

ТЕХНОЛОГИЧЕСКА ОБОСОБЕНОСТ НА ОТДЕЛНИТЕ ЕТАПИ НА РОЛЕВАТА ИГРА КАТО ИГРОВИ МЕТОД НА ОБУЧЕНИЕ НА СТУДЕНТИ В СЕМИНАРНИТЕ УПРАЖНЕНИЯ ПО „ТУРИСТИЧЕСКО ЕКСКУРЗОВОДСТВО“

Захарий Дечев
Университет „Проф. д-р А. Златаров“

Резюме. В настоящата статия се разглеждат технологичните особености на отделните етапи при практическото реализиране на ролевата игра като игрови метод на обучение в семинарните упражнения на студентите, изучаващи университетската учебна дисциплина „Туристическо екскурзоводство“ в специалност „Туризм“. Отделните етапи в ролевата игра технологически структурират нейното функциониране. Открити и подробно са разгледани отделните компоненти и показатели във всеки от етапите – планиране, претворяване и преценяване, съобразно своето самостоятелно разгръщане според типичната си същност и характерност. Познаването на всеки отделен етап в ролевата игра подпомага преподавателя и студентите да усвоят начина му на протичане, разгръщане и организиране в игровия процес.

Keywords: play, role, technology, indexes, professor, student

Въпросът за мотивите и подбудите на участниците в ролевата игрова дейност е един от значимите въпроси при изясняване на същността на играта. Игровият процес, в който функционират игровите роли, прави игровите действия по-обобщени и символични, но извън играта се осъзнават като жизнено значими, социално необходими, повишаващи професионалната подготовка на студентите. В този смисъл ролевата игра се възприема като копираща, изобразителна или отразителна и трансформираща игрова дейност за учащия на комуникативните взаимоотношения между потребител (клиент) и специалист (екскурзовод).

В практиката на екскурзоводското обслужване, извършвано от екскурзовода, се наблюдават различни нестандартни и конфликтни ситуации, в които попада. В. Кръстева подчертава, че решаването на конфликти е още по-показателен пример за „нестандартност в екскурзоводското обслужване. Разнообразието от личности и характери и ситуации, в които може да попадне при

едно пътуване, е невъзможно да се предвидят, а решенията да бъдат предписани като правила за работа“ (Кръстева, 2011). Независимо от една такава съпоставка, играещите осъзнават мястото си в играта, това е малък опит за тях да съпреживеят реални ситуации, да ориентират участието, поведението, позицията и начина си комуникация с другите в провокираното (изкуствено създаденото) игрово положение.

Самопознанието и опитът, който натрупват учащите чрез примерните игрови ситуации в цялостния игрови процес върху базата на създаваните игрови взаимодействия, им помагат да се ориентират в начина на овладяване на типични човешки мисловни, комуникативни, поведенчески, социални, трудови и организационни умения и модели. Тази концептуализирана взаимосвързаност се подчинява на осъществяваното педагогическо взаимодействие между учебната и игровата дейност в процеса на обучение според усвояваното учебно съдържание от студентите в семинарните упражнения по „Туристическо екскурзоводство“.

Анализирайки същността и характеристиката на ролевата игра, се изграждат и обосновават концептуалните основи, теоретичната ситуираност, технологичните особености, структурата, систематизиращите и организационните постановки и начинът на нейното практическо реализиране в процеса на обучение на студентите. *Основополагащо в ролевата игра е отразяването на реални (не измислени) социални и трудови взаимоотношения между хората в професионална и житейска среда.* Желанието на играещите да претворяват общуването, поведението, социално-нравствените и професионалните отношения и дейности създават предпоставки за отразяването им в ролеви игрови действия. Основният мотив за игра се намира в игровите действия, в дейността, т.е. в самия игрови процес, реализиран от играещите, който значително определя характерността на ролевата игра да се действа така, съобразно реалните ситуации, в които попада екскурзоводът в своята практика.

Теоретичното описание на отделните етапи на ролевата игра при провеждането ѝ в аудиторни условия по време на семинарните упражнения съдейства и спомага за по-добрата и ясна очертаност на ролевата игрова дейност и последователността на извършваните отделни действия и поетите игрови отговорности от участниците. **Всеки от етапите притежава свое самостоятелно разгръщане според типичната си същност и характерност.** Отделният етап изобразява основата на своето независимо осъществяване, но взети в единство, отразяват начините на цялостното технологично конструиране и развитие на ролевата игра. Развиващият ефект на играта се осъществява, когато отделните етапи присъстват в единство и последователност, защото отразяват очертанията на цялостния игрови процес. Практически етапите се реализират от самите желаещи да участват в играта. *Същността на всеки етап дава възможност на играещите да усвоят начина му на разгръщане и организиране.*

Според Д. Елконин ролевата игра се реализира в зависимост от сферата на действителността, която се отразява в игровия сюжет, и характеризира промяната в игровото съдържание, както и отношенията между ролята и игровото действие. При един и същи игрови сюжет играещите от различните възрасти отразяват различно игрово съдържание. Несъмнено тази промяна се отразява и върху изменението на степента на зрялост на отделните нива в развитието на играта. Общата тенденция при разкриване технологията на отделните нива е към засилване на нейния условен и абстрактен характер и стремеж да се търси по-голямо сходство между реалните и въображаемите игрови отношения. Затова тези нива са ориентировъчни и не са рязко разграничавани.

Д. Елконин обособява **четири нива (стапа) на развитие на ролевата игра.**

Първо ниво – централното съдържание на играта е действието с предмети, насочени към съучастника в играта. От отделни и разпокъсани те се обединяват в общ сюжет. Ролите не са обозначавани и назовани и се определят от характера на действието, но не определят самото игрово действие. Действията са еднообразни и се състоят от редица повтарящи се операции. Участниците играят индивидуално или паралелно, като логиката на игровите действия лесно се нарушава без протести от страна на играещите.

Второ ниво – основното игрово съдържание е същото, както в предходното, и има циклично повторение на игровия сюжет. Ролите се обозначават и назовават, забелязва се разделение на функциите, а изпълнението на ролите се свежда към реализация на игровите действия, които се разгръщат и смислово се обединяват около игровата роля. Логиката на действията се определя от тяхната жизнена последователност в реалната действителност. Отношението към нарушаването на последователността е противоречиво, не се приема това нарушение, но не се и протестира.

Трето ниво – основно съдържание на играта става изпълнението на ролята и произтичащите от нея игрови действия. В играта се внасят игрови действия за установяване на контакт с партньорите. Игровите роли заемат централно място и определят игровото поведение на играещия, те са ясно очертани, обособени и предварително назовани в началото на играта. Нараства времетраенето за игра и по-често се обособява като съвместна. Нарушаването на логиката на игровите действия не се приема, протестира се и затова се очертават вътрешни правила, които да ги регулират.

Четвърто ниво – централно съдържание на играта стават изпълнението на игрови действия, свързани с пресъздаване на отношенията между възрастните хора, техни личностни или трудови ситуации, чиито игрови роли изпълняват другите играещи. Игровите сюжети са различни и разнообразни и не са свързани само с непосредствения житейски опит на участника в играта. Игровите роли са ясно обособени и взаимосвързани. Игровите действия се разгръщат

в точна последователност, строго пресъздаваща реалната логика, и повече са насочени към различните персонажи в играта. Нарушаването на логиката на игровите действия и правилата в играта, които се основават на съществуващи в реалния живот правила, се отхвърля и това се мотивира с посочване на паралели от социалната действителност, но и с посочване на рационалността на правилата.

Д. Елконин отбелязва, че анализът на обособените нива на развитие на ролевата игра са едновременно и стадии в развитието. Ако нивата се разположат според възрастта на участниците, то ясно се вижда, че с възрастта расте и нивото на развитие на играта (Елконин, 1984).

Според Ил. Мирчева инсценирането на ролевата игра се осъществява в следните **три фази**.

Мотивационна фаза: посочва се поводът за изпълнение на играта, разпределят се ролите, възлагат се задачи за наблюдение.

Фаза на действие: разиграва се ролевата игра.

Фаза на размишление: чрез дискусия се обобщават резултатите от играта (Мирчева, 1997).

Според Я. Тоцева в хода на играта се оформят две групи – изпълнители и зрители. Първата група интерпретира вземането на решения, а втората оценява поведението и действията на изпълнителите. Авторката се спира на **три основни етапа** в ролевите игри: *организиционен, проиграване, заключителен*.

1. **Първият етап** – *организиционен* (подготвителен), се свързва с изясняване на целта, съдържанието, структурата на играта, разпределението на ролите, получаване на предварителни инструкции за участниците в играта. Зрителите получават също така указания за целта на наблюдаваната учебно-игрова дейност и към кои факти и явления да насочат вниманието си.

2. **Вторият етап** – *проиграване*, се свързва с практическото развитие на игровото действие.

3. **Третият етап** – *заключителен*, включва анализа и разбора на действията на изпълнителите. Анализът може да се осъществи в няколко направления: оценка на изпълнението на игровите роли с акцент върху достоверността; оценка и анализ на начина на разиграване на игровата ситуация, вариативността и тактическите решения; оценка на връзката и способността да се приспособяват към реакциите, уменията за общуване, оказване на помощ при възприемане на аргументите на партньорите в играта; оценка на приносите чрез участието на отделните играчи и вложените новости в игровия подход (Тоцева& Динчийска, 2009).

Според А. Велева ролевата игра се развива в следните **три етапа**.

1. Подготовка

Преди да започне една ролева игра, е необходимо да се избере удачен вид, както и в колко групи ще се проведе. В случай че групата е до 12 души, може

да се проведе една ролева игра пред цялата група. Но ако участниците са повече, е по-уместно да се проведат няколко ролеви игри едновременно в различни части на залата. По време на *въведението* водещият *създава атмосфера* за провеждането на играта. Въвежда се начинът на протичане, конкретизират се целите и се дава възможност на участниците да си поставят лични цели. Тук е моментът да се дадат насоки за протичането, както и да се инструктират останалите хора в групата – къде, кога и как ще могат да дадат обратна връзка на участниците в играта. Втората фаза от въведението е *разпределянето на ролите* или кой ще участва и по какъв начин. Предлагам ви 4 начина за избор на участници:

- 1) Потърсете доброволци.
- 2) Изберете според личностни типове.
- 3) Изберете на базата на допълнителна информация за участниците.
- 4) Ако искате по-силен ефект, разменете ролите, които хората играят в реалността.

След като участниците в играта са избрани, им се предоставят писмени инструкции за изпълнение на ролите и време за запознаване с тях. Добре е да дадете възможност за въпроси и доизясняване и да въведете основни упътвания как да се изпълнява ролята. *Преразглеждане на инструкциите след началото на играта не се допуска*. Последната фаза на въведението е да изберете наблюдатели и да изясните тяхната задача. Дайте им яснота какво се очаква от тях след края на ролевата игра. Наблюдателите могат да имат за задача да наблюдават конкретно поведение или определен участник. Можете да ги улесните, ако им предоставите листи за наблюдение, за да имат опорни точки какво да наблюдават.

2. Управление на действието

За да можете да управлявате действието, е нужно да определите къде в залата ще се проведе ролевата игра и къде ще бъдат наблюдателите, участниците, които няма да бъдат в роли, както и вие самите. Преди да започне играта, се задава определено ограничено време за нейното провеждане. След известно разиграване можете да поканите участниците да си разменят ролите. С цел да се изпробват повече поведения, да се видят повече гледни точки, участниците могат да преминат през всички роли или главните участници да си разменят ролите.

След като започне играта, фасилитаторът се намесва рядко. Той следи доколко случващото се е релевантно на целите на обучението, поддържа участниците заинтригувани и въввлечени, улеснява трудните интеракции, задържа действието, намесва се, като препрочита инструкциите за ролята. *Излизане от роли*. Често ролевите игри са свързани с доста емоции и участващите в ролите могат дълго да останат под влиянието на преживяването. За да се излезе от роли, е необходимо да се приключи преживяването, като се затвори ситуация-

та. Можете да помогнете на участниците да отделят себе си от ролята, като им дадете възможност да изразят чувствата, мислите и преживяванията си или като предоставите няколко минути за усамотение и писмен анализ.

3. Обратна връзка

В структурираните ролеви игри даването и получаването на обратна връзка е зададено в инструкциите – указано е къде, кога и как да се предостави. Чрез обратна връзка участниците се стремят да извлекат общи положения и принципи, които могат да бъдат генерализирани. На този етап поискайте утвърждаваща обратната връзка, например: „Кое от нещата, които направи А, даде резултат?“. Потърсете сравнение между чувства и наблюдавано поведение и помолете участниците да направят аналогии с реалния си живот. Насочете вниманието върху процеса, например: „Кои от 4-те стъпки на обслужването, за които говорихме, успяхте да забележите?“. *Анализът* след ролевата игра има за задача да даде насоки на участниците как биха могли да подхождат в такъв тип ситуации в бъдеще. Информацията се предоставя по-обобщено, така че да имат усещане, че разполагат с база от знание и начини за действие напред (Вълева, 2009)¹⁾.

Технологичната организация на ролевата игра налага по-обстойното разглеждане и разгръщане на динамиката на етапите при провеждане на игровата дейност. Изследователските становища на много автори показват, че развитието на ролевата игра предполага поэтапно технологично организиране и развитие на постепенно усложняващите се компоненти при нейното реализиране в педагогическата практика.

Направените проучвания дават основание да се определят и приемат няколко **основни етапа** в развитието на творческата ролева игра, характеризирани според възрастта, мястото, дейността и игровата позиция на участниците.

Обособяването и разгръщането на ролевата игра съобразно нейната технологична проектираност се осъществява последователно в **три етапа**:

I етап: запознаване – *договаряне* – **планиране**;

II етап: реализиране – *управляване* – **претворяване**;

III етап: обсъждане – *анализиране* – **преценяване**.

Представените технологични очертания определят поэтапното развитие на ролевата игра. Всеки от отделните етапи обхваща редица особености при последователното йерархично подреждане на отделните компоненти и тяхното времево организиране. Предлагаме да се разглежда и обсъжда реално-практическото, последователно разгръщане и технологично осъществяване на ролевата игра в три етапа, назовавани като:

I етап – планиране;

II етап – претворяване;

III етап – преценяване.

Всеки от основните етапи притежава своя самостоятелна и последователна, средишна, практическа проява на разкриване, построяване и прилагане

или това са т. нар. отделни **малки компоненти** (подетапи). Те стъпаловидно подпомагат подреждането и разпределянето на самите основни етапи и **игрови показатели** (технологични стъпки) в ролевата игрова дейност. Тези показатели се разгръщат, когато типът ролева игра е предварително подготвен и планиран от преподавателя.

Във връзка с технологичните особености при организирането, разгръщането, реализирането и развитието на педагогическата ролева игра се обособява синтезиран технологичен модел, определящ насоките на практическото му реализиране. Моделът на ролевата игра придобива следния операционализиран вид и може да бъде представен в таблица.

ЕТАП I. Планиране

1. Компонент „Подготовка“

Показатели:

- идентифициране на целите на обучение;
- избор на тип ролева игра;
- оформянето на ролева карта;
- представяне на ролевата игра;
- подбор на желаещите ученици да участват в играта;
- въвеждане в играта и запознаване със съдържанието на ролевата карта;
- открояване на игровия замисъл и игровото съдържание на играта;
- консултиране на участниците в играта при възникнали проблеми;
- преподавателят отговаря на въпросите на студентите;
- подпомага ги в договарянето за избора на игровата роля;
- поощрява творческата ролева инициатива и обмислянето на цялостната организация на играта;
- подготовка на игровото пространство.

2. Компонент „Самоорганизиране“

Показатели:

- разпределяне на игровите роли;
- обмисляне на образа на персонажа;
- определяне на диапазона на действие;
- вътрешна самоподготовка за начина на представяне на игровата роля;
- подбор на материали и реквизит;
- осъществяване на преход от преподавателя към втория етап в играта.

ЕТАП II. Претворяване

1. Компонент „Провеждане“

Показатели:

- обявяване на началото на играта от преподавателя със звуков сигнал;
- практическо реализиране на играта;

- претворяването на игровите роли;
- осъществяване на игровите действия;
- синхронност в начина на общуване и игрово поведение спрямо другите.

2. Компонент „Саморегулиране“

Показатели:

- саморегулиране и самоконтролиране на игровите действия;
- стриктно придържане към игровото съдържание;
- саморегулиране на творческата самоинициативност при представяне на специфичния образ на персонажа;
- представяната игрова роля да ангажира зрителите, за да съпреживеят случващото се;
- използване на игровите средства в ролевата игра;
- обявяване на края на играта със звуков сигнал;
- при възможност за повторно провеждане и проиграване с други участници;
- осъществяване на преход от преподавателя към третия етап в играта.

ЕТАП III. Преценяване

1. Компонент „Провеждане“

Показатели:

- първо зрителите извършват своята оценка за ролевата игра;
- вербално оценяване на ролевите игрови прояви и действия на играещите;
- оценка относно реализираното игрово взаимодействие, отношения, действия, комуникация и поведение между играещите;
- преценката да се извършва върху основата на общо преживените и съпреживени положителни емоции от зрителите;
- поощряване и оценка на творческата инициативност и изобретателност при претворяване на игровата роля;
- оценяване спрямо достоверното и точно изпълнение на игровата роля;
- извършва се анализ и върху развитието на игровия сюжет в играта;
- оценка за начина на въвеждане и пресъздаване на игровото съдържание;
- обсъждане на начина и вариативността при разиграване на игровите ситуации;
- проявата на лично отношение към игровата роля от играещия;
- предложения и търсене на нови игрови решения и вариации;
- оценка за създадения емоционален тонус и подем в ролевата игра.

2. Компонент „Самооценка“

Показатели:

- играещите самооценяват собственото си участие в ролевата игра;
- споделят своите лични вълнения и впечатления, които са преживели;
- самооценяване на начина на самоорганизиране преди началото на играта;
- самооценка за своето изпълнение и претворяване на игровата роля;

- адекватността на игровото си поведение;
- обсъждат предприетите и извършени игрови действия и взетите нестандартни решения и нивото на игровите отношения спрямо другите съиграчи;
- самоопределяне за пресъздадената обективна логика на събитията в конкретна последователност според игровото съдържание;
- трудностите и слабостите, които са срещнали и забелязали в играта си;
- отбелязване на връзката в играта с другите съиграчи или партньори и как са отреагирали към изненадващи и неочаквани реакции и игрови действия;
- самооценка на удовлетворението от участието си в играта;
- общо преценяване на изпълнението на играещите и обобщаване на ролевата игра от преподавателя.

Първи етап – планиране, се свързва с предварителното подготвяне, предлагане, въвеждане и ръководство, което се осъществява от преподавателя като съорганизатор и водещ и след това се предоставя за самостоятелно обмисляне и самоорганизиране от студентите, желаещи да бъдат участници в ролевата игра. Неговото осъществяване изисква сериозен предварителен творчески труд и обмисляне от преподавателя.

Планирането и подготовката на играта от страна на преподавателя започват с идентифициране на целите на обучение – защо ще използва точно този вид или тип ролева игра в учебния час и какви са целите, които си поставя да постигне чрез реализирането на играта. Следващата стъпка се откроява с реализирането на игровия замисъл и игровото съдържание на играта като структурни компоненти, която обхваща разработването, написването и оформянето на ролевата карта и нейното технологично представяне като тип ролева игра от преподавателя.

Съдържанието на ролевата карта включва описание на: *игровата цел, темата на играта, игровия сюжет, игровото съдържание, описването и обстановката на поставения за ролево претворяване проблем, ситуация или случай, игровите роли, характеристика на действащите персонажи, времетраенето и общо описание на процедурата на играта*. Желателно е описанието на предложеното игрово съдържание да бъде реалистично взето от професионалната действителност в работата на екскурзОВОДА и до известна степен в него да има сблъсък на мнения, позиции, ценности, поведение и напрегната (конфликтна) комуникация.

Представянето на играта от самия преподавател е изключително важен момент. Съобщаването и уведомяването се осъществява тогава, когато самият той е планирал играта и предлага на студентите в семинарното упражнение съобразно изучавания и усвояван учебен материал да участват в нея, но играта може да възникне и спонтанно от учащите в резултат на извършваните учебно-практически дейности (което на практика е нещо много рядко).

Подборът на желаещите да участват в играта може да се реализира по желание на самите студенти или с коректна и мотивираща препоръка или покана към определен студент от преподавателя. В този момент учениците се разделят на две групи: *участници и зрители*. Въвеждането в играта на желаещите участници обхваща тяхното ориентиране, договаряне, детайлно запознаване със съдържанието на ролевата карта и цялостното планиране за представяне и проиграване. Но най-вече се обосновават игровият сюжет, игровото съдържание и ролите на представяните персонажи.

Ръководството на играта от страна на преподавателя се свързва с изясняването на някои подробности: той отговаря на въпросите на студентите; подпомага ги в договарянето за избора на игровата роля и начина на осмисляне на игровото съдържание; обмисля цялостната организация на играта; поощрява творческата ролева инициатива в тях; следи за постепенното предварително обмисляне и разгръщане на игровата дейност от страна на участниците. Важно е преподавателят да помисли предварително какви въпроси биха му задали самите участници в играта и да планира как ще отговори на тях.

След това подготвя (съвместно със студентите) игровото пространство, мястото за провеждане и реализиране на играта. Желателно е предварително да изпробва колко силно трябва да говорят играещите, за да ги чуват зрителите и в най-отдалечения ъгъл. При изключителна и извънредна необходимост преподавателят, като водещ, може да коригира игровите действия на играещите, ако се отклоняват от игровото съдържание при планирането за реализиране на играта.

От тук нататък развоят на колективната, групова и съвместна ролева игра е в инициативността, творческата самостоятелност и **самоорганизация на самите играещи**. След като е уточнен игровият сюжет и са се запознали с игровото съдържание на играта, играещите разпределят игровите роли помежду си. Когато студентът разбере нейната същност и осмисли образа на персонажа, който ще претворява, тогава подбира в умствен план игровите действия, начина на поведение и общуване с другите партньори в игровата дейност. Определя се диапазонът на действие, а също и мястото в общото проиграване.

Обмислянето за начина на представяне на игровата роля се съсредоточава и около подбора на реквизити или игровите материали и средства. От тук нататък никой от участващите в играта няма право да се намесва и да променя нейния ход. Според съществуващи негласни правила не могат да се отказват, да излизат от играта, да нарушават регламента или етикета на поведение. Самостоятелната игрова изява на играещия на етап *планиране на ролевата игра* се направлява от вътрешните социални мотиви за участие в играта от самия студент, с което се осъзнава и движението на игровите взаимоотношения между играещите и начина на реализиране на игровото взаимодействие.

Втори етап – претворяване, отразява самото реализиране на играта, претворяването на игровите роли и включва целия игрови процес. Той стартира с обявяване на неговото начало от учителя или най-често се използва определен *звук* сигнал на аудиозапис, звънец, камбанка или свирка. Играещите са длъжни да претворят в играта една реална професионална или социална действителност от екскурзоводската практика. Това изисква душевно настрояване, личностно преживяване на представяната игрова роля, за да бъде тя достоверна и истинска.

Самото **провеждане на играта** позволява относително лесен преход от планиране към реализиране, свързан е с изключителна душевна и емоционална приповдигнатост за играещите. Игровият процес протича като колективна, съвместна, групов ролева игра, който с обогатяването на игровото съдържание усложнява и игровите взаимоотношения между играещите и техните игрови действия като партньори. Планираното изграждане и оформяне на игровия замисъл според уточнените вътрешни правила и избраните игрови роли е необходимо практически да се осъществи. Належащо и нужно е да се играе в добронамерено сътрудничество и съобразяване с ролите на другите, начина на общуване и игрово поведение, защото това се отразява върху игровите действия на играча. Ролевото участие и игрови действия на всеки съигращ трябва да бъдат в синхрон с партньорите и другите играещи.

Това изисква самоконтролиране на игровите действия и стриктно придържане към игровото съдържание. Отклоняването на играещите от игровото съдържание често се дължи на импровизацията при претворяването на игровата роля, творческата самоинициативност на играещия, на представянето на специфичния и нехарактерен образ на персонажа, на провокацията в игровите действия на другите съигращи, на начина на реалните отношения или игровото общуване в играта и др.

Най-важният и същностен момент при провеждането на цялостния игрови процес в ролевата игра е претворяването на игровата роля. Неслучайно наименованието на играта като ролева произлиза от самата игрова роля, като основополагащ структурен компонент в ролевата игра. Студентът според своя познавателен, интелектуален, социален и житейски опит изпълнява игровата роля с личен принос на собствена, творческа и въображаема инициативност, чувствайки се равноправен спрямо другите съигращи в играта. Претворяването на персонажа от играещия чрез игровата роля е желателно да „снабди“ всички зрители с онази информация, необходима за обсъждания проблем по изучаваното учебно съдържание. Всички други трябва да видят нагледно и да усвоят определени положителни принципи на поведение, да развият организационни и комуникационни умения за общуване, да осмислят характерните реални белези в труда на екскурзовода, на социални роли в живота и своеобразни модели на обществени процеси.

Претворяваната игрова роля е необходимо да съдържа силен ефективен показател, който да ангажира зрителите и те да съпреживеят случващото се, да улеснява когнитивния елемент на ученето, водещ до индивидуални личностнозначими открития – *да представи стимулиращ материал за обсъждане и социални (трудови) коментари*. Всичко това се случва, когато представяният персонаж чрез играта, преживяна от играещия, бъде творческа, неповторимо изиграна роля и изпълнена с динамизъм и действие. *В ролевата игра няма главни и второстепенни роли*. Всички роли на изиграваните персонажи са важни, защото отразяват един неповторим импровизиран малък свят от реалната или непозната професионална екскурзоводска действителност.

Представянето на игровата роля и нейното емоционално съпреживяване от зрителите са съществени, забележителни и визуализиращо влиятелни чрез **игровите материали и реквизит**. Реквизитът, използван в ролевата игра, може да е символичен, загатващ, частичен или цялостен, но не въображаем или условен. С помощта на игровите средства игровата дейност придобива по-ярко изразно и запомнящо се представяне на игровите роли. Ролевата игра предпоставя възможности за повторно провеждане и проиграване с други участници или с тези, които са били зрители. След приключване на игровия процес по реализирането на играта се дава отново *звук сигнал*, какъвто е бил в началото, за обявяване на края на играта. След това е необходимо осъществяването на преход към анализа на самата ролева игрова действителност и нейното колективно обсъждане от всички.

Третият етап – преценяване, обхваща обсъждането и анализирането на вече реализираната ролева игра от всички участници и зрители. Центърът на ролевата игра е образователно-възпитателната обобщаваща преценка, обсъждане, дискусия и анализ, а не изпълнението на игровите роли и самият игрови процес. Преценката е труден процес, тя не се осъществява както върху конкретен трудов резултат или продукт или както решението на учебната задача е вярно или неправилно. Тя се извършва по посока на реализираното игрово взаимодействие между играещите. Обхваща техните игрови отношения, действия и поведение и най-вече набляга върху осмислянето на проявените професионални умения при създадените ситуации, проявената лична позиция, начина на комуникация с туристи или контрагенти, личностните духовно-нравствени и социокултурни ценности и др. По време на обсъждането играещите излизат от ролевите игрови и въображаеми отношения и влизат в реални и открити взаимоотношения.

Желателно е **преценката** да се извършва върху основата на общо преживените и съпреживени положителни емоции и радостни настроения от всички ученици. Такава проектираност придава действен характер на обсъждането, а осъществяването на преценката оказва огромна възпитателна роля и насочва към определени професионални, нравствено ценностни критерии за извърш-

ване на оценката и самооценката в зависимост от социоволевите и етичните норми и игровата култура на учащите.

Открояващо в преценката трябва да бъде регулирането на поведението и начина на общуване на съиграчите в играта и развитието на личностните, социално-нравствени (индивидуални или колективни) взаимоотношения. Онова, което са научили в хода на играта, ще им бъде полезно при вземане на правилни решения в бъдещата екскурзоводска практика, с което се подпомага повишаването на професионалната им компетентност. Организирането и ръководенето на анализа на играта се осъществява от преподавателя, като включва в него последователно всички студенти в групата, първо зрителите да направят своята оценка и след това играещите – своята самооценка.

Провеждането на преценката най-често в практиката се реализира като **оценка на зрителите** за играещите, която се свързва с анализиране и вербално оценяване на ролевите игрови прояви и действия. Съдържанието на оценката първо обхваща цялостно одобрение или неодобрение на наблюдаващите ролевата игра, след това се поощрява творческата инициативност и изобретателност при претворяване на игровата роля, нейното достоверно и точно изпълнение. Очертава се развитието на игровия сюжет, начинът на въвеждане и пресъздаване на игровото съдържание, оценява се поведението на играчите и тяхната игрова комуникация.

Вниманието на обсъждането може да се центрира и около активността на играещите; начина и вариативността при разиграване на игровите ситуации; проявата на тяхното лично отношение към игровата роля; коментар спрямо предприетите игрови действия и постъпки; създадения емоционален тонус и подем в играта, за да бъде увличаща за зрителите; нивото на игрови възможности и способности на учащия за правилното претворяване на персонажа и преодоляването на трудностите, проблемите и неочакваните ситуации; начина на отстояване на твърденията, убежденията и позицията; смисъла от взетото тактическо решение и т. н. Практиката показва, че студентите-зрители в своята оценка се изиявяват като „експерти“ („с натрупан солиден професионален опит“), чието мнение е категорично, самоуверено и присъждащо. Затова е необходимо преподавателят да насочва анализа и оценката им към обобщеност на реални процеси от екскурзоводската практика чрез натрупания от тяхна страна познавателен и житейски опит.

Преценката на играта е колективна и затова в нея активно участие вземат и самите играещи, които извършват **самооценка на играта** си като собствена и самостоятелна игрова дейност. Дава се възможност на играещите да споделят своите лични вълнения, които са преживели от участието си в ролевата игра. Самооценяват начина на самоорганизиране преди началото на самото изпълнение, своето претворяване на игровата роля, адекватността на игровото си поведение, предприетите и извършени игрови действия, мотивират се

за взетите нестандартни организационни решения, стратегии на поведение и нивото на игровите отношения спрямо другите съиграчи.

Също така самоопределят доколко е пресъздадена обективната логика на събитията в конкретната последователност според игровото съдържание, трудностите, които са срещнали; слабостите, които са забелязали; каква е била връзката и играта им с другите съиграчи или партньори; как са отреагирали към изненадващи ги реакции; какво биха могли да направят, а не са го извършили; накрая самооценяват собствената си игра и удовлетворението от участието си в нея.

Преподавателят изказва похвала на всички играещи и зрители и констатира постигнатите резултати, общо оценява изпълнението на играещи и на отделни участници, посочва грешките, поощрява добрите страни в игровата дейност, обобщава наученото като наслаждане при извършване на бъдещата професионална екскурзоводска дейност и формулира окончателните изводи.

В заключение е необходимо да се отбележи, че така очертаните насоки за реализирането на ролевата игра определят технологията на разгръщане и начина на нейното практическо осъществяване в обучението на студентите в семинарните упражнения по „Туристическо екскурзоводство“. Реален обучителен успех и ефективност се постига, когато коректно и целесъобразно е разработена ролевата карта с уточнени ролеви позиции, възможни изходи от непредвидени и нестандартни ситуации, описанието на обстановката и т.н., но накрая трябва да са изведени и показателите за извършване на преценка на самата игра от всички учаци.

Ролевата игра изисква сериозно и задълбочено планиране от страна на преподавателя и затова технологията за нейното организиране се съобразява с модела на построяване и развитие на ролевата игрова дейност като игров метод на обучение във висшето училище. В резултат на това основание и съждение се определят последователността на основните етапи и редът на проява на отделните компоненти (подетапи) при педагогическото осъществяване на ролевата игра. Най-важното условие за успешен резултат от играта е умението адекватно да варираат спрямо изпращащите се пред тях бъдещи професионални проблеми, взетите решения и динамиката, гъвкавостта, непринудеността, въодушевлението да присъстват и участват в ролевата игра.

БЕЛЕЖКИ:

1. Вълева, А. (2009). Как да проведем ролева игра?, <http://www.inspirelearning.net> (2009/04) (как-да-проведем-ролева-игра)

ЛИТЕРАТУРА

- Елконин, Д. (1984). *Психология на играта*. София: Народна просвета. с. 227 – 230.

- Кръстева, В. (2011). *Екскурзоводство*. Бургас: Димант. с. 67.
- Мирчева, Ил. (1997). *Проблеми на дидактиката на родинознанието и природознанието*. София: Веда Словена – ЖГ, с. 140.
- Тоцева, Я., Ст. Динчийска. (2009). *Интерактивно обучение на възрастни*. Велико Търново: Фабер. с. 85 – 86.

TECHNOLOGICAL PARTICULARITIES OF THE SEPARATE STAGES OF ROLEPLAY AS A PLAY METHOD IN THE EDUCATION OF STUDENTS IN THE SEMINAR WORKSHOPS OF „TOURISM GUIDING“

Abstract. This article looks in to the technological particularities of the separate stages of the practical realization of role play as a play method of education in the seminar workshops of the students studying the university discipline „Tourism guiding“ in the specialty of „Tourism“. The separate stages of role play technologically structure its functioning. The separate components and indexes of each of the stages – planning, recreating and evaluation, are distinguished and looked into in detail, in compliance with their individual unfolding according to their typical essence and nature. Knowing each separate stage in role play helps both the professor and the students to assimilate its way of work, unfolding and organization in the play process.

Prof. Zahariy Dechev, PhD

✉ Prof. Assen Zlatarov University of Burgas
3, Adam Mickiewicz St,
8000 Burgas, Bulgaria
Email: prkrai_bs@abv.bg