

## Моделите на ролеви игри при синхронното дистанционно обучение по български език за чуждестранни студенти

Ния Пенева, Мира Душкова

## Role-play models in synchronous distance learning in Bulgarian for foreign students

Niya Peneva, Mira Dushkova

### Abstract:

In the time of synchronous distance learning we encountered a problem related to the way of teaching Bulgarian language (practical exercises) to foreign students. After a serious research of effective pedagogical techniques, we decided on the "role play" method to stimulate the development of learners' communicative abilities.

In this paper, we present in detail the technology of conducting four role-plays designed for second-year foreign students studying at the University of Ruse. The aim of learning through role-plays is to make students active, to enrich their vocabulary and to develop their language competence.

**Keywords:** Role-play, Synchronous Distance Learning, Foreign Students, Bulgarian language, High Education

**For contacts:** Niya Peneva, University of Ruse, ndoneva@uni-ruse.bg, Mira Dushkova, University of Ruse, mdushkova@uni-ruse.bg

### ВЪВЕДЕНИЕ

Обучението по български език за чуждестранни студенти е комплексен процес, в който активно участват както обучаващите, така и обучаемите<sup>25</sup>. За по-ефективното и лесно усвояване на лексикалната и граматическата същност на българския език е необходимо да се обърне внимание на творческите умения у студентите, които да развият активно мислене и способности да прилагат на практика поднесените лингвистични знания.

В процеса на провеждане на синхронно дистанционно обучение, когато липсва прекият контакт между преподавател и студент, особено актуален е въпросът как онлайн уроците да бъдат едновременно и атрактивни, и ефективни. Част от опасенията, свързани с онлайн обучението са формулирани от наши колеги: „социално дистанциране и онлайн обучение, увеличаване на времето, в което учители и ученици прекарват на своите цифрови устройства за образователни цели“ (Borisova, Ridler, Karba 2021: 44); „...в неприсъствена форма ученици и студенти ще изгубят „живата връзка“ със своите учители/преподаватели, което ще повлияе върху тяхната успеваемост по различни предмети/ дисциплини по-скоро негативно“ (Zlateva 2021: 45). В. Донева и Св. Цанков обобщават: „Анализирайки структурата на системата за електронно обучение, установяваме, че много фактори за функционирането му се променят. [...] Личностните характеристики на обучаемите се променят в медирана електронна среда. Преподавателят зад компютъра и камерата губи от прякото си

---

<sup>25</sup> Докладът отразява резултати от работата по проект „Лингвоаксиологично изследване на наративни практики“ (Дог. No 23-МТФ-02), финансиран от фонд „Научни изследвания“ на Русенския университет.

мотивиращо въздействие. Учебното съдържание остава относително непроменено, но с пълна промяна във формата на неговото представяне. Променя се и характерът на взаимоотношенията между субектите в образователния процес (обучаеми, преподаватели, административен персонал). Трябва да се отбележи, че в повечето случаи създателите на електронни образователни ресурси не предлагат пряка комуникация (обратна връзка) между субектите на педагогическия процес и не винаги ЕОР са конкретно адресирани към образователните потребности и възможности на обучаемите. От гледна точка на мотивацията за учене това трябва да се оцени като недостатък, тъй като именно прякото взаимодействие на участниците в образователния процес може да предизвика определени мотивационни състояния (Doneva, Tsankov 2022: 0637).

В преподавателската си практика при дистанционното обучение ние също срещнахме проблем, свързан с начина на преподаване на български език (практически упражнения) на чуждестранните студенти. След сериозно обследване на резултатни педагогически техники се спряхме на метода „ролева игра“, който да стимулира развитието на комуникативните способности на обучаемите и частично да преодолее социалното дистанциране между преподаватели и студенти.

Нашите наблюдения показват, че в онлайн пространството се предлагат предимно източници за дистанционно обучение по английски и руски език, докато за учебния процес по български език разполагаме с по-малко електронни ресурси (те са разработени от Хаджиева, Манова & Шушлина; Стефанова & Райкова; Гарушева и др). За да преодолеем недостига на дидактически материали, разработихме авторски модели на ролеви игри, като се надяваме, че с тях ще допринесем за обогатяването на ресурсите във виртуалната класна стая, подходящи за чуждоезиковото обучение по български език.

Методът позволява да се излезе от рамките на традиционното обучение, като едновременно развива процесите *мислене* и *въображение*. Освен това се провокират любопитството и изследователският дух на чуждестранния студент. Подкрепяме твърдението на Валентина Седефчева, че „играта по своята същност е антипод на традиционното упражнение, тя е забавен и волеви акт, начин да се избегне отегчението от познатото, скучно и досадно затвърждаване на материала“ (Седефчева: 2002).

Ролевата игра е обект на немалко изследвания в руската, българската и англоезичната научна литература, свързани със съвременното чуждоезиково обучение и един от видовете игрови методи. В своята статия „Играта като образователен феномен и нейното място в чуждоезиковото обучение“ Илка Бирова прави кратък обзор на същността на играта, представя някои от най-характерните ѝ черти; посочени са методически указания за мястото ѝ в чуждоезиковото обучение (с примери от преподаването на руски език). По отношение на същността на термина „игра“ според Бирова „тя е една от формите на организация на учебния процес, която превръща обучението в живо общуване“ (Бирова 2018: 146). Именно доближаването в максимална степен до живото общуване е наша основна цел и задача, към която се стремим в обучението по български език за чуждестранни студенти. Особено внимание в научната си статия

Бирова отделя на предимствата на играта в сравнение с традиционни учебни дейности. Бихме ги обобщили в няколко направления:

- изисква се използването на изучавания чужд език;
- допринася за психологическото спокойствие на студента;
- мотивира творческата и мисловната активност на студента.

Споделяме мнението на Бирова, че от изключителна важност за учебния процес и за успешно реализиране и провеждане на ролевите игри, са необходими както игрови технологии и упражнения, така и специфична организация на занятието. В тази връзка в доклада ще бъде представена технологията на провеждането на няколко ролеви игри, подходящи за изпълнение в онлайн учебна среда, като очакваните резултати от обучението са обвързани с обогатяването на лексикалния и граматическия фонд по български език, провокирането на студентската активност и постигането на оптимална езикова компетентност. В обучението по български език чрез ролевата игра студентът не е пасивен участник в учебния процес, а напротив – той е основният „двигател“ по време на практическите упражнения.

## 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 УПРАЖНЕНИЕ<sup>26</sup>

**1.1. Форма на обучение:** онлайн, синхронно дистанционно обучение

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

**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;

---

<sup>26</sup> 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.

- 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<sup>27</sup>, опорни думи и словосъчетания, информация за участниците в ролевата игра. Избраните теми са съобразени със степента на владеене 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 интернет доставчик, главен редактор, лекар, продавач-консултант) и 2. Потребители (клиенти, пациенти, репортери 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. Например при темата „Интервю за студентския вестник“ той предварително дава характеристика на вестника, представя историята на изданието и т.н. Междувременно останалите участници записват максимален брой въпроси към домакина (значение на вестника, ангажираност на студента, ползи за студента и пр.), 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

---

<sup>27</sup> При създаването на презентациите са използвани фотографии от сайта за свободно споделяне [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com).

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 четири модела на ролеви игри, разработени от нас за обучението по български език на чуждестранни студенти от II курс от различни специалности на Русенския университет<sup>28</sup>.

### **2.1. РОЛЕВА ИГРА 5**

**Тема: В хранителния магазин**

**Специфична цел:** Назоваване на реалии, свързани с храна и хранене, прилагане на граматически правила (употреба на граматически правилна реч), активизиране на речника, реализиране на комуникативна ситуация и подобряване на комуникативните умения

---

<sup>28</sup> 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). Поради причина, че смятаме тези игри за развитие на темата, в настоящия доклад ролевите игри са номерирани от 5 до 8.

**Указания от преподавателя:**

**Комуникативна ситуация:**

Разговор на хранителния щанд между продавач и купувач

**Участници:** Домакин (Продавач) и Купувач (Студент 1, Студент 2 и т.н.)

**Опорни думи и словосъчетания:** месо, видове сирене, безалкохолно, хляб, плодове, зеленчуци, мерни единици (килограм, грам, литър), щанд, промоция

**Очаквани резултати:**

**Лексика:** щанд, продавач, купувач, обслужване, пазарувам, харча, вегетарианец, веган, месо, видове сирене, безалкохолно, хляб, плодове, зеленчуци, здравословна храна, кошница, продукти, касиер, каса, касова бележка, ресто, рекламация, евтин, скъп

**Граматика:** практическо прилагане на граматически правила, правилно формулиране на въпроси, използване на: учтивата форма и българския речев етикет, прав словоред, правилна употреба на ударенията, съществителни имена, означаващи същности или персони, бройна форма, качествени и относителни прилагателни имена и употреба на сравнителна и превъзходна степен, съгласуване по род и число, числителни бройни имена, глаголни да-конструкции, условно и повелително наклонение.

## 2.2. РОЛЕВА ИГРА 6

**Тема: Проблеми с интернет в университета**

**Специфична цел:** възприемане и усвояване на лексика от тематична област „Интернет комуникация“, прилагане на граматически правила (употреба на граматически правилна реч) и реализиране на комуникативна ситуация

**Указания от преподавателя**

**Комуникативна ситуация:**

разговор по телефон или на живо между служителя, отговарящ за интернет в университета, и потребителя на интернет.

**Участници:** Домакин (Служител от университета) и Потребител 1, Потребител 2 (3, 4, 5 и т.н.).

**В хранителния магазин**

**Полезни изрази:**


- Бихте ли ми дали...
- Бихте ли ми показали...
- Бих искал/да купя...
- Каква е цената на...
- Заповядайте!
- Благодаря!
- Моля!

**Участници:**

1. Продавач на щанд
- Купувач 1
- Купувач 2

**Опорни думи и изрази:**

- Месо
- Видове сирене
- Безалкохолно
- Хляб
- Зеленчуци
- Десерт
- Продукти
- Мерни единици (килограм, грам, литър)
- Щанд
- Промоция



Фиг. 1


**Проблеми с интернет в университета**

**Участници**

1. Служител от университета
2. Потребител 1
3. Потребител 2

**Опорни думи и словосъчетания:**

- Описание на проблема
- Рутер
- Нестабилна интернет връзка
- Лошо качество на сигнала
- Скоростно ограничение
- Рестартиране
- Ремонт
- Потребителско име и парола



Фиг. 2

**Опорни думи и словосъчетания:** нестабилна интернет връзка, скоростни ограничения, лошо качество на сигнала, потребителско име и парола

**Очаквани резултати:**

**Употреба на специфична лексика:** нестабилен интернет, подобряване на качеството и скоростта на интернет, проблеми с рутера, захранващ кабел, интернет връзка, интернет доставчик, ограничения, комуникация, решаване на проблема, ремонт, рестартиране, сърфиране в интернет

**Граматика:** практическо прилагане на граматически правила, задаване на въпроси с въпросителни думи, използване на учтивата форма, прав словоред, уместна употреба на ударенията; употреба на: специфични словосъчетания и предложни съчетания, съгласувани по род и число, употреба на сегашно време, страдателен залог, модалните глаголи „може“ и „трябва“, условно и повелително наклонение, глаголни да-конструкции

### 2.3. РОЛЕВА ИГРА 7

**Тема: Интервю за студентския вестник**

**Специфична цел:** Подобряване на уменията на студентите за интервюиране за работа, формулиране на въпроси, прилагане на граматически правила (употреба на граматически правилна реч) и реализиране на комуникативна ситуация

**Указания от преподавателя:**

**Комуникативна ситуация:**

Главният редактор на университетския вестник прави интервю със студенти, за да ги наеме за репортери на изданието

**Участници:** Домакин (Главен редактор на вестника) и Студент (Репортер 1, Репортер 2 и т.н.)

**Опорни думи и словосъчетания:** Представяне на вестника, периодичност на вестника, ангажираност, предишен опит, ползи за студента

**Очаквани резултати:**

**Лексика за обсъждане при заемане на ново работно място:** CV, интервю, периодичност, ангажираност, обучение, кариера, възнаграждение, хонорар, договор, работодател, доброволец, отдел, стаж

**Граматика:** практическо прилагане на граматически правила, правилно формулиране на въпроси, използване на: учтивата форма, българския речев етикет, прав словоред, уместна употреба на ударенията, употреба на сегашно, минало свършено и бъдеще време, условно наклонение, въпросителни конструкции.


### 2.4. РОЛЕВА ИГРА 8

**Тема: В лекарския кабинет**

**Интервю за студентския вестник**

**Участници:**

1. Главен редактор
2. Студент – репортер 1
3. Студент – репортер 2



**Опорни думи и изрази:**

- Представяне на вестника
- Периодичност на вестника
- Ангажираност на студента
- Заплащане
- Предишен опит
- Ползи за студента

Фиг. 3



**Специфична цел:** Представяне на физическото състояние, назоваване на части на тялото, посочване на физиологически проблеми, даване на съвети, прилагане на граматически правила (употреба на граматически правилна реч), реализиране на комуникативна ситуация и подобряване на комуникативните умения

**Указания от преподавателя:**

**Комуникативна ситуация:**

Пациентът е с тревожни симптоми (температура, главоболие, кашлица, хрема, болки в стомаха и др.) и отива на лекар за консултация

**Участници:** Домакин (Лекар) и Пациент (Студент 1, Студент 2 и т.н.)

**Опорни думи и словосъчетания:** физическо състояние, оплаквания, симптоми, прием на лекарства, лекарски кабинет, пациент, болница, чакалня, болести, инжекция, рецепта, здраве, болка, термометър, алергия

**Очаквани резултати:**

**Лексика:** назоваване на части на тялото, назоваване на симптоми, възпалено гърло, ангина, кашлица, хрема, температура, треска, главоболие, повръщане, грип, простуда, болезнен, неразположен, рана, джипи, лекарствата се вземат през устата, схема за прием на лекарства, хапче, таблетка, блистер, витамини, сироп, продължителност, предписание, антибиотик, пробиотик, противопоказания, даване на съвет, алергична реакция, изследвания

**Граматика:** практическо прилагане на граматически правила, правилно формулиране на въпроси; използване на: учтивата форма, българския речев етикет, прав словоред, уместна употреба на ударенията, различни глаголни времена за описване на симптоми, диагноза и лечение, изразяване на необходимост чрез модални глаголи, въпросителни конструкции, повелително наклонение, възвратни глаголи, предложни съчетания, прилагателни имена и причастия

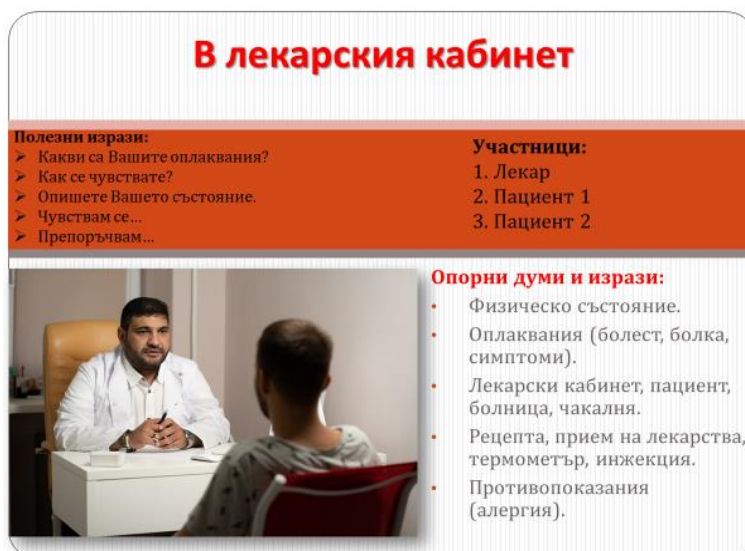
## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Разработените четири ролеви игри биха могли да се използват като самостоятелно упражнение или като допълнително средство за затвърждаване на знанията и за развиване на комуникативните умения. Въз основа на нашия опит ще формулираме следните предимства и недостатъци на метода.

Като интерактивен метод на обучение и иновативна образователна технология той притежава следните предимства.

**1.1. Предимства на ролевата игра при синхронното дистанционно обучение:**

– Ефективен инструмент при овладяването на българския език;



Фиг. 4



– Упражняване и развиване на устната диалогична реч, и подобряване на произношението;

– Повишаване на мотивацията за учене;

– Подобрява самочувствието на студентите за нивото на владеене на езика;

– По-неуверените студенти, които не обичат да се изявяват пред „публика“, биха могли да се отпуснат по-лесно пред екрана;

– Методът *ролева игра* по своята същност е част от компетентностния подход в педагогическата дейност, тъй като е с практическа насоченост и е ориентиран към резултатите в обучението (Чавдарова-Костова 2022: 25).

С помощта на ролевата игра студентите ще придобият следните:

#### **1.1.1. Знания:**

– Овладяване и затвърждаване на българския речев етикет;

– Усвояване на граматиката, като на практика се използват граматическите правила;

– Овладяване и затвърждаване на лексика (разширяване на лексикалния запас);

– Овладяване и затвърждаване на изрази;

– За ролевата игра като педагогически метод (студентите от педагогическите специалности биха могли да го използват в бъдещата си практика).

#### **1.1.2. Умения за:**

– Развиване на комуникативни умения;

– Слушане, разбиране и говорене. Ролевата игра помага на студентите да предават информация, а останалите да я разбират правилно, за да се постигне ефективна комуникация;

– Формулиране на въпроси;

– Подобряване на уменията за работа в екип.

#### **1.1.3. Компетенции:**

– Езикова грамотност;

– Социална компетентност (овладяване на правилата за поведение и общуване).

Въпреки споменатите предимства, трябва да отбележим, че методът има и своите недостатъци.

### **1.2. Недостатъци на ролевата игра при синхронното дистанционно обучение**

– Възможни са технически проблеми с интернет връзката, което може да осуети/ затрудни провеждането на учебния час;

– Не всички студенти разполагат с достатъчен лексикален запас, за да могат да се изразяват пълноценно;

– Вероятно е някои от студентите да не се включват с желание в играта, тъй като не са достатъчно уверени в езиковите си способности и в устното си изразяване;

– Не всички студенти умеят да импровизират;

– Някои студенти не са достатъчно активни, а чрез синхронното дистанционно обучение преподавателят разполага с по-малко механизми за включване на обучаемите в играта.

Разработените от нас модели за ролеви игри обогатяват електронните ресурси на преподавателите по български език за чуждестранни студенти. Те могат да се използват и по време на т.нар. традиционно обучение (*face to face*).

## ЛИТЕРАТУРА

Бирова (2018): И. Бирова. Играта като образователен феномен и нейното място в чуждоезиковото обучение. – Чуждоезиково обучение, Vol. 45, № 2, pp 145-151.

Велева (2013): А. Велева. Педагогика на играта. Плевен: МЕДИАТЕХ.

Гарушева (2011): П. Гарушева. Симулационната игра в обучението по български език. Paisiy Hilendarsky University Of Plovdiv – Bulgaria Research Papers, 49 (1, Part D), 45–61.

Душкова, Пенева (2021): М. Душкова, Н. Пенева. Прилагане на технологията на ролевата игра в онлайн обучението по български език на чуждестранни студенти. – В: Лингвистични проблеми II/ Linguistic Problems II. Благоевград, 2021, II, Vol. 2, pp 348-356.

Иванова, Стойкова и кол. (2022): А. Иванова, В. Стойкова, Г. Иванова, Е. Ибрямова, Ст. Смрикарова, Цв. Христов, Цв. Георгиев, Ю. Алиев. Наръчник по иновативни образователни технологии. Под общата редакция на А. Смрикаров и Хр. Белоев, 2022.

Матеева-Байчева, В. (2021): В. Матеева-Байчева. Обучението по български език като чужд в електронна среда. Български език и литература, 63 (3), pp 302–310.

Седефчева 2002: В. Седефчева. Ситуативната игра в чуждоезиковото обучение (при преподаване на сръбски език в българска езикова среда). Онлайн ресурс. – В: Бюлетин „Специализирано обучение по чужд език”. ВИПОНД, София, 2002 <<https://www.rastko.rs/rastko-bg/jezik/vsedefceva-igra.php>> (Посетен на 12.04.2023).

Стефанова, Райкова (2019): Й. Стефанова, П. Райкова. Игровият елемент в обучението по български език на чуждестранни студенти по дентална медицина. – Реторика и комуникации, (38), pp 1–10.

Хаджиева, Е., Р. Манова, В. Шушлина (2020): Е. Хаджиева, Р. Манова, В. Шушлина. Иновативни практики в чуждоезиковото обучение. Български език като чужд. София: Университетско издателство „Св. Климент Охридски“.

Чавдарова-Костова (2022): С. Чавдарова-Костова. Наръчник за прилагане на компетентностния подход в обучението на бъдещи учители, 2022.

Borisova, Ridler, Karba (2021): Т. Borisova, М. Ridler, V. Karba. Online Education – Mission (im) possible. – In: Proceedings of University of Ruse - 2021, Vol. 60, book 6.3, pp 44-49.

Doneva, V., Sv. Tsankov (2022): V. Doneva, Sv. Tsankov. Research and Analysis of working Indicators of online Learning as a different educational Environment. – In: ICERI2022 Proceedings, pp 0636-0643.

Zlateva (2021): R. Zlateva. Online learning of History subjects for students in „Angel Kanchev“ University of Ruse – Impediments and Benefits. – In: Proceedings of University of Ruse - 2021, Vol. 60, book 6.3, pp 24-30.