpipe.com/signup. Това е необходимо, за да се съхраняват данните за задачите и изпратените към тях отговори. Наличното пространство за безплатния профил е 100 МБ, но приложението позволява изтеглянето и съхраняването на хард диска на компютъра (или в паметта на смартфона) на аудиофайловете във формат MP3, след което те могат да бъдат изтрити, за да се освободи място за нови задачи и отговори.

За създаване на задача първо трябва да запишем гласова инструкция. Максималната дължина е 90 секунди. Впоследствие към гласовата инструкция могат да бъдат добавени писмени бележки (вж. фиг. 1 и фиг. 2). Въпреки че на пръв поглед, 90 секунди изглеждат малко, те са напълно достатъчни за създаването на гласови задания, които могат да бъдат въпроси, указания, насоки и др. Единственото техническо изискване към компютърната конфигурация е да притежава работещ микрофон. Повечето лаптопи се произвеждат с вградени микрофони, но при настолните компютри най-често трябва да се свърже външно периферно устройство. При смартфоните този проблем не съществува – те винаги са с вграден микрофон.



Фигура 1. Запис на гласова инструкция



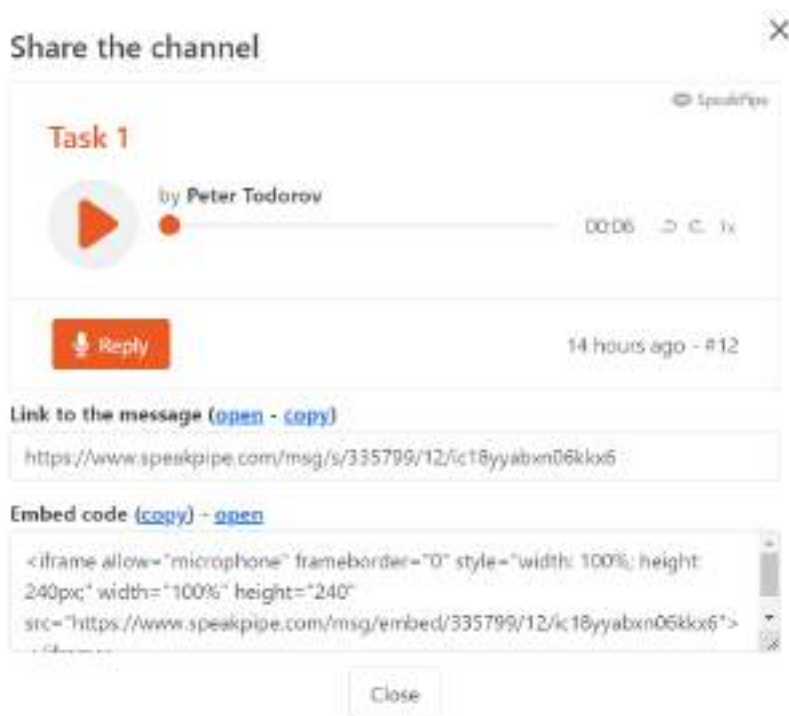
Фигура 2. Добавяне на писмена бележка към гласовата инструкция

Следващата стъпка е да изпратим задачата на потребителите, което става чрез натискане на бутона **Share**, с което се генерира хипервръзка (вж. фиг. 3). Когато потребителите получат съобщението, първо прослушват задачата, след това прочитат писмените инструкции, ако такива са добавени, и след това отговарят чрез натискане на бутона **Reply**, който стартира запис. Максималната дължина на отговора също е 90 секунди. След записването на отговора потребителят добавя своите имена и имейл ад-

рес, за да бъде идентифициран, и връща отговора към преподавателя (вж. фиг. 4).

Преди са изпратим задачата към потребителите, трябва да се уверим, че те разполагат с устройства, които са оборудвани с микрофон и високоговорители. Ако предположим, че повечето от тях ще осъществят достъп до съдържанието чрез смартфон, то това изискване е предварително изпълнено, но все пак е добре да сме уточнили тези подробности с обучаемите.

Приложението може да бъде използвано както за целите на чуждоезиковото обучение, така и в обучението по други предмети и дисциплини. То дава възможност за лесна идентификация на потребителите, ако разбира се, сме добре запознати с гласовете им, и елиминира вероятността друг обучаем да даде отговор на поставената задача. При преподаването на чужд език **SpeakPipe** може да се прилага при дейности, свързани с правилното произношение на лексикални единици, фрази или изречения, както и за даването на кратки отговори на въпроси в дейности за говорене.



Фигура 3. Споделяне на гласовата задача



Фигура 4. Връщане на гласовия отговор към преподавателя

Второто приложение е базирано изцяло на игровия подход и гарантира забавление, което включва и състезателен елемент. Налично е във версия за настолен компютър, достъпно през уеб браузър под името **lyricstraining.com** и във версия за смартфон под името **LingoClip** (за устройства с операционни системи **iOS** и **Android**). Примерите, които ще бъдат показани в статията, са взети от версията за настолен компютър. **LingoClip** предлага на потребителите си да проверят знанията си по текстовете на песни, които могат да бъдат на различни езици, в зависимост от това дали са били публикувани от даден потребител. Може да бъде ползвано без регистрация, но за да бъдат съхранени всички постижения, потребителят трябва да разполага със собствен профил.

Когато сме намерили желаната песен, натискаме бутона **Play Now!** (вж. фиг. 5). На следващия екран трябва изберем ниво на трудност от наличните четири: **начинаещ** (от англ. ез. *beginner*), **средно напреднал** (от англ. ез. *intermediate*), **напреднал** (от англ. ез. *advanced*), и **експерт** (от англ. ез. *expert*) (вж. фиг. 6). Нивото на трудност се определя от това колко думи липсват при изписването на текста на следващия екран. След избора на нивото се преминава към гледането (и слушането) на видеоклип (обикновено вградени от платформата за споделяне на видеосъдържание YouTube). Под екрана на видеото се появява част от текста с липсващи думи според избраното ниво. Ако изберем ниво експерт, всички думи са скрити (вж. фиг. 7). Броят на точките показва броя на буквите във всяка липсваща дума. Когато успеем да напишем липсващите думи в съответната фраза или изречение, можем да преминем напред.



Фигура 5. Начален екран при избор на песен

Във фиг. 7 можем да проследим и състезателния елемент на приложението. Над екрана с видеоклипа на песента виждаме резултата, броя на липсващите думи, както и на точните и неточните попадения. Ако всички обучаеми от дадена група (клас, курс, и др.) са регистрирани, преподавателят може да организира състезание между тях. Освен чисто лингводидактологическите ползи на приложението можем да посочим, че то може да се използва и за упражняване на машинопис, напр. в часове по информатика и информационни технологии. Това, разбира се, би било по-трудно, но не и невъзможно (за експерти) при ползването на приложението за смартфон, но първоначално е препоръчително да се предлага на обучаемите във версията за настолен компютър.



Фигура 6. Избор на ниво на трудност

Въпреки че примерът, който сме избрали, е от песен на английски език, а както се вижда в горния десен ъгъл на фиг. 5, става въпрос за австралийски английски, в **LingoClip** могат да бъдат открити песни на различни езици, как-

то и на различни варианти на съответния език, напр. британски, американски или друга разновидност на английския език, мексикански испански или бразилски португалски и др. Също така има възможност за принтиране на текста на съответната песен, което също може да се използва с образователна цел, а регистрираните потребители могат да добавят песни и текстове, ако те не са налични в приложението.



Фигура 7. Екран с видеоклипа на песента и липсващите думи от текста

За най-малките обучаеми методите игровизация и цялостна физическа реакция могат да бъдат изключително полезни и успешни дори когато в учебния процес се използват информационни и комуникационни технологии и работа в дигитална среда. В тази връзка, педагогическите специалисти могат да използват обучителен софтуер с доказани високи резултати. Две такива софтуерни приложения са **Reader Rabbit** и **Dora the Explorer**. Тези приложения са комбинация и от двата горепосочени метода, но най-голямото им предимство е, че в допълнение към лингводидактологическите ползи те развиват голям обхват от допълнителни умения в области като математика, физика, музика, изобразително изкуство и др.

Информация за **Reader Rabbit** може да бъде намерена на адрес: <https://www.reader-rabbit.com/>. След 1993 г. образователният софтуер **Reader Rabbit** е продаден в над 6 милиона копия и е спечелил 175 награди и отличия. Той е разделен на нива, като се започва от най-малките деца на възраст от 2 години, преминава се през детската градина и се стига до предучилищна и училищна възраст – до 9 години. Чрез работата с приложението на детето се дава възможност да научи по естествен начин, като играе и изпълнява команди, както думи, изрази и изречения, така и да

решава прости математически задачи, да чертае, да пише букви, а впоследствие – и думи (Todorov 2024, p. 154).

Dora the Explorer е малко по-различно приложение, тъй като първоначално е представено като детски анимационен филм на компанията Nickelodeon Animation Studio. Разказва се за момичето Dora, която е от латиноамерикански произход и говори както английски, така и испански език, и за нейния приятел, маймунката Boots. Впоследствие е разработен образователен софтуер от компанията Nickelodeon Digital Products, който също е базиран на методите игровизация и цялостна физическа реакция, като в образователните игри са включени инструкции както на английски, така и на испански език; с други думи, от ранна детска възраст могат да се изучават както два езика, така и да се развиват умения в редица други области. Работата с тези две приложения в детската градина, без да се претоварват децата с прекомерно боравене с компютър, може да бъде от полза за бъдещото им развитие (Todorov 2024, p. 154).

Предимството на тези софтуерни приложения е, че когато се инсталират и заредят на компютър, те заемат целия екран, като по този начин не дават достъп на детето до други приложения и файлове на компютъра, които лесно могат да бъдат изтрити или повредени. Освен това детето може да бъде оставено да играе само, тъй като единственото действие, което трябва да извършва то, е да кликва с мишката на определени места на екрана, където винаги се случва нещо. По този начин то интуитивно се научава да следва и изпълнява прости команди на чужд език и да израсне като дете билингва. Въпреки че тези приложения не са толкова съвременни, а от софтуерна гледна точка не са базирани на изкуствен интелект и за тях не се изисква интернет свързаност, те са разработени чрез прилагането на анимационни техники, което ги прави както забавни, така и полезни. Важно е да се посочи, че са по-подходящи за по-малки деца, тъй като, когато децата пораснат и достигнат училищна възраст, техният интерес може да бъде задържан значително по-трудно.

В статията бяха представени иновативни методи и методологии, базирани на дигитални инструменти, които могат да бъдат успешно имплементирани в чуждоезиковото обучение. Тези методи не са базирани на облачни технологии, интернет на нещата и изкуствен интелект, поне не до такава голяма степен както повечето съвременни приложения. Бяха разгледани методиките игровизация и цялостна физическа реакция, като бяха дадени примери и указания за прилагането им. В съвременното образователно пространство, както твърди Веселинов (Vesselinov 2024, p. 7), „се изисква нова визия за етапното формиране на модерна лингводидактологична компетентност като интегративна професионална характеристика както на бъдещите, така и на действащите учители по чужд език и литература“. Това не би било възможно без изграждането на солидна база от знания и умения за боравене с приложения базирани на дигитални инструменти, но и познаване на традиционните методи и техники и внимателното им комбиниране в зависимост от конкретната педагогическа ситуация.

Благодарности и финансиране

Това изследване е финансирано от Европейския съюз – NextGenerationEU, чрез Националния план за възстановяване и устойчивост на Република България, проект SUMMIT BG-RRP-2.004-0008-C01.

Всички преводи от английски на български език са на авторите.

ЛИТЕРАТУРА

- АНДРЕЕВ, Е., ДЯНКОВА, Е. и ЦОНЕВ, Ю. 2018. Приложение на игровизацията за повишаване на качеството на практическите знания. В: Р. ПЕЙЧЕВА-ФОРСАЙТ, К. СТЕФАНОВ И Г. ТОТКОВ (ред.). *Електронното обучение във висшите училища: Седма национална конференция*, 20 – 23 септември 2018, Боровец, България. София: Университетско издателство „Св. Климент Охридски“. ISBN 978-954-07-4509-1.
- БОЯДЖИЕВА, Н. и ВЕЛИКОВА, М. 2021. Приложение на иновативни подходи от учителите – представи и реалност. В: Д. ВЕСЕЛИНОВ, М. ТОМАНОВА-ПАНЕВА И П. ПЕТРОВ (ред.). *Диалогът в образованието – съвременност и перспективи: Десети международен есенен научно-образователен форум*. София: Университетско издателство „Св. Климент Охридски“. ISBN 978-954-07-5231-0.
- ВЕСЕЛИНОВ, Д. 2024. Лингводидактологични измерения на иновативната образователна среда. *Чуждоезиково обучение – Chuzhdoezikovo Obuchenie – Foreign Language Teaching*, Т. 51, № 1, с. 7 – 8. doi: <https://doi.org/10.53656/for2024-01-00>.
- ВЕСЕЛИНОВ, Д. 2025. Лингводидактология и изкуствен интелект. *Чуждоезиково обучение – Chuzhdoezikovo Obuchenie – Foreign Language Teaching*, Т. 52, № 1, с. 7 – 8. doi: <https://doi.org/10.53656/for2025-01-00>.
- ТОДОРОВ, П. 2024. *Добри практики в използването на информационни и комуникационни технологии и работата в дигитална среда в образованието*. София: Университетско издателство „Св. Климент Охридски“. ISBN 978-954-07-5996-8.
- ШОПОВ, Т. 2020. Творчество и новаторство в съвременното обучение по втори език. В: Д. ВЕСЕЛИНОВ И М. ЙОРДАНОВА (ред.). *Лингводидактически ракурси*. София: Университетско издателство „Св. Климент Охридски“. ISBN 978-954-07-4982-2.

Acknowledgments and Funding

This study is financed by the European Union – NextGenerationEU, through the National Recovery and Resilience Plan of the Republic of Bulgaria, project SUMMIT BG-RRP-2.004-0008-C01.

REFERENCES

- ANDREEV, E., DYANKOVA, E. and TSONEV, Y., 2018. Prilozhenie na igrovizatsiyata za povishavane kachestvoto na prakticheskite znaniya. In: PEYCHEVA-FORSYTH, R., STEFANOV, K. & TOTKOV, G. (eds). *Elektronnoto obuchenie vav visshite uchilishta: Sedma natsionalna konferentsiya*, 20 – 23 septemvri 2018, Borovets, Bulgaria. Sofia: St. Kliment Ohridski University Press. ISBN 978-954-07-4509-1.
- BOYADZHIEVA, N. and VELIKOVA, M., 2021. Prilozhenie na inovativni podhodi ot uchitelite – predstavi i realnost. In: VESSELINOV, D., TOMANOVA-PANEVA, M. & PETROV, P. (eds). *Dialogat v obrazovaniето – savremennost i perspektivi: Deseti mezhdunaroden esenen nauchno-obrazovatelyen forum*. Sofia: St. Kliment Ohridski University Press. ISBN 978-954-07-5231-0.
- DEEPA, B., 2023. The role of total physical response in English language. *AIP Conference Proceedings*, vol. 2794, no. 1, pp. 1 – 4. <https://doi.org/10.1063/5.0166239>.
- FROST, R., n.d. *Total physical response – TPR*. Accessed 29 March 2025. British Council Teaching English: <https://www.teachingenglish.org.uk/professional-development/teachers/managing-lesson/articles/total-physical-response-tptr>
- SHOPOV, T., 2020. Tvorchestvo i novatorstvo v savremennoto obuchenie po втори ezik. In: VESSELINOV, D. & YORDANOVA, M. (eds). *Lingvodidakticheski rakursi*. Sofia: St. Kliment Ohridski University Press. ISBN 978-954-07-4982-2.
- SADIQ, B., 2024. Promoting social interaction through Total Physical Response Method for autistic students. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, vol. 14, no. 1, pp. 685 – 696. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v14-i1/19917>
- VESSELINOV, D., 2024. Lingvodidaktologichni izmereniya na inovativnata obrazovatelna sreda. *Chuzhdoezikovo Obuchenie – Foreign Language Teaching*, vol. 51, no. 1, pp. 7 – 8. <https://doi.org/10.53656/for2024-01-00>
- TODOROV, P., 2024. *Dobri praktiki v izpolzvaneto na informatsionni i komunikatsionni tehnologii i rabotata v digitalna sreda v obrazovaniето*. Sofia: St. Kliment Ohridski University Press. ISBN 978-954-07-5996-8.
- VESSELINOV, D., 2025. Lingvodidaktologia i izkustven intelekt. *Chuzhdoezikovo Obuchenie – Foreign Language Teaching*, vol. 52, no. 1, pp. 7 – 8. <https://doi.org/10.53656/for2025-01-00>.

THE IMPLEMENTATION OF METHODS BASED ON DIGITAL TOOLS IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Abstract. The article presents innovative methods that can be successfully implemented in foreign language teaching. The methods are based on digital tools and can be used both for giving assignments for the development of skills such as speaking, listening, writing and building a range of vocabulary, and for group work as additional resources to the main learning systems used by teachers. The importance of methodologies such as *gamification* and *total physical response* is explained, and the SpeakPipe and LingoClip applications are discussed. Instructions for using these tools are provided, as well as methodological guidelines for their application in specific educational situations. The material can be useful for pedagogical specialists, students and kindergarten teachers who use innovative teaching methods, especially those based on digital technologies. The article has been developed as part of the activities funded under the project “Sofia University marking momentum for innovation and technology transfer (SUMMIT)”.

Keywords: linguodidactology; digital tools; gamification; total physical response; Speak Pipe; LingoClip

✉ **Dr. Petar Todorov, Assoc. Prof.**

ORCID iD: 0000-0001-9763-7136

WoS Researcher ID: AAV-3635-2021

Sofia University “St. Kliment Ohridski”

Sofia, Bulgaria

E-mail: petardt@uni-sofia.bg

✉ **Natalya Yem, Assoc. Prof.**

Al-Farabi Kazakh National University

Faculty of Oriental Studies

Dean of the Faculty of Oriental Studies

✉ **Krasimira Desheva, Assist. Prof.**

ORCID iD: 0009-0002-2019-0465

Sofia University “St. Kliment Ohridski”

E-mail: kdesheva@diuu.uni-sofia.bg