

# РЕЦЕНЗИЯ

за

дисертационния труд

## „ПСИХОЛИНГВИСТИЧНИ АСПЕКТИ ПРИ УСВОЯВАНЕТО НА ЗНАКОВИ СИСТЕМИ“

за присъждане на образователна и научна степен „доктор“ по  
професионално направление: 2.1 Филологии (Български език – семиотика)

**Докторант:** Николай Шиндаров

**Рецензент:** проф. д.ф.н. Юлияна Стоянова

### **За докторанта:**

Николай Шиндаров е възпитаник на Факултета по славянски филологии при Софийския университет „Св. Климент Охридски“. Тук той се дипломира като магистър по „Славянски езици и литератури“ с профил сръбски и хърватски, втора специалност словенски език, а от 2020 до 2023 г. следва редовната докторантска програма по „Български език – семиотика“ към Катедрата по български език. Той е един от малцината, които успяват да подготвят дисертационния си труд в рамките на отредените за редовна докторантура три години, въпреки че по-голямата част от времето на следването му преминава под знака на пандемията, ограничаваща не само контактите между хората, но и достъпа до библиотеки и институции.

Темата на дисертационния труд, разработена от Николай Шиндаров, е твърде необичайна – не толкова поради заложената в заглавието връзка между семиотика и психолингвистика, а преди всичко защото знаковите системи, които се анализират в текста, включват, наред с езика, също така музикални и изобразителни елементи, на чийто фон протича интеракцията между човека и изчислителната машина. Тази интеракция се осъществява чрез видео игри, които са предназначени да стимулират процеса на семиозиса при овладяването на чужди езици по метод, който повишава мотивацията за учене, тъй като залага на т.нар. имплицитно учене. Следователно интердисциплинарният ключ към

проблематиката на предложената за защита дисертация изисква познания в няколко взаимосвързани области: семиотика, психология и психолингвистика, контрастивна лингвистика, лингводидактика и методика на чуждоезиковото обучение. Прочитът на труда на Николай Шиндаров ни убеждава, че докторантът притежава този интердисциплинарен ключ. Познанията върху множеството езикови системи, описани и използвани в различните варианти на игрите, докторантът натрупва както по време на следването си (сръбски, хърватски, словенски), така и като лична инициатива (английски, руски, испански). Задълбочаването на ерудицията му в областта на теорията и методологията на лингвистиката и семиотиката се осъществява под умелото ръководство на научната му ръководителка проф. д-р Гергана Дачева, а отличната му ориентация в психолингвистиката, контрастивната лингвистика и лингводидактиката е постигната с подкрепата на колеги от Катедрата по български език към Факултета по славянски филологии.

С цел придобиване на теоретични знания в областта на програмирането Николай Шиндаров е следвал един семестър в тригодишната бакалавърската програма на Мариборския университет по компютърни науки. Практическите умения за изготвяне на компютърни програми докторантът развива в продължение на 10 години работа като програмист в български и международни екипи, като се занимава с програмиране и софтуерно инженерство. Той е ръководител на екип за разработка на различни версии на мобилна игра за преподаване на чужди езици и преводи на учебни текстове.

#### **За дисертацията:**

Дисертационният труд „Психолингвистични аспекти при усвояването на знакови системи“ в обем 259 с. е структуриран според изискванията на жанра: увод, пет глави, заключение и библиография, включваща 176 цитирани източника на български, английски, руски, френски и испански.

**Уводът** мотивира избора на темата и поставя целите и задачите на изследването.

**Първата глава** със заглавие „Семиотика и знакови системи. Семиотичният подход при чуждоезиковото обучение“ е посветена на теоретико-методологичните основи на семиотиката. Разгледани са най-важните теоретични постановки на класиците на това научно направление – Пърс, Морис, Сосюр, наред с някои по-съвременни концепции, за да

се пристъпи към представяне на предимствата, които носи т.нар. семиотичен подход към обучението по чужд език. При този подход акцентът е върху живата интеракция, максимално близка до естествените условия на общуване, така че, наред с вербалната, се активират и невербални семиотични системи: език на тялото, жестове и мимика, визуални изображения, музика и т.н.

Семиотичният подход в чуждоезиковото обучение намира своето логично приложение във видеоигрите, чиято структура би могла да бъде разглеждана като комплексна знакова система от мултимедиен характер, изградена от различни компоненти.

Заклучението на автора е, че съставните акустични и визуални знакови системи в една образователна игра за преподаване на чужди езици „биха могли да работят в симбиоза, генерирайки общ ефект, който се очаква да допринесе за бързото и лесно усвояване на друга знакова система, а именно – чуждия език, който се изучава чрез играта“ (с. 34).

**Втората глава** е посветена на теоретико-методологичните проблеми в основата на създаването на образователна игра за преподаване на чужди езици (точно така е формулирано и заглавието ѝ). Авторът съвсем правилно прилага термина „овладяване“ във връзка с процесите, които се активират спонтанно при използването на учебни видеоигри. Николай Шиндаров базира това свое виждане върху опита на Георги Лозанов, създателя на сугестопедията. Като разчита на т.нар. имплицитно учене, което протича несъзнавано за учащите, Лозанов постига запаметяването на няколко хиляди думи за изключително кратки срокове.

Следователно учебната видеоигра трябва да се опира върху имплицитното учене, което да осигури бързо усвояване на значително количество чуждоезикова лексика. Същевременно, тъй като лексиката се преподава в контекст, чрез видеоиграта се очаква и имплицитно учене на граматически форми и конструкции. При планирането на играта се вземат под внимание редица психологически и психолингвистични особености, които влияят положително върху ефективността на запаметяването на думи: ангажиране на колкото се може повече сетива; събуждане на емоции, особено негативни; контролиране на тревожността; включване на новата лексика в истории; добавяне на музикален фон; произнасяне на думите с естествена, немонотонна интонация. Обсъжда се подробно въпросът за връзката между запаметяването и интервалите на повторение на материала.

Последната част на тази глава разглежда начините на подбор на преподаваната лексика, като с помощта на корпусната лингвистика се отчита честотата на подбраните думи и нивото им на усвояване.

Двете теоретични глави разкриват отлично познаване на обсъжданите теоретико-методологични проблеми, умение за водене на научна дискусия, критично отношение към литературните източници и отстояване на собствено мнение.

Останалите три глави представят работата по създаването на учебна игра за учене на чуждоезиков материал.

**В Глава трета** („Процес на изработка на прототипа и подготовка за експеримент, изследващ неговата ефективност“) е описан процесът на изработка на прототипа на играта и подготовката за експеримент, изследващ неговата ефективност, а след това – самият експеримент. Изработката на прототипа изисква задълбочена лингвистична подготовка, за да се отчете спецификата на всеки един от 16-те езика, които са предвидени за изучаване. Сериозно предизвикателство се оказва разделянето на учебните текстове на минимални фрагменти, за които е въведен работният термин „най-малка обща транслема“, така че да могат бъдат преведени точно от всеки език на всички останали. Трудностите, произтичащи от различната граматическа и семантична структура на езиците, на моменти изглеждат непреодолими. Въпреки това третата версия на първото ниво на играта се оказва достатъчно приложима, за да бъде тествана в реални условия.

**В Глава четвърта** („Експеримент, установяващ ефективността на прототипа“) е представен експеримент, който включва учене на словенски и френски език посредством видео играта. Експериментът е проведен коректно с ученици от пети клас на столично училище. Анализите на резултатите са подробни и прецизни, отчита се очакваната висока ефективност на запаметяването, но и неочаквано големите разлики между най-добрите и най-лошите резултати. Особено интересни са експерименталните данни с граматически и семантични грешки, създавани от т.нар. „фалшиви приятели“.

**Петата глава**, „Изводи от експеримента с прототипа. Практически изследвания върху концепцията за пълна версия на играта“, е посветена на оценка на резултатите от проведения експеримент. Изводите от експеримента дават тласък на изработване на нова

концепция за пълна версия на учебната игра, която предстои да бъде осъществена: отново се подбира лексика за база данни, в която думите са класифицирани вече не само по честотата и нивото си, но и по тематични категории, оформящи десет основни лексикални теми за начинаещи. Сериозен принос са подготвените 40 учебни текста, чрез които да се преподава съответната лексика. Текстовете са оригинални и занимателни – наистина отговарят на намерението да се поддържа интересът на учещите чрез неочаквания завършек на всяка история, като по този начин учещият е мотивиран да продължи употребата на учебната игра на следващия ден, воден от любопитство как ще се развие по-нататък историята.

**Заключението** на дисертацията отчита постигнатото и маркира насоки за бъдещи изследвания.

**Авторефератът** в обем от 47 с. е оформен според изискванията и отразява вярно съдържанието на дисертационния труд. Вероятно е недоразумение или механична грешка, че отбелязването на страниците в съдържанието на автореферата отразява пагинацията на самата дисертация. Също така би било добре преди заглавията на отделните глави, представени в автореферата, да е дадена техният пореден номер.

Приносите, отбелязани от Николай Шиндаров, са коректно и обективно формулирани. Приносен характер на първо място има теоретичното описание на видеоигрите като комплексни семиотични системи. Иновативността на видео играта, чийто прототипен модел е разработен в дисертацията, е безспорна и затова изцяло приносна. Практическото приложение в лингводидактиката на съставената от Николай Шиндаров база данни от 1898 лексикални единици, разпределени по нивата им на преподаване според Cambridge, също изглежда перспективно. Самият автор дава пример за такова приложение в примерните учебни текстове от последната глава: тяхното странно, противоречиво и на моменти абсурдистко съдържание е теоретично обосновано от гледна точка на характеристиките на човешката памет. Възможното използване на подобни текстове със сигурност би било интересно допълнение към традиционните лингводидактични пособия. Надявам се, че очакваният резултат от прилагането на видео играта – да се стимулира бързото и практически несъзнателно усвояване на знакови системи, и по-специално чужди

езици, потенциално решавайки проблеми с мотивацията на учащите – би бил стимул за по-нататъшни разработки в тази насока.

По темата на дисертацията Николай Шиндаров е представил три публикувани статии: „Сравняване на лексиката от EWL и NGSL-S 1.2 и дистрибуцията ѝ съгласно английския лексикален профил“ в сп. „Съпоставително езикознание“ (2021); „Характеристики на ефективните алгоритми за дългосрочно запаметяване посредством преговор през интервали“ в сп. „Съвременна лингвистика“ (2021) и „Асоцииране на лексикалните единици на EWL и NGSL-S 1.2 с техните CEFR нива: Важен фактор при създаването на учебно съдържание по английски език“ в сборника „Проблеми на социолингвистиката“ (2021). Статията „В каква степен и по какъв начин създават трудност при ученето на чужд език „фалшивите приятели на преводача“ е включена в кн. 1 от 2022 г. на сп. „Съвременна лингвистика“, което предстои да излезе от печат до края на този месец. Николай Шиндаров е участвал с доклади и в три международни конференции. Публикуваните статии и изнесените доклади отразяват съществени аспекти от проблематиката, разработена в дисертационния труд, и заявяват присъствието на Николай Шиндаров в полето на съвременната наука, обединяваща хуманитаристиката с новите технологии.

Накрая бих желала да заявя, че изследването „ПСИХОЛИНГВИСТИЧНИ АСПЕКТИ ПРИ УСВОЯВАНЕТО НА ЗНАКОВИ СИСТЕМИ“ по своята структура и съдържание отговаря на всички изисквания за дисертационен труд. Затова гласувам положително на Николай Шиндаров да бъде присъдена образователна и научна степен „доктор“ по професионално направление: 2.1 Филологии (Български език – семиотика).

София, 30.03.2023

/Проф. д.ф.н. Юлияна Стоянова/

