

<https://doi.org/10.53656/for2026-2s-06>

В ТЪРСЕНЕ НА ИСТИНАТА В ЧАСОВЕТЕ ПО КИТАЙСКИ ЕЗИК

Елица Миланова

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“ (България)

Резюме. Статията изследва интерактивното обучение и учебните игри като атрактивен образователен продукт и инструмент в часовете по китайски език и култура. Предложен е авторски модел на офлайн базирана обучителна игра с включени онлайн елементи, която да бъде използвана като лингводидактичен инструмент по време на интерактивен урок за повторение и обобщение на лексикограматичния материал в начално ниво на обучение.

Ключови думи: интерактивно обучение; китайски език; учебна игра

Съвременната образователна парадигма, силно повлияна от навлизането във всички сфери от ежедневието на пазарните принципи и механизмите на *дизайн на потребителско изживяване* (англ. *User eXperience design, UX Design*), налага стремеж към чуждоезиково обучение с подчертано практическа насоченост. То трябва да се усеща като полезен и интересен потребителски ориентиран продукт и да съответства на спецификите на обучаемите. Към момента по-голямата част от тях са представители на поколение Z, характеризиращо се със „сензорна жажда“ (вж. Dobryakov 2023, p. 92)¹ и хиперкогнитивност, т.е. склонност и способност да „събира и подлага на кръстосана проверка информация от различни източници, интегрирайки онлайн и офлайн опит“ (Francis & Hoefel, 2018).

Практическата насоченост на чуждоезиковото обучение не се ограничава до активиране на придобитите в клас речеви навици в реални комуникативни ситуации, а разширява целите и задачите на преподаването. То трябва да бъде интердисциплинарно, да надгражда не само профилираните езикови знания, но и широк спектър от хуманитарно и технологично ориентирани компетенции, както и *меки умения* (англ. *soft skills*), „осигуряващи успех и висока ефективност в обучението или професионалната дейност, включително при непозната бързо променяща се среда“ (Ермаков, 2020, p. 106). В настоящата разработка се придържахме към определението на Ю. Чакърова за интердисциплинарност, според което „привлечените от различни науки данни „работят“ в

колаборация, без да си противоречат, и се допълват взаимно“ (Chakarova 2023, p. 112), за разлика от мултидисциплинарността, допускаща възможността да бъдат привлечени данни, „несъгласувани помежду си“ (пак там).

Практическата насоченост, визуализацията и осигуряването на поле за реализиране на личните качества на човек са сред основните мотиватори в сферата на чуждоезиковото обучение. „[О]бразованието не трябва да унифицира обучаемите през призмата на една езикова реалност, а е призвано да стимулира индивидуалността и креативността на всяка една езикова личност“ (Veselinov, 2019, pp. 7 – 8). Съчетаването на класически и иновативни методи позволява да се запази най-доброто от същността на традиционното образование, като то бъде поднесено в атрактивна форма. Това изисква постоянна допълнителна подготовка от страна на преподавателя. Според Г. Шамонина „[у]спехът на иновациите в процеса на преподаване зависи от иновационната компетентност на преподавателя, от желанието му да внася в учебния процес елементи на собствено творчество и да създава условия за развитие на творческия потенциал на учениците“ (Shamonina, 2017, p. 388).

Представителите на поколение Z имат нужда да усещат преподавателя като фасилитатор и партньор в преследването на обща цел; в обозрим период да постигат конкретни резултати при решаване на задачи. Това може да се реализира чрез симулиране на комуникативни ситуации, излизащи от рамките на ежедневно общуване и показващи езика като инструмент в друга професионална област. Една от формите на симулация е учебната игра. Особено подходяща ни се вижда тя по време на уроците за повторение и обобщение, когато активна страна трябва да бъдат обучаемите. На психологическо ниво учебната игра намалява нивата на стрес, блокиращи продуктивността и свободната комуникация учител – ученик. Както посочва Н. Чернева, „[к]омфортната, творческа атмосфера по време на занятието е задължително условие за ефективност на провеждане на игрови задачи“ (Cherneva, 2023, p. 117). Геймификацията позволява на участниците да отключат своята креативност; да работят в екип; да допринесат за финализиране на задачата, използвайки силните си страни; да репродуцират и трансформират наученото в час, без този процес да се усеща като допълнително учебно натоварване; да преодолеят езиковата бариера, благодарение на усещането за „безопасна“ среда. Чрез геймификация уроците за повторение и обобщение могат да се превърнат в поле за рефлексия, която „позволява излизане от пространството на изпълнение на учебната задача и създава възможности за осмисляне на полезността на изпълнението отвъд учебното съдържание – като приложение в практиката и в живота“ (Cherneva, 2023, p. 9).

В настоящата разработка предлагаме модел на офлайн базирана обучителна игра с включени онлайн елементи, която да бъде използвана като лингводидактичен инструмент по време на интерактивен урок за повторение и

обобщение. Сценарият пресъздава разследване на убийство, като се използват механики, подобни на тези в популярните кооперативни настолни игри „Мистериум“ (англ. *Mysterium*) и „Криминални хроники“ (англ. *Chronicles of Crime*). Задачите покриват стандартните лексикограматични тематични области за ниво А1 според Европейската езикова рамка.

Представените материали за обучителната игра са авторска разработка и са изготвени за целите на обучението по китайски език. Базираны са върху учебниците от системата 成功之路 *Chénggōng zhī lù* (с алтернативно заглавие на англ. *Road to Success*)². Лексиката обхваща самопрезентация и презентация; членове на семейството; професии; обучение; ежедневиe и интереси; посоки и ориентиране в пространството; жилище, мебелировка и предмети от бита; пазаруване; храна; външен вид. В граматичен план се набляга върху преговор на структура на изречението; конструкции за изразяване на пространствени и времеви отношения; изразяване на движение, действие и състояние; формулиране на въпросителни изречения; използване на глаголите 有 *yǒu* ‘имам’, 在 *zài* ‘намирам се в’, 是 *shì* ‘съм’; образуване на отрицание с частиците 不 *bù*/没 *méi*; изразяване на минало време с аспектуалната частица 了 *le*. Моделът е апробиран по време на практически занятия със студенти от първи курс, но може да бъде адаптиран за други нива, езици или целеви групи.

Играта залага на визуална стимулация за отключване на езиковите ресурси на обучаемите. Използването на изкуствен интелект⁴ при генериране на изображенията, необходими за играта, позволява неограничено трансформиране според конкретните нужди на преподавателя. Форматът на играта комбинира различни подходи и интерактивни методи – *комуникативен подход, компетентностен подход, метод на сценария*, който включва „точно и ясно описание на детайлите, последователността и хода на предполагаемите събития“ (Azimov, Shhukin, 2018, p. 166) и предполага, че „учащите могат да бъдат поставени в ситуация на „информационно неравенство“ (всеки разполага с обща информация и индивидуална информация, която е известна само на него)“ (пак там) и др.

Задачите са формулирани в духа на компетентностния подход в обучението. Чрез тях се надграждат езиковите, комуникативните и технологичните компетенции, а също така се развиват наблюдателност и умения за анализ, изграждане на логически връзки, пространствено ориентиране, критично мислене и работа в екип. Езиковите упражнения интегрират всички видове речева дейност с превес на продуктивните. В основата им е заложена идеята за т. нар. *творческа репродукция*, свързана с „разширяване, стесняване, преобразуване, обобщаване [на предварително усвоени единици]³ и редица други мисловни операции. [...] при това той [обучаемият] извлича от паметта си езиков материал, съответстващ на замисъла на изказването му“ (Azimov, Shhukin, 2018, p. 280).

При усвояването на чужд език е необходимо да се отдели особено внимание и на културата, която е „производна на обществото и е тясно свързана с езика. Езикът може да бъде продукт на културата, част от нея или условие за нейното съществуване“ (Tencheva, 2011, p. 276). Освен в посока речева адаптация трябва да се работи и за културна, сензорна и социална адаптация, като се представят културни установки, стереотипи и символи. Според М. Кузова стереотипът е „представителен продукт на ранжирана и типизирана съвкупност от неизчислимо множество частни оценки, пресети от широкия мащаб“ (Kuzova, 2019, p. 313). В учебната игра са заложили редица стереотипни представи и образи – за натовареното учебно ежедневие на китайските студенти, за библиотеката като място за подготовка на домашни работи, за загрижеността на преподавателите към студентите и др. В хода на събитията се появява и символно наситеният образ на дракона лун (龙 *lóng*).

Играта представлява сценарий за разследване на убийство. Разгадаването му е планирано за приблизително четири академични часа от по 45 минути. Те могат да бъдат взети като блок или разделени на части. Броят на участниците също може да варира, започвайки от минимум двама. Играта протича в последователни ходове (общо 7 + 1 за извънаудиторна задача), а разкриването на всяка загадка води до следваща. Отделните стъпките на „разследването“ се осъществяват предимно в двойки, работещи в екип. Единият получава информация за „вещественото доказателство“ и е ангажиран с рецептивна речева дейност – да го опише устно/писмено. Другият е ангажиран с перцептивна речева дейност – да анализира чутото/прочетеното и да открие „вещественото доказателство“. Изключение прави стъпка №1 от разследването, при която рецептивните роли могат да варират от една до четири (рапортуващ детектив и свидетели), а чисто перцептивна липсва, тъй като един и същ обучаем (разследващ детектив) има задачата да слуша и да води записки. Подобно разделение на дейностите позволява на преподавателя да разпредели ролите според нивото и силните страни на отделните участници, за да може всеки да допринесе с индивидуалните си качества.

За да протече гладко интерактивното занятие, преподавателят не трябва да пропуска етапа на предварителна подготовка – да даде за самостоятелен преговор необходимата лексика и граматика, да разясни правилата на играта и да разпредели ролите.

По-долу следва подробно описание на ходовете на играта с дидактичен коментар.

Играта започва с кратко въведение в историята:

В едно от общежитията на известен университет е открит труп на чуждестранна студентка, ударена с тежък предмет с нестандартна форма. Вие ще трябва да влезете в ролята на детективи и да разкриете престъплението.

Стъпка №1. Създаване на профил на жертвата и престъплението

Участници: детектив №1, създаващ профил на жертвата; детектив №2, докладващ основните данни за жертвата и престъплението; съквартирантка (свидетел № 1); служител на библиотеката (свидетел № 2); приятел (свидетел № 3).

Описание. Детектив №1 има задачата в реално време да създава профил на жертвата на дъската, като записва схематично чутото от колегата си и свидетелите. Детектив №2 и свидетелите получават помощни инфографики с различни данни, които трябва да споделят. Детектив № 2 получава личен профил на жертвата (вж. фиг. 1а). Съквартирантката получава информация за действията на жертвата между 7:00 и 10:00. (вж. фиг. 1б). Служителят на библиотеката получава информация за действията на жертвата между 10:00 и 12:00 ч. (вж. фиг. 1б). Приятелят получава информация за действията на жертвата между 12:00 и 16: 00 ч. (вж. фиг. 1б).



Фигура 1а. Инфографика с личен профил на жертвата



Фигура 16. Инфографика с показания на свидетелите
(1 – съквартирант; 2 – служител на библиотеката; 3 – приятел)

Активирана лексика: 宿舍 sùshè ‘стая в общежитие’, 同屋 tóngwū ‘съквартирант’, 学生 xuéshēng ‘ученик’, 同学 tóngxué ‘съученик’, 朋友 péngyou ‘приятел’, 看书 kànshū ‘чета’, 写作业 xiě zuòyè ‘пиша домашна’, 起床 qǐchuáng ‘събуждам се’, 吃早饭 chī zǎofàn ‘закусвам’, 洗澡 xǐzǎo ‘къпя се’; 休息 xiūxi ‘почивам си’, 礼物 lǐwù ‘подарък’, 买 mǎi ‘купувам’, 东西 dōngxi ‘нещо’, 餐厅 cāntīng ‘ресторант’, 吃饭 chīfàn ‘ям’, 包子 bāozi ‘баодзь’, 饺子 jiǎozi ‘пелмени’, 烤鸭 kǎoyā ‘печена патица’, 龙 lóng ‘дракон’, 属 shǔ ‘моята зодия по китайския календар е... (гл.)’, 爸爸 bàba ‘баща’, 妈妈 māma ‘майка’, 哥哥 gēge ‘голям брат’, 医生 yīshēng ‘лекар’, 老师 lǎoshī ‘учител’, 学校 xuéxiào ‘училище’, 学 xué ‘уча’, 汉语 hànyǔ ‘китайски език’, 在 zài ‘в’, 图书馆 túshūguǎn ‘библиотека’; 去 qù ‘отивам’, 回 huí ‘връщам се’; 家 jiā ‘семейство/дом’, 过生日 guò shēng rì ‘празнувам рожден ден’, 唱歌 chàngē ‘пея’.

Активирана граматика: 1) 几月几号星期几 (и отговор с активиране на дата и дни от седмицата); 2) 几点+действие (и отговор с активиране на формули за изразяване на час); 3) 她是/不是 + именно казано; 4) 她有/没有 + обект на притежание; 5) 在+ място+ действие; 6) 去+посока/място+ действие; 7) 属 + зодия по китайския календар.

Придобити умения и компетенции: речеви, комуникативни, монологична реч, диалогична реч, писане на йероглифи, четене, лингвокултурна компетенция.

Стъпка №2. Откриване на местопрестъплението

Участници: детектив №1, описващ местопрестъплението; детектив №2, разпознаващ местопрестъплението.

Описание. Детектив №1 получава тайно изображение на местопрестъплението (вж. фиг. 2а). Той няма достъп до изображенията, които останалите

виждат. На дъската, видимо за детектив №2 и публиката, се прожектира изображение на четири идентични стаи, в които едни и същи елементи от мебелировката са различно пространствено ориентирани (вж. фиг. 2б). Детектив №2 трябва да познае вярното местопрестъпление по описанието, което получава от колегата си, като може да му задава и уточняващи въпроси. При нужда публиката може да има съвещателен глас.



Фигура 2а. Снимка на местопрестъплението



Фигура 2б. Стаи, подобни на стаята от местопрестъплението

Активирана лексика: (мебели) 宿舍 sùshè ‘общезитие’, 床 chuáng ‘легло’, 桌子 zhuōzi ‘маса/бюро’, 椅子 yǐzi ‘стол’, 窗户 chuānghu ‘прозорец’, 门口 ménkǒu ‘врата’, 柜子 guǐzi ‘шкаф’, 衣柜 yīguì ‘гардероб’, 书架 shūjià ‘етажерка за книги’; (локативи) 右边 yòubian ‘отдясно’, 左边 zuǒbian ‘отляво’, 中间 zhōngjiān ‘по средата’, 旁边 pángbiān ‘отстрани’, 里边 lǐbian ‘вътре’, 外边 wàibian ‘отвън’, 前边 qiánbian ‘отпред’, 后边 hòubian ‘отзад’, 上边 shàngbian ‘отгоре’, 下边 xiàbian ‘отдолу’.

Активирана граматика: 1) обект А в обект Б+ локатив; 2) обект А + локатив 有/是 обект Б; 3) локатив 有/是 обект; 4) обект в локатив.

Придобити умения и компетенции: езикови, комуникативни, аналитични, пространствено ориентиране.

Стъпка №3. Откриване на главната улика

Участници: детектив №1, даващ информация за главната улика; детектив №2, разпознаващ главната улика.

Описание. Детектив №1 получава тайно изображение на бюрото на жертвата от деня, преди да бъде извършено престъплението (вж. фиг. 3а). Той няма достъп до изображенията, които останалите виждат. На дъската, видимо за детектив №2 и публиката, се прожектира изображение на бюрото на жертвата, както е било открито от полицията (вж. фиг. 3б). Детектив №2 трябва да познае какво липсва от бюрото по описанието, което получава от колегата си. Липсващият предмет (мобилен телефон) е главната улика и ключ към следващата загадка. При нужда двамата колеги може да си задават уточняващи въпроси, а публиката – да се включи със съвещателен глас.



Фигура 3а. Бюрото на жертвата с главната улика



Фигура 36. Бюрото на жертвата без главната улика

Активирана лексика: числа до десет, локативи, мебели (вж по-горе); (предмети от бита) 衣服 yīfu ‘дреха’, 书 shū ‘книга’, 本子 běnzi ‘тетрадка’, 笔 bǐ ‘химикал’, 杯子 bēizi ‘чаша’, 花瓶 huāpíng ‘ваза’, 花 huā ‘цвете’, 词典 cídiǎn ‘речник’, 电脑 diànnǎo ‘компютър’, 手机 shǒujī ‘смартфон’; (следлози) 前 qián ‘пред’, 后 hòu ‘зад’, 上 shàng ‘на’, 下 xià ‘под’; (класификатори) 本 běn ‘класификатор за книжни тела’, 张 zhāng ‘класификатор за плоски предмети’, 支 zhī ‘класификатор за прави дълги вертикални предмети’, 台 tái ‘класификатор за техника’, 个 gè ‘универсален класификатор’, 件 jiàn ‘класификатор за дрехи’.

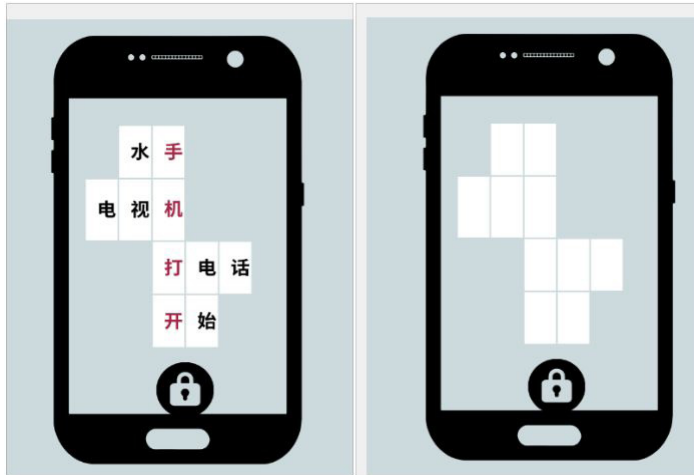
Активирана граматика: 1) (在) място + следлог 有 предмет; 2) количество + класификатор + съществително.

Придобити умения и компетенции: езикови, комуникативни, аналитични, пространствено ориентиране, наблюдателност, изразяване на количество.

Стъпка №4. Декодиране на главната улика

Участници: детектив №1, даващ инструкции за декодиране; детектив №2, декодиращ главната улика.

Описание. Открита е главната улика – телефонът на жертвата. За да се отключи екранът, детективите трябва да разкрият кода. Детектив №1 получава тайно изображение на екрана с попълнена кръстословица, от централната част на която се получава кодът за отключване на телефона (вж. фиг. 4). Той няма достъп до изображенията, които останалите виждат. На дъската, видимо за детектив №2 и публиката, се прожектира изображение на празната кръстословица (вж. фиг. 4). Детектив №2 трябва да познае думите по описанието, което получава от колегата си. При нужда двамата колеги може да си задават уточняващи въпроси, а публиката – да се включи със съвещателен глас.



Фигура 4. Главна улика – декодирана (ляво) и кодирана (дясно)

Активирана лексика⁵: 手机 shǒujī ‘смартфон’, 打开 dǎkāi ‘отварям се/отключвам се/започвам да функционирам (за техника)’, 水手 shuǐshǒu ‘моряк’, 电视机 diànshìjī ‘телевизор’, 开始 kāishǐ ‘започвам’, 这 zhè ‘това’.

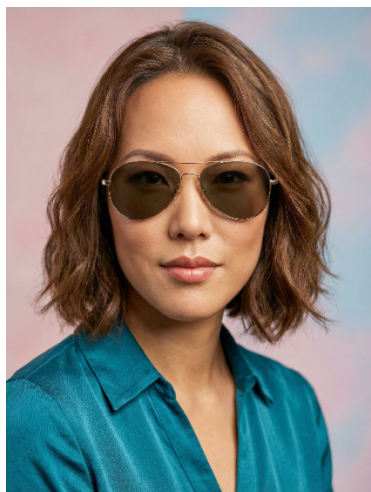
Активирана граматика: 这是+описание на предмет/качество/действие.

Придобити умения и компетенции: езикови, комуникативни, аналитични, тълкуване и разясняване, езикова догадка.

Стъпка №5. Създаване на фоторобот на главния заподозрян

Участници: детектив №1, даващ устно описание на заподозрения; детектив №2, създаващ фоторобот.

Описание. Когато отключват телефона, полицаите откриват снимка на главния заподозрян. Детектив №1 получава тайно снимката (вж. фиг. 5а). Той трябва да опише на детектив №2 заподозрения. Детектив № 2 използва инструмент за създаване на фотороботи⁶, за да създаде изображение на заподозрения, достъпно за всички. Детектив №1 има право да вижда работата на своя колега и да го коригира. На фиг. 5б е представено примерно изображение по зададената снимка, съставено с използване на фоторобот.



Фигура 5а. Снимка на заподозряната



Фигура 5б. Фоторобот

Активирана лексика: (пол) 男的 nán de ‘мъж’, 女的 nǚ de ‘жена’; (възраст) 年纪小的 niánjì xiǎo de ‘малък’, 年纪大的 niánjì dà de ‘възрастен’, 年轻 niánqīng ‘млад’, 老 lǎo ‘стар’; (външен вид) 脸 liǎn ‘лице’, 头发 tóufa ‘коса’, 鼻子 bízi ‘нос’, 嘴巴 zuǐba ‘уста’, 眉毛 méimáo ‘вежди’, 眼睛 yǎnjīng ‘очи’, 眼镜 yǎnjìng ‘очила’; (характеристики) 短 duǎn ‘къс’, 长 cháng ‘дълъг’, 浓 nóng ‘гъст’, 细细的 xìxì de ‘тънък’, 鬃 quán ‘къдрав’, 直 zhí ‘прав’, 大 dà ‘голям’, 小 xiǎo ‘малък’; (цветове) 白 bái ‘бял’, 黑 hēi ‘черен’, 红 hóng ‘червен’, 蓝 lán ‘син’, 绿 lǜ ‘зелен’, 黄 huáng ‘жълт/рус’, 栗色 lìsè ‘кестеняв’, 棕色 zōngsè ‘кафяв’.

Активирана граматика: 她 + част на лицето + характеристика; характеристика + 的 + съществително.

Придобити умения и компетенции: езикови, комуникативни, аналитични, технологични/художествени.

Стъпка №6. Разпознаване на заподозрения и откриване на местоположението му

Участници: детектив №1, разпознаващ заподозрения и даващ инструкции за отриване на местоположението му; детектив №2, откриващ местоположението.

Описание. Детектив №1 получава карта с обекти близо до училището на жертвата. На картата е отбелязано и местоположението на различни хора (вж. фиг. 6а). На дъската се прожектира карта без хората (вж. фиг. 6б). По съставения фоторобот детектив №1 трябва да разпознае заподозрения и да обясни на детектив №2 как да стигне до мястото му. При нужда двамата колеги могат да си задават уточняващи въпроси, а публиката – да се включи със съвещателен глас.



Фигура 6а. Карта с местоположение на заподозрения



Фигура 6б. Обикновена карта

Активирана лексика: (движение) 走 zǒu ‘вървя’, 拐 guǎi ‘завивам’, 一直 yīzhí ‘само по посока на’, 往 wǎng ‘към’; (посоки) 北边 běibian ‘север’, 南边 nánbian ‘юг’, 东边 dōngbian ‘изток’, 西边 xībian ‘запад’; (сгради и учреждения) 学校 xuéxiào ‘училище’, 宿舍楼 sùshè lóu ‘сграда на общежитието’, 楼 lóu ‘сграда’, 医院 yīyuàn ‘болница’, 超市 chāoshì ‘търговски център’, 市场 shìchǎng ‘пазар’, 餐厅 cāntīng ‘ресторант’, 邮局 yóujú ‘поща’, 公安局 gōng’ānjú ‘полицейски участък’, 座zuò ‘класификатор за сгради’.

Активирана граматика: 1)一直往+посока + 走; 2) 往+ посока+ 拐

Придобити умения и компетенции: езикови, комуникативни, аналитични, пространствено ориентиране; работа с карта.

Стъпка №7. Среща със заподозрения и развързка

Участници: всички.

Описание: на екрана се появява снимка на хола на заподозряната (вж. фиг.7). Преподавателят обобщава, че заподозряната се е признала за виновна, а в стаята ѝ е открито оръжието на престъплението. След което задава въпрос към студентите: „С какво е било извършено престъплението според вас?“. Очакван отговор: „Със статуетката на дракон. Единият свидетел твърди, че жертвата е купила статуетка на дракон за подарък в деня на престъплението, но полицията не я откри сред вещите в общежитието“.



Фигура 7. Домът на заподозрения

Активирана лексика: речниковият запас на A1 предполага тази част да бъде проведена на български език.

Придобити умения и компетенции: наблюдателност, логическо мислене.

Стъпка №8. Мотиви на престъплението

Участници: всички.

Описание: тази част е факултативна и се дава като домашна работа, предполагаща използване на речник. Всеки от обучаемите трябва да измисли мотив за извършване на престъплението и биография на престъпника.

Активирана лексика: спонтанна лексика.

Активирана граматика: спонтанна граматика.

Придобити умения и компетенции: творческо мислене, писане.

Представената тук обучителна игра залага на комбинация от трите основни стимула за съвременните обучаеми – визуализация, технологизация, практическа насоченост с постигане на бърз видим краен резултат. Коллаборативният елемент насърчава здравословен състезателен дух, насочен срещу самата игра, и работа в екип, тъй като успехът накрая е колкото индивидуален, толкова и общ. Подсъзнателен мотиватор е удоволствието от разкриването на „тайна информация“.

Резултатите от провеждането на занятието могат да се разделят на професионално ориентирани (усъвършенстване на езиковите компетенции, придобиване на умения и компетенции от други области и т.н.) и психологически (осмисляне на езика като практически инструмент, придобиване на увереност, подобряване качеството на междуличностно общуване, създаване на съвместни спомени, които сплотяват групата в академична и извънакадемична среда).

Най-голямото предимство на подобни игрови формати е, че стимулират *речевата интенция*, т.е. желанието на обучаемите за осъществяване на речев акт на чуждия език. Обикновено дори при най-изявените обучаеми се наблюдава феноменът желание за учене, но страх за прилагане на наученото на практика. Комуникативната бариера е едно от основните препятствия в обучителния процес, което влияе както върху прогреса на обучаемия, така и върху работата на преподавателя. Намирането на механизми за преодоляване на този проблем, какъвто е предложената от нас игра, е от съществено значение за усъвършенстването на чуждоезиковото обучение.

Благодарности и финансиране

Това изследване е финансирано от Европейския съюз – NextGenerationEU, чрез Националния план за възстановяване и устойчивост на Република България, проект ДУЕКОС BG-RRP-2.004-0001-C01 (ДУЕКОС D24-FIF-005).

БЕЛЕЖКИ

1. Всички преводи тук и по-долу са наши (Е.М.).
2. Използвани са учебниците за начално ниво *成功之路 (一) 起步*, 邱军, 北京语言大学出版社, 2014 и *成功之路 (二) 起步*, 邱军, 北京语言大学出版社, 2014.

3. Поясненията в квадратни скоби тук и по-долу са наши (Е.М.).
4. За създаването на представените в настоящата разработка изображения са използвани генеративен изкуствен интелект, предоставян от платформата *Lovart* (<https://www.lovart.ai/tools/text-to-image-generator>, <30.11.2025>), и графичните ресурси на платформата *Canva* (<https://www.canva.com/>, <30.11.2025>).
5. За разлика от предходните задачи стъпка №4 предполага обучаемият да използва спонтанни фрази в зависимост от асоциациите, които думата стимули предизвиква у него. Като активирана лексика тук са изведени само стимулите, тъй като асоциациите са в сферата на предположението.
6. За създаване на фоторобота могат да бъдат използвани различни онлайн платформи като *Miralike* (<https://miralike.ru/pro/fotorobot>, <30.11.2025>) или да бъде нарисуван на таблет/на хартия, ако някой от студентите проявява творчески наклонности.

ЛИТЕРАТУРА

- Азимов, Э.Г., Щукин А.Н. (2018). Современный словарь методических терминов и понятий. Теория и практика обучения языкам. М: *Русский язык. Курсы*, с. 496. ISBN: 978-5-88337-701-2.
- Веселинов, Д. (2019). Изследователски аспекти на съвременната лингводидактология. *Чуждоезиково обучение*, 4(1), 7 – 8. ISSN: 0205–1834 (Print), 1314–8508 (Online)
- Добряков, И.В. (2023). Добряков, Психологические проблемы современных поколений, связанные с информационнокоммуникационной революцией. *Клиническая психология 21 века: методология, теория, практика. Научное издание. Коллективная монография под ред. Н.В. Зверевой, И.Ф. Роциной*. М.: Издательство ФГБНУ НЦПЗ, 584 с. [електронен достъп] https://www.psychiatry.ru/siteconst/userfiles/file/conf/2023_03_23/%D0%9C%D0%9E%D0%9D%D0%9E%D0%93%D0%A0%D0%90%D0%A4%D0%98%D0%AF%20%D1%81%20%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%BA%D0%BE%D0%B9.pdf Дата на последен достъп: 30.11.2025.
- Ермаков, Д. С. (2020). Персонализираната модель на образование: развитие гъвкави умения. *Образователна политика*, 1(81), 104 – 111. DOI: 10.22394/2078-838X-2020-1-104-112. [електронен достъп] <https://cyberleninka.ru/article/n/personalizirovannaya-model-obrazovaniya-razvitiye-gibkih-navykov/viewer>. Дата на последен достъп: 30.11.2025.
- Кузова, М. (2019). Аксиологични шрихи към образите на жената и мъжа в руската фразеология (динамика и полюси на оценката). *Сб. Научни трудове на ПУ „Паисий Хилендарски“*, сб. А, *Филология*, 57(1), 305 – 315. Пловдив: УИ „П. Хилендарски“, ISSN 0861-0029.

- Тенчева, Б. (2011). За българската реклама като обект на изследване от гледна точка на културологията. *Сб. Научни трудове на ПУ „Паисий Хилендарски“*, сб. Б, *Филология*, 49(1), 276 – 289, Пловдив: УИ „П. Хилендарски“, ISSN 0861-0029.
- Чакърова, Ю. (2023). Символ – възможно ли обаять необаятно (к вопросу об изучении символа в лингвокультурологии). *Сб. Научни трудове на ПУ „Паисий Хилендарски“*, сб. А, *Филология*, 61(1), 111 – 131. Пловдив: УИ „П. Хилендарски“, ISSN 0861-0029.
- Чернева, Н. (2023). *Лингводидактологични пространства на културния диалог*. Пловдив: Университетско издателство „Паисий Хилендарски“. ISBN 978-619-202-875-6.
- Шамонина, Г. (2017). Профессиональная методическая подготовка молодых русистов в Европе. *Чуждоезиково обучение*, 4(44), 388 – 392. ISSN: 0205–1834 (Print), 1314–8508 (Online).
- Francis, T. & Hoefel, F. (2018). True Gen?: Generation Z and its implications for companies. *McKinsey & Company*. Available from: <https://www.mckinsey.com/industries/consumer-packaged-goods/our-insights/true-generation-z-and-its-implications-for-companies#/> [Viewed 2025-11-30].

Acknowledgements & Funding

This study is financed by the European Union – NextGenerationEU, through the National Recovery and Resilience Plan of the Republic of Bulgaria, project DUECOS BG-RRP-2.004-0001-C01 (DUECOS D24-FIF-005).

REFERENCES

- Azimov, E.H.G., Shhukin, A.N., 2018. *Sovremennyj slovar' metodicheskikh teminov i ponyatij. Teoriya i praktika obucheniya yazykam*. M: *Russkij yazyk. Kursy*, 496 s. ISBN: 978-5-88337-701-2.
- Chakarova, YU. (2023). Simvol – vozmozhno li obayaty neobayatnoe (k voprosu ob izuchenii simvola v lingvokulyturologii). *Sb. Nauchni trudove na PU „Paisiy Hilendarski“*, sb. A, *Filologia*, 61(1), 111 – 131, Plovdiv: UI „P. Hilendarski“, ISSN 0861-0029.
- Cherneva, N. (2023). *Lingvodidaktologichni prostranstva na kulturnia dialog*. Plovdiv: Universitetsko izdatelstvo „Paisiy Hilendarski“. ISBN 978-619-202-875-6
- Dobryakov, I.V. (2023). *Psikhologicheskie problemy sovremennykh pokolenij, svyazannye s informatsionnokommunikatsionnoj revolyutsiej. Klinicheskaya psikhologiya 21 veka: metodologiya, teoriya, praktika. Nauchnoe izdanie. Kollektivnaya monografiya /pod red. N.V. Zverevoy, I.F. Roshhinoj*. M.: izdatel'stvo FGBNU NTSPZ, 584 s. ISBN 978-5-

- 6042918-2-5. с. 88 – 95. Available from: https://www.psychiatry.ru/siteconst/userfiles/file/conf/2023_03_23/%D0%9C%D0%9E%D0%9D%D0%9E%D0%93%D0%A0%D0%90%D0%A4%D0%98%D0%AF%20%D1%81%20%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%BA%D0%BE%D0%B9.pdf [Viewed 2025-11-30].
- Ermakov, D. S. (2020). Personalizirovannaya model' obrazovaniya: razvitie gibkikh navykov. *Obrazovatel'naya politika*, 1(81), 104 – 111]. DOI: 10.22394/2078-838X-2020-1-104-112. Available from: <https://cyberleninka.ru/article/n/personalizirovannaya-model-obrazovaniya-razvitie-gibkikh-navykov/viewer> [Viewed 2025-11-30].
- Francis, T. & Hoefel, F., 2018. *True Gen': Generation Z and its implications for companies*. McKinsey & Company. Available from: https://www.mckinsey.com/industries/consumer-packaged-goods/our-insights/true-gen-generation-z-and-its-implications-for-companies# [Viewed 2025-11-30].
- Kuzova, M. (2019). Aksiologichni shtrihi kam obrazite na zhenata i mazha v ruskata frazeologia (dinamika i polyusi na otsenkata). *Sb. Nauchni trudove na PU „Paisiy Hilendarski“*, sb. A, *Filologia*, 57(1), 305 – 315. Plovdiv: UI „P. Hilendarski“, ISSN 0861-0029.
- Tancheva, B. (2011). Za balgarskata reklama kato obekt na izsledvane ot gledna tochka na kulturologiyata. *Sb. Nauchni trudove na PU „Paisiy Hilendarski“*, sb. B, *Filologia*, 49(1), 276 – 289. Plovdiv: UI „P. Hilendarski“, ISSN 0861-0029.
- Shamonina, G. (2017). Professionalynaya metodicheskaya podgotovka molodyh rusistov v Evrope. *Chuzhdoezikovo obuchenie-Foreign Language Teaching*, 4(44), 388 – 392. ISSN: 0205–1834 (Print), 1314–8508 (Online).
- Veselinov, D. (2019). Izsledovatel'ski aspekti na savremennata lingvodidaktologia. *Chuzhdoezikovo obuchenie-Foreign Language Teaching*, 4(1), 7 – 8. ISSN: 0205–1834 (Print), 1314–8508 (Online)

IN SEARCH OF TRUTH IN CHINESE LANGUAGE CLASSES

Abstract. The article examines interactive learning and educational games as an appealing educational product and as a tool in Chinese language and culture classes. It proposes an original model of an offline-based educational game incorporating online elements, designed to be used as a linguodidactic tool during an interactive lesson aimed at reviewing and consolidating vocabulary and grammar for beginners.

Keywords: interactive learning; Chinese language; educational game.

✉ **Dr. Elitsa Milanova, Assoc. Prof.**

ORCID iD: 0009-0003-3590-0797

Department of Russian Philology

Faculty of Languages and Literature

Paisii Hilendarski University of Plovdiv

Plovdiv, Bulgaria

E-mail: elimilanova@uni-plovdiv.bg