

## **ТИПОЛОГИЯ НА РОЛЕВАТА ИГРА КАТО ИГРОВ МЕТОД НА ОБУЧЕНИЕ НА СТУДЕНТИ В СЕМИНАРНИТЕ УПРАЖНЕНИЯ ПО „ТУРИСТИЧЕСКО ЕКСКУРЗОВОДСТВО“**

**Захарий Дечев**

*Университет „Проф. д-р А. Златаров“ – Бургас*

**Резюме.** В настоящата статия се разглеждат някои типове ролеви игри, прилагани в процеса на обучение на студенти в семинарните упражнения по „Туристическо екскурзоводство“. Отделните типове ролеви игри: симулационно ролева игра, ситуационно ролева игра, имитационно ролева игра, дискуссионно ролева игра, стратегическа игра, делова игра, планова игра, подпомагат професионалната подготовка на студентите. Участието във всеки от типовете ролеви игри спомага за по-добро опознаване на бъдещата професия на екскурзовода и формиране на практически умения за справяне с бъдещи професионални проблеми и конфликтни ситуации.

*Keywords:* play, role, typology, tour guide, tourism, seminar workshops

Приложението на ролевата игра, като игров метод на обучение в педагогическия процес във висшето училище, е особено ефективна дидактическа дейност, която се обосновава като развиваща се методическа система в педагогическата игрова технология. Ролевата игра, прилагана като игров метод в семинарните упражнения по учебната дисциплина „Туристическо екскурзоводство“ в обучението на студенти от специалност „Туризм“ в ОКС „Бакалавър“, подпомага професионалната им подготовка, повишава техния познавателен интерес към изучаваното учебно съдържание, снабдява ги с информация по обсъждани проблеми и нестандартни ситуации, наблюдавани в екскурзоводската професия. Участието в ролевата игрова дейност формира у тях критическо отношение към практиката в екскурзоводската действителност и създава предпоставки за поведенчески прояви на социокултурна възпитаност в действие.

При педагогическата ролева игра играещият се опитва да влезе в ролята на други хора – реални персонажи от действителността, техните делови и професионални отношения и комуникативност, формални социални контакти и

личностни взаимоотношения. За да се изпълни ролята, от учащия се изисква предварителна, специфична и своеобразна подготовка за представяния персонаж, за да го пресъздаде и трансформира творчески в играта чрез игровите действия, реални и действителни умения и отношения, взети от екскурзоводската практика. Субектът на игрово пресъздаване не притежава предварително зададена и упражнявана познавателно-ролева целенасоченост към определен персонаж за опознаване. Познанието на персонажа е дедуктивно опосредствано, то е пределно общо – това е една малка част от света на социалната и професионалната екскурзоводска действителност. Тази предварителна подготовка играещият я притежава чрез своя личностно натрупан житейски опит.

**Основополагащият структурен компонент е игровата роля, която е обобщен модел на социалните и професионалните роли и функции, реално реализирани в туристическото екскурзоводство.** Всяка роля се реализира в практическо отношение единствено в контекста на определения игров сюжет чрез конкретното тематично игрово съдържание. С обогатяването на игровата компетентност на играещите се разгръща и игровият замисъл. Обогатяването му се представя чрез ролевите отношения или обобщеното название на въображаемата сюжетно-игрова действителност.

**В своето развитие ролевата игрова дейност се обособява в различни типове ролеви игри.** В съществуващата педагогическа литература, свързана с теорията на педагогическата игра, няма достатъчна информация, ясна и твърда научна класификация за **типологията на ролевата игрова дейност.**

Според А. Вълева ролевите игри са едни от най-лесните и практични начини да създадем среда на участниците да практикуват ново умение. Целта е да им се даде възможност да преживеят състояния и емоции, свързани с усвояването умение, както и да експериментират с нови модели на поведение.

А. Вълева класифицира ролевата игра като вид педагогическа игра според нейната типология:

– *Импровизация*

Участниците получават общ сценарий и те допълват и оформят детайлите.

– *По зададени роли*

Участниците получават детайлни инструкции, които описват ролите, които ще играят, и дават насоки как се предполага да ги изпълняват.

– *Полузададени роли*

Участниците получават информация за ситуацията и ролите, но те избират начина си на поведение.

– *Проиграване на истинска ситуация*

Участниците разказват и разиграват ситуация, която действително са преживявали, и търсят нови подходи за нея.

– *Изработена от участниците*

Участниците разработват сами ролите и сценария на ролевата игра.<sup>1)</sup>

Според подбора на критериите за **класификация на ролевата игра** като вид педагогическа игра, прилагана в процеса на обучение в семинарните упражнения във висшето училище, тя се обособява в различни типове. Това систематизиране се реализира в зависимост от концептуалната си проектираност като вид игра от групата на творческите игри съобразно своето педагогическо предназначение и възрастовите особености на участниците в играта. Тук представяме своя авторска класификация според най-често срещаните, теоретично аргументирани и прилагани в педагогическата практика типове ролева игра. Въпреки практико-приложното им многообразие се спираме на следните типове ролеви игри, които могат да бъдат класифицирани в една обща съвкупност и серия, назовани като: **симулационно ролева игра; ситуационно ролева игра; имитационно ролева игра; дискуссионно ролева игра; стратегическа игра; делова игра; планова игра.**

В класификацията се придържаме към основния изведен критерий – **ролевата позиция на субекта в играта**, който ясно очертава границата и начините за практическо реализиране на ролевата игра като самостоятелна игрова практика и дейност на участниците в нея. Предложената класификация е условна, тя не може да бъде универсална, тъй като самите типове ролеви игри притежават разнообразни образователно-възпитателни цели, но придържайки се към един общ критерий, се очертава всеобхватността на рамката в типологията на ролевата игра.

**Симулационно ролева игра** е играта, при която играещите принасят, възпроизвеждат, отразяват и извършват определени игрови действия във въображаем, симулиращ игрови план и в условия, възможно най-близки до реалността, изискващи цялостно адекватно поведение. Този тип ролева игра притежава в същността си преднамерени симулации на конфликти и конкретно вземане на преки организационни или управленски решения, формирани от собствените схващания на играещия чрез игровата роля.

Според Р. Вълчев симулационната игра представлява „своеобразен модел на обществени процеси, където съществена черта е съперничеството. Играта се играе съревнователно и има своите резултати (спечелени точки, победители, победени). Симулационната игра е реалността и фикцията между проблемите на света и защитения сигурен свят на групата млади хора“ (Вълчев, 2004). Тази творческо-ролева игра позволява на учащите практически да приложат своя пряко усвоен познавателен и житейски опит. Изисква да се доближат възможно най-близко до реалната професионална действителност и условия чрез игровата роля. Игровите действия на играещите са творческовъображаеми, т.е. симулационни, симулирани от игровия сюжет или тематичната област, възпроизвеждащи: *реални събития, инцидент, премеждие, организационни проблеми, преживелица или приключение.*

При симулационно ролевата игра „спазването на правилата и овладяването на техниката на изпълнение на ролята имат най-голямо значение, защото участниците действат, извършват различни операции и встъпват в сложни взаимоотношения. Този вид игри при определени обстоятелства се свързва с теории-те за вероятностите, ролите и вземането на решения и относителният им дял в различни области на живота нараства“ (Андреев, 1996). Отличаващото при симулационно ролевата игра е свързването ѝ с реална за хората „повишена степен на опасност за здравето и живота или използване на скъпо струващи технически средства и съоръжения“ (Гюрова и др., 2006). В играта играещите възпроизвеждат разпределянето на конкретни задължения и отговорности, изработването на правила за междуличностни взаимоотношения, формират умения за вземане на бързи и адекватни решения, справяне с критични ситуации, за развитие на ориентировъчна способност, създаване на добра организация и комуникация. Симулационната игра най-често се прилага от педагозите при професионалната подготовка на обучаваните. „Например играта на шах възниква през VI век в Индия с цел да се симулира съвременна битка. Използвани в учебния процес, те биха могли да улеснят значително работата на преподавателя за постигането на определени учебни цели: сработване на групата („разчупване на ледовете“), формиране на умения за работа в екип, за пълноценно общуване, за представяне на резултати пред аудитория, за релаксация и мотивиране за работа, за решаване на проблеми, за изграждане на стил на учене, за развиване на въображението, за формиране на толерантно отношение към другите, за оценяване, за самоконтрол и самоуправление и др.“ (Гюрова и др., 2006). Играта може се прилага от преподавателя в процеса на обучение за възпроизвеждане на различни случаи от екскурзоводската практика, свързани: *с първата среща на екскурзовода с туристите, попадане в конфликтни ситуации с контрагенти и партньори, среща с хора с различни професии в туристическия брани, изискващи извършването на конкретни действия и отговорности*. Играта се осъществява, когато не е възможно да се извърши на място, в реалната среда, и затова се отразява симулационно в съответната образователно-практическа дейност според изучаваното учебно съдържание.

**Ситуационно ролева игра** се определя като игра на проиграване на реална случка или изучаване на конкретни нестандартни ситуации в екскурзоводската дейност. Под ситуация се разбира „една или друга съвкупност от условия, събитие или комплекс от действия. Ситуацията е съчетаване на условия и обстоятелства, създаващи определена, конкретна обстановка, в която се осъществява човешката дейност. Много автори специално подчертават, че човешките способности и възможности особено интензивно се развиват и реализират в условията на проблемни, критични, дори екстремални ситуации. Тези ситуации въздействат върху съзнанието и поведението на човека по не-

обичаен начин и той трябва да мобилизира паметта, мисленето и волята си, за да направи обективна оценка на условията и да вземе адекватно решение. Когато човек е предварително подготвен, когато владее конкретни знания и умения, той се справя успешно с такива ситуации, без да изпада в състояния на стрес и особено на дистрес“ (Петров и Атанасова, 2003).

Според Я. Тоцева ситуационната игра е „най-разгърнатият метод на конкретната ситуация, при който се започва с описание на ситуация (подобно на казуса) и след това участниците получават (по препоръка на преподавателя или свой избор) роля, от позициите на която трябва да разиграят ситуацията. Инсценираните ситуации могат да се отнасят към различни социални сфери или да са свързани с междуличностната изява“ (Тоцева и Динчийска, 2009).

Игровата ситуация не е измислена, тя е действителен случай, преживелица, непредвидена, инцидентна, неприятна/приятна „житейска история“, която възниква неочаквано, противоестественно, необичайно и която играещите представят, „проиграват“ и развиват в творческотообразуем и сюжетноигров план. Игровият сюжет на изключителната реална ситуация създава възможност за възпроизвеждане в образователна среда. Водещо в играта е самото пресъздаване на тази трудна житейска ситуация. Участниците в играта трябва да проиграт чрез игровата роля и възпроизведат чрез игровите действия съдържанието в сюжета на случката в нейната действителна ситуация. Такива игрови ситуации могат да бъдат: *недоволство от страна на туристите при неправилния подбор и включването на голям брой за посещаване туристически обекти от туроператора в маршрута; непредвидими проблеми при настаниването на туристи в хотела (автобусът не може да спре пред хотела; дублиране на резервации; стаите за нощуване не са подготвени; туристите недоволстват от шума в хотела); взаимоотношения с шофьора на автобуса (екскурзоводът се отнася с чувство на превъзходство към шофьора при сгрешен път; автобусът не спира на планираното място за сливане на туристите; екскурзоводът предоставя част от функциите си на шофьора; взаимоотношения между екскурзовода и шофьора, който консумира алкохол през нощта и на сутринта се успива); проблеми с разсеяността на туристите (забравен багаж от туристи в хотела, непосредствено установен при трансфера и пристигане на летището през нощта; неплатена сметка на турист в хотела при ползване на допълнителни услуги, установена от администратора и съобщена на екскурзовода по телефона непосредствено при пристигане на летището, когато трябва да отпътуват пътниците; забравени вещи в музея и установени при пребиването в следващото туристическо място, което е с 30 км отдалеченост); някои туристи не могат да наблюдават туристическия обект или музеен предмет и създават конфликтна ситуация с други туристи и др.*

Ситуационната игра се отличава с взетите трудни решения на персонажите (екскурзовод, администратор, шофьор на автобус), специфичните моменти, които се налагат в живота и провокират изненада, сливане, дискомфорт, напрежение, тревожност, стрес, конфликт, агресивност и т.н. Игровите роли (персонажите) и ролевата позиция на субектите да се представят в техните реални действия, но с игрови предмети и материали. Невъзможно е изиграването и разгръщането на случката в нейния реален план, време, място и пространство, с очертаната завръзка и развързка, съществуващ действителен ред в ситуацията на действия, решения и поведение, защото протича в учебна среда, в учебната стая и се използва с образователна цел. Сериозността и всеотдайността не бива да се изключват от съзнанието на играещите, независимо че това е само игра, да не забравят и изключват, че това не е измислица, а реална случка, взета от екскурзоводската практика и живота и преживяна от хора, изпаднали в трудна ситуация. Неотменност на ситуационната игра е психическото напрежение, породено от изпитанието и възможностите на действителните участници, техните физически и душевни сили, отношението един към друг, начина на комуникация. Играещите възпроизвеждат житейската ситуация, доколкото имат желание за участие в играта и им позволяват игровите умения и способности да влязат в игрова роля. В зависимост от заеманата ролева позиция на субекта в игровата ситуация се обособяват и отразяват най-малко три различни типа:

- игрова ситуация, в която играещият е водеща фигура в случката, активен и равнопоставен участник с отговорна и ръководна позиция;
- игрова ситуация, в която играещият е в пасивна позиция (на потърпевш, на ранен, на болен, на пътник, на свидетел) на приемащ чужди въздействия;
- или игрова ситуация, в която играещият е в неутрална позиция – наблюдател на случващото се, стоящ отстрани, без конкретна намеса в случката, наблюдател на чуждите действия.

Сложността при разгръщането на ситуационната игра се поражда от противоречието в ролевите позиции на субектите в пресъздаваната ситуация, на техните желания, отношения и възможности или физически невъзможности. В ситуационната игра се набляга на индивидуално-личностното усилие на всеки човек, на възможността играещият да осмисли и разбере смисъла на ситуацията, в която са изпаднали пресъздаваните персонажи. Също така да разбере и себе си в нея със своите смущения, страхове, преживявания и душевно напрежение, да стигне по-обосновано до необходимостта от взаимопомощ и ползата от взаимодействие и сътрудничество между хората.

Ситуационната ролева игра притежава висока евристична стойност, приближава се максимално до конкретна практическа човешка дейност чрез игровото представяне на реалната ситуация, а играещите чрез своите игрови роли сами търсят изхода и решението на ситуацията.

**Имитационно ролева игра** е творческа групова ролева игра, основана на имитационно възпроизвеждане или моделиране на ситуация или събитие, която въвлича учащите във вземането и достигането до едно общо групово решение чрез игровата роля на действащи лица – професионалисти: специалисти, експерти, учени, кореспонденти, технически секретари или оформители, представители на институции и т. н. Имитационно ролевата игра, като игрова имитация, предполага епизодично подражание на действия, реплики, състояния за изграждане на опорни точки при пресъздаване на образа в игровата роля. Насочена е повече към придобиване и развиване на организационно-практически опит на студентите в професионалната, обслужващата или производствената сфера.

Според В. С. Селиванов в съвременното обучение на учащите играта-имитация бързо навлиза и според него по-правилно е да се нарича *имитационно-моделираща ролева игра*, моделираща определени реални отношения в света. Формата на практическо ѝ реализиране се осъществява като: „конгрес“, „конференция“, „правителствено заседание“, „дебати в парламента“, „пресконференция“, „форум“, „симпозиум“, „кръгла маса“, „заседание на експертна група“, „обществено обсъждане“, представящи различни проблеми и тематика за обсъждане и анализ (Селиванов, 2000). Игровото решение в групата се разгръща чрез различни имитационно-импровизирани дейности като създаване на експертна група, която да разгледа конкретен проблем, издигане на аргументирани хипотези, доказване и защитаване на становища, мнения и след това обосноваване и вземане на общо групово консенсусно решение. Същността ѝ се състои във „вкарване“ на учащите в проблем, съдържащ се като част от изучавания учебен материал, но по него не се предлага достатъчна информация или сведения, за да се формира положително отношение и правилна оценка за същността и значението му. За разширяване на познанията на учениците е подходяща тази ролева игра, която поставя участниците в отговорна делова позиция. Вземането на груповото игрово решение се основава на реални моменти от професионалния и деловия живот на екскурзовода при взаимоотношенията му с определени специалисти от различни институции в професионалната сфера, свързани с общото изясняване на конкретния проблем. Такива могат да бъдат: *музеят е затворен и планираното посещение според екскурзоводската програма не може да се осъществи; екскурзоводът е преводач на участници в практическа конференция, конгрес или професионален симпозиум от различни страни, работещи в туристическия бранш, и той трябва да преведе необоснованите професионални нападки и обиди на своя клиент; на обяда един от участниците в конгреса употребява повече алкохол, а му предстои презентиране на основните и допълнителните туристически услуги, които предлага собственият му хотел, и настоява екскурзоводът-преводач да го представлява, а той няма конкретни познания за предлага-*

ните туристически дейности в хотела; налице са оплаквания от туристи пред комисията за защита на потребителите към определен туроператор, който се защитава пред нея, за да не бъде отнет лицензът му за извършваната туристическа дейност поради забелязаните многократни нарушения от неговите екскурзоводи при изпълняване на планираната екскурзоводска програма и др.

Всяка имитационно ролева игра изисква предварителна подготовка от преподавателя, в която да определи: *темата на игра, сценария, литературните източници, копия от документи (снимки, протоколи, планове, програми, становища и т. н.),* с помощта на които да се повиши достоверността на информацията, да се засили чувството за сигурност и мотивираност за вземане на оптимално решение от участниците в играта. Този тип ролева игра е сложна за изпълнение и изисква по-внимателно вглеждане в детайлите при нейното реализиране.

Очертават се три етапа при провеждане на имитационно-ролевата игра: *ориентация и подготовка; провеждане; заключително обсъждане.* Подбира се актуална тема, уточняват се правилата, разпределят се ролите и след това се оформят групите на действащи лица и наблюдатели-зрители. Действащите лица се разделят на различни професионални експерти и специалисти, които трябва да проучат предложената литература и необходима информация, за да подготвят в изказванията си: интересни факти, интересни ефекти, визуализиращи материали, таблици, схеми и пр., както и по-аргументирано да отстояват становището и мнението си. В групата на наблюдателите могат да участват всички други ученици, като им се дава възможност да преценяват изказванията, предлаганите решения, да насочват към определени акценти, да препоръчват и търсят по-убедителни аргументи. След предварителната подготовка на всяка от групите и разпределяне на игровите роли се подготвя игровото пространство (зала или учебна стая) за провеждане на играта.

Обсъждането в края на играта се свързва с оценяване на постиженията, обсъждане на допуснатите грешки и разкриване на овладяността на учебния материал, който е в основата на игровото взаимодействие. Този тип ролева игра е ценно и подходящо обучаващо средство за презентиране на изучаваното учебно съдържание, за натрупване на собствен социален и комуникативен опит и умения от играещите, за развитие на способностите за сензитивност, креативност, екипност, сътрудничество и работа в група.

**Дискусионно ролева игра** е многообхватна, дискусионно импровизирана игра с преобладаващо игрово дискусионно ролево общуване в игровия процес, при която се сблъскват и срещат различни мнения, становища, обяснения, отрицания и позиции по един спорен въпрос между самите играещи. От участниците в играта се изисква задълбочено дискусионно ролево интерпретиране на наличната информация, разкриване на причинно-следствените връзки,



публично обсъждане и вземане на мотивирано становище и решение в определени времеви граници. Представянето на игровите роли е на личностно равнище в качеството на действащи лица (спореци персонажи) и присъстващи лица (наблюдаващи свидетели), които разсъждават, спорят, отстояват своя позиция, изказват мнения или предположения. Дискусионно ролевата игра представя за ролево дискутиране реален или хипотетичен (въображаем) спорен въпрос или проблем на две крайно различни страни и лица, при който развоят в игровия процес достига до неочакван край или приема в отделни случаи нелогичен завършек. Спорният въпрос е възникнал неочаквано и той трябва публично да се обсъди и интерпретира. Участниците в играта трябва сами да определят каква е самата обстановка и пространство (място), да обсъдят обстоятелствата по възникването на спора между страните, да разкрият връзките и оценят противоречието в спорния въпрос и накрая да намерят необходимия аргументиран изход. Най-голямо значение има задълбоченото осмисляне на същността на спорния въпрос, какво е мястото на всеки субект като действащо лице и какви са взаимоотношенията между тях. Какви са мотивите им за поведенчески реакции и начина, по който се защитава конкретната ролева позиция, вариантите на решенията, които се предлагат и какви ще бъдат последствията от взетото общо решение.

Според Ил. Мирчева при играта-дискусия взаимоотношенията между играещите протичат изключително на вербално равнище. „При дискусийните игри от значение е начинът на търсене на решение. При тях ничие изказване не бива да бъде прекъсвано и всяко решение е валидно едва тогава, когато всички участници в играта са съгласни с него“ (Мирчева и Джамбазова, 2006). За да навлязат играещите по-задълбочено в спецификата на игровото съдържание в играта и за нейното практическо провеждане, се изисква предварително писмено описание на конкретния проблемен и спорен въпрос, кратки обстоятелства по възникването му, броят на действащите лица и времетраене на играта. Игровото съдържание на дискусийно ролевата игра отразява личностните взаимоотношения между хората и се осъществява от приетите различни игрови роли и система от игрови действия на играещите в зависимост от подбрани спорен въпрос като тема на играта, заложен в игровия замисъл. Чрез импровизираното ролево участие в играта играещите развиват способност за бързо възприемане и осмисляне на наличната информация, възможност за провеждане на задълбочена ролева публична дискусия, обсъждания и вземане на конкретно решение.

Колкото по-сложни са знанията, които трябва да бъдат овладени от студентите, толкова по-добре е да се потърси помощта на дискусийно ролевата игра за тяхното възприемане, усвояване и интерпретация чрез представения спорен въпрос и заплетените многофакторни процеси на страните, свързани с него. Директното участие и игровото преживяване на играещите чрез игрови-

те роли на две спорещи страни стимулират формирането и на благоприлични поведенчески умения. Прилагането на тази игра в семинарните упражнения по „Туристическо екскурзоводство“ предполага активно участие на студентите в свободна дискусия от позицията на претворяваната игрова роля. Игровите ситуации могат да се развият по посока на: *създаване на туристически маршрут за маршрутно познавателен туризъм, поклонническо пътуване в страната или при религиозен туризъм в чужбина; културен туризъм, винен туризъм и др.; технология на работа с контрагенти при практическото провеждане на туристическата екскурзия; подбор на туристически обекти за посещение при едномеденна обиколка на три различни града; управител на ресторант отказва да сервира закуска на екскурзиантите, понеже не е включена в цената на нощувката в хотела; по време на ученическа екскурзия възниква спор между ученици и екскурзовода, че екскурзоводските беседи по време на маршрута са им безинтересни, а представяните сведения по история, география и етнография са им познати и пр.* Играта предоставя възможност на участниците в дискусийно ролевата игра за усъвършенстване на уменията си да задават въпроси и да влизат в дискусия. Също така свободното изказване на мисли, идеи и предположения подпомага развитието на въображението, активизира творческото мислене, изразяване на обоснована критическа оценка, обогатяване на междуличностните професионални взаимоотношения и повишаване на степента на личностната инициативност и ангажираност.

**Стратегическата игра** в днешно време е изключително популярна игра, която „освен пресъздаването на конкретни ситуации и поведението на определени персонажи в тях предполага и включването на ефективни стратегии за решаването на възникващите в ситуацията проблеми.

Разработването на стратегиите, овладявани в игрите, е свързано с определянето на съдържателните действия и взаимодействия, на изобразяването на хипотези, алтернативи и избора на по-ефективните от тях“ (Иванова, 2004).

Стратегическата игра възниква като част от стратегическата подготовка и обучение на наличния военен състав в армията за участие в различни военни действия. Играта предпоставя разнообразни възможности за прилагане на стратегически имитационни и симулационни военни действия, за да бъде спечелена битката. Постепенно играта променя своята военна насоченост, като обогатява и разширява своето игрово съдържание. Използва се за образователни цели чрез пресъздаване на различни житейски или професионални ситуационни проекции, взети от социалната или професионалната област, в състезателна игрова форма между отделните участници в играта.

Стратегическата игра, като тип ролева игра, е ориентирана към вземането на стратегически игрови решения от всеки участник, което налага известно интелектуално напрежение, съобразителност и сериозна игрова активност.

Стратегията се разбира като избор на преднамерено и рационално обосновано решение, взето в хода на играта от всеки отделен играч или отбор. Участието на повече от двама играчи в играта е изключително интересно поради възможността за създаване на игрови коалиции. Игровата стратегия е необходимо да бъде печеливша, тъй като гарантира победа на играча независимо от игровите действия на другите участници в играта. Откритата печеливша стратегия за играещите невинаги е една-единствена.

За стратегически игри с професионална образователна насоченост се приемат тези, които притежават състезателен характер и възпроизвеждат в игровото съдържание в опростена форма даден проблем, реален или възможен процес, в който играещите според игровата роля е необходимо да вземат серия от стратегически игрови решения и да създадат игрови коалиции с цел да постигнат най-оптималния изход в хода в играта.

Прилагането на стратегическата игра в обучението на студентите в семинарните упражнения по „Туристическо екскурзоводство“ налага всеки отделен участник (отбор) да подобри и усъвършенства своето стратегическо мислене, което изисква поглед с няколко хода напред в играта, и да регламентира своите игрови позиции като специалист в сферата туристическата екскурзоводска дейност. Всеки играещ е желателно добре да осмисли целта на играта; заложената предварителна информация в ролевата карта; какво се изисква като краен резултат; каква е неговата игрова роля; да прецени какви ще бъдат игровите му действия и на каква игрова стратегия ще заложи, за да постигне победата в играта.

Отделните игрови ситуации в стратегическата игра отразяват определена практическа реалност. В различна степен те винаги са взаимосвързани, понеже са обединени от общ идеен, логически и стратегически игров замисъл, който е заложен в игровото съдържание. Вzetите стратегически игрови решения от участниците в играта предпоставят нейния краен изход. Това налага придобиване на увереност във взетото стратегическо решение и акцентиране върху формирането на умения за стратегическо планиране, анализ на ситуацията и ответна реакция, синхронизиране възприемане на конкретна информация от различни източници, проява на професионална култура на поведение и пр.

В хода на играта всеки играч притежава благоприятна възможност свободно да анализира и изказва своите предположения, да се консултира с другите съотборници, да предлага и взема адекватни стратегически решения и да ги прилага в игровата дейност. Игровите взаимодействия между отделните играещи се разгръщат в разнообразни проекции съобразно контекста на заложеното игрово съдържание и разиграваната ситуация. Те създават условия за реализиране и регулиране на конкретни стратегии на поведение на всеки играч спрямо останалите участници в играта.

Пресъздаването и вложени професионални стратегии в играта чрез обучението и подготовката на студентите по „Туристическо екскурзоводство“ могат да бъдат насочени към игрово съдържание, в което са фиксирани практически ситуации: *подпомагачи обогатяването на техните вербални умения за делово общуване между съдружници или за създаване на професионално сътрудничество с други туристически организации; реализиране на мисловни операции за структуриране и практическо разгръщане на собствена туристическа фирма, предлагаща екскурзоводски услуги и изискваща подбор на персонал, който да отговаря на съвременните изисквания за конкурентност на трудовия пазар; формиране и създаване на бъдещи партньорски и бизнес отношения между отделни професионални групи в туристическия сектор; анализиране на различни концепции за избор на туристически обекти и определяне на туристически маршрут до дадена дестинация; планиране на пътната мрежа съобразно предварително набелязани туристически обекти за дадена екскурзия и определяне на цената на туристическото пътуване за туристите из страната, Русия, Европа и т.н.*

След играта се обсъжда нейното протичане от преподавателя, играещите и наблюдаващите, като се анализират взетите стратегически игрови решения от играчите, съвместно обосновават начините на планиране на игровите си действия, изразяват своето мнение за организацията, хода, резултата и ползата от игровата дейност.

**Деловата игра** моделира система от отношения, характерни за даден вид професионална практика с предпоставяща имитация на вземане на решения от група лица или индивид. Участниците в играта усвояват и апробират определени модели на професионални взаимоотношения и решения, имитират противоречиви и проблемно-практически ситуации между отделни субекти, взети от практиката на дадена професия. Този тип игра се конструира като съвместна дейност между всички играещи чрез вземане на реалистични и правдоподобни индивидуални или групови решения.

Деловата игра подпомага открояването на някои специфики, трудности и отговорности в практиката на професионалната екскурзоводска дейност. В игровия процес могат да се представят реални и характерни конфликти, ситуации и отношения, които могат да възникнат между отделните контрагенти в екскурзоводска практика. Това позволява да се създаде естествена емоционална атмосфера, в която всеки играещ да изяви своите игрови умения за вземане на принципи делови (управленски) решения, имитиращи действителни професионални противоречия. Играта сполучливо интегрира комплексно усвоените теоретични знания на студентите с формирането на практически професионални умения, компетенции и личностни качества.

Според Ел. Капинова провеждането на делова игра дава възможност за възсъздаване на социалните отношения в диада на общуване между обслуж-

ващ и гост в проблемни ситуации в сферата на международния туризъм. В играта социалните роли се фиксират, не излизат извън рамките на професионално-деловата сфера на дейност на студентите, отчита се тяхната бъдеща специалност (Капинова, 2000). „Чрез деловите игри се формират практически умения за вземане на принципни делови решения в учебни условия, имитиращи реални жизнени противоречиви типични ситуации. Това благоприятства учащите се да ги пренасят по-умело и по-уверено в практическата дейност, да ги превърнат в трайни жизнени стереотипи. Тяхното предметно съдържание е имитация на конкретните условия и динамиката на взаимоотношенията между участниците в моделираните обстоятелства“ (Петров, Атанасова, 2003).

Деловата игра възпроизвежда типични социално-комуникативни ситуации за конкретна професионална дейност, изискващи вземането на оптимални и адекватни решения по проблема. Характерно за деловата игра е и формирането на култура на общуване и поведение на учащите се. Вниманието на играещите се акцентира върху овладяването на средствата за групово-диалогично общуване. Според някои автори играта се основава на имитационно възпроизвеждане, моделиране на ситуации, чиято структура напомня произведение с определен сюжет, конфликт и действащи лица, т.е. всичко се доближава до действителността. „Използването на играта – пише Е. Капинова, – като метод на обучение потвърждава зараждащата се тенденция към сближаване на процеса на обучение с живота, натрупването на именно такива знания от обучаващите се, които са им необходими в практическата дейност“ (Капинова, 2000).

В процеса на обучение в семинарните упражнения по „Туристическо екскурзоводство“ чрез деловата игра у студентите се формират социалноролев отношения, взети от екскурзоводската практика. Играта се конструира и направлява от преподавателя, но той отстъпва на заден план, а водещо място се предоставя на самите участници. В този смисъл деловата игра заема важно място като метод на обучение, тъй като помага на студентите да пресъздават, интерпретират начините на комуникация с туристите на място и психологически да подготвят и подобряват нивото си на общуване за една по-добра бъдеща комуникативна компетентност.

В деловата игра се открояват три компонента: *първият компонент* се свързва с извеждането на целта и проблема, разработването на сюжет, възлагането на роли, мотивация за самата игра. *Вторият компонент* отразява изпълнението на играта, но преди това трябва да се насочи вниманието на останалите студенти, които не участват, да наблюдават как се организира тя, какви позитиви и негативи се забелязват. *Третият компонент* обхваща анализа на представената делова игра, като се прави оценка на жизнената достоверност, вложеното творчество, находчивост, съобразителност в диалогичния акт (реч).

Примерните игрови ситуации могат да се съсредоточат в някои от следните образци на професионално общуване: *представяне на екскурзовода пред пътуващите; установяване на първоначален контакт на екскурзовода с туристите в автобуса; да се рекламира пред туристите дадена туристическа екскурзия; екскурзоводът да обясни на туристите къде се намират определни туристически обекти в града; по време на пътуването се установява, че някои от екскурзиантите желаят да посетят определен туристически обект, който не е включен в екскурзоводската програма; породен е конфликт между пътуващи за определено място в автобуса и др.*

Деловата игра позволява обучаваните да се докоснат по своеобразен начин до действителността на екскурзоводската работа и в диалога екскурзовод – турист да изградят навици за делово общуване и събеседване. Този игров метод на обучение позволява да се изучат, усвоят и апробират определни модели за практически действия и изпълнения на професионални функции и задължения в екскурзоводското обслужване с избор на техния оптимален вариант. По този начин нагледно се представят формите, ситуациите на диалог и култура на поведение на екскурзовода. Участниците в играта, обогатявайки своите познания, придобиват нови практически професионални умения и опит и интерес към бъдещата професия.

**Плановата игра** е групова ролева игра, в която се сблъскват отделни социални или стопански (търговски) обединения (гилдии, организации) с предпоставен конфликт на интереси, които играят едни срещу други. В решаването на професионалния проблем участват различни заинтересовани работни групи (делегации) с подготвени планове и различни стратегии, представляващи даденото обединение или предприятие (съответни групи участници). Този тип ролева игра следва определена схема на практическа реализация, притежава ясна регламентираност с предварително съставена и установена последователност на игрови действия между участниците в играта и относително отворена проблемна (конфликтна) ситуация. Приемането на игровата роля е само един от аспектите в играта, по-същественото е да се предложат и вземат от групата играещи ефективни решения в тяхна полза. За да бъде успешна самата игра, от участниците се изискват предварителни теоретични и практични знания в съответната професионална (тематична) област, за да планират и систематизират целенасочено игровите си действия.

„При плановата игра често се анализират комплексни проблеми с непълно количество описание и с отчасти известни функционални решения. Чрез този метод участниците се учат чрез опит и грешки да разбират последиците от поведението си“ (Ташева, Павлов, 2000). На играещите се предоставя предварителна информация (в областта на тяхната професионална подготовка),

комплексни и разностранни ролеви указания, след което се преминава към предлагане на конкретни творчески решения. „Взаимоотношенията са регламентирани и дидактичният смисъл е да се излезе с решения, които могат да бъдат подложени на нов анализ, за да се обсъдят евентуално неблагоприятните изходи“ (Тоцева, Динчийска, 2009). Взаимодействията на отделните групи (стопански обединения) се осъществява на фиктивно ниво, а играта предпоставя възможности да се търсят вероятни решения и отговори на поставения проблем. В края на играта не се избира най-доброто или компромисно решение, тъй като на преден план се извежда и защитава собствена гледна точка, предложеният план на останалите за решение на конфликта на интереси, който изисква съответна защита в интерес на организацията, която представляват участниците.

Разработването на темата и игровото съдържание в ролевите карти при плановата игра е необходимо да бъде съобразено с оформените представители на браншови организации в туризма и отделните социални групи като участници в играта: *туроператори, турагенти, хотелиери, ресторантьори, превозвачи, строителни фирми, общински власти, екскурзоводи, музейни работници, туристи, журналисти и др.*

Плановата игра осигурява кретивна перспективност за използване на ефективни стратегии за решаване на дадени (реални) конфликти на фирмено ниво в сферата на туризма. Развива умения у играещите за проблемно мислене, защита на професионални интереси и жизнени планове. Осигурява се по-добра възможност за осъзнаване на перспективата да се работи в екип. Формира се готовност за засилване на социалния климат в групата и готовност за коопериране. Придобиват собствен опит да се мисли и действа глобално, да се извършва самоанализ, изисквания за самостоятелност и дисциплина при водене на разговор.

В заключение ще отбележим, че познаването на критериите и показателите за класификация на ролевата игра от преподавателя се свързва с практическото ѝ приложение в процеса на обучение на студентите по учебната дисциплина „Туристическо екскурзоводство“. Прецизирането и уточняването им се установява спрямо педагогическото предназначение и функционално-приложно проявление, спецификата и характеристиката на ролевата игра като вид педагогическа игра, която се конкретизира и развива според игровата роля и обособената последователност на игровите действия.

## БЕЛЕЖКИ

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

## ЛИТЕРАТУРА

- Андреев, М. (1996). *Процесът на обучението. Дидактика*. София: УИ Св. Климент Охридски, 241.
- Вълчев, Р. (2004). *Интерактивни методи и груповата работа в гражданското образование*. София: ИЦ Отворено образование, 167.
- Гюрова, В., Гр. Дерменджиева, В. Божилова и С. Върбанова, (2006). *Приключението учебен процес*. София: ИА Европрес, 195.
- Иванова, Г. (2004). *Педагогически технологии в играта*. София: Сема 2001, 220.
- Капинова, Е. (2000). *Деловите игри в обучението по професионално общуване*. Бургас: УИ Проф. д-р Асен Златаров, 18 – 19; 7.
- Мирчева, Ил., Ел. Джамбазова. (2006). *Докосване до природата*. София: Веда Словена-ЖГ, 265.
- Петров, П., М. Атанасова. (2003). *Образованието и обучението на възрастни. Актуални проблеми*. София: Веда Словена-ЖГ, 137 – 138; 145.
- Селиванов, В. (2000). *Основы общей педагогики: теория и методика воспитания*. Москва: АCADEMIA, 215 – 217.
- Ташева, Ст., Д. Павлов. (2000). *Иновации в технологията на обучение при професионалната подготовка*. София: НИО, 90.
- Тоцева, Я., Ст. Динчийска (2009). *Интерактивно обучение на възрастни*. Велико Търново: Фабер, 84 – 85; 82.

## TYPOLOGY OF ROLE PLAY AS A PLAY METHOD OF EDUCATION OF STUDENTS IN THE SEMINAR WORKSHOPS OF “TOURIST GUIDING”

**Abstract.** This article looks into some types of role play, used in the students education process in “Tourist Guiding” seminar workshops. The different types of role play: simulation role play, strategic play, business play, planning play, supports the professional training of the students. Participation in each type of role play helps to better know the future profession of the tour guide and forms practical skills for solving future professional problems and conflict situations.

✉ **Dr. Zachariy Dechev**  
Marketing and Tourism Department  
“Prof. Asen Zlatarov” University  
Burgas, Bulgaria  
E-mail: prkrai\_bs@abv.bg