

ТЕОРЕТИКО-ИСТОРИЧЕСКИ АСПЕКТИ НА РОЛЕВАТА ИГРА, ПРИЛАГАНА КАТО ИГРОВИ МЕТОД НА ОБУЧЕНИЕ НА СТУДЕНТИ В СЕМИНАРНИТЕ УПРАЖНЕНИЯ ПО „ТУРИСТИЧЕСКО ЕКСКУРЗОВОДСТВО“

Захарий Дечев

Бургаски университет „Проф. Асен Златаров“

Резюме. В настоящата статия се извеждат някои теоретически и исторически аспекти на ролевата игра, прилагана като игрови метод на обучение на студентите в семинарните упражнения по учебната дисциплина „Туристическо екскурзоводство“ в специалност „Туризъм“. Ролевата игрова дейност заема водеща позиция като творческа игра сред другите видове педагогически игри. Използвана в обучението на студенти, ролевата игра има съществено място като интерактивен метод, открояващ се с богатство на ролеви игрови позиции и разгръщането на игровите действия във въображаема ситуация. Прилагането на ролевата игра в семинарните упражнения предпоставя различни възможности за опознаване на извънредно сложен труд от екскурзОВОДА, влизайки в различни игрови роли и типологични ситуационни, делови, дискуссионни имитационни, стратегически, социално-иновативни ролеви ситуации, взети от действителността и професионалната екскурзоводска практика.

Keywords: game, role, education, seminar workshops, tour guiding, practice

Познанието на света чрез играта се вписва изцяло в контекста на личностното формиране както на детето, младежа, така и на възрастния. Много често е обобщен практически действен модел на обществото на възрастните. Основни източници за формирането на тази символна, индуктивно познавателна и емоционална проекция за света на възрастните е собствената игрова практика и вътрешните потребности за игра и познание на заобикалящата ни социокултурна действителност. Това игрово индуктивно познание формира и своеобразен светоглед у играещия. Създаденото от него лично социално-игрово пространство е преход от всекидневната реалност в една друга, въображаема, преживявана и споделяна с другите. Затова играта може да се разглежда в макросоциален контекст като социокултурна реалност, чрез която играещият усвоява обществено създадените духовно-нравствени и културни ценности и материални блага.

Играта е закономерен етап в човешкото развитие и преход в детското познание за света с възможни и разширяващи се граници за познавателна самостоятелност. В игровата реалност играещият проявява самостоятелно своето личностно поведение и любознателна активност, емоционално възприятие и стремящо се отношение към света, формирайки своята своеобразна игрово-ролева идентичност. **Играта е иманентно присъщ и доминиращ компонент на човека.** Играта доминанта, заемайки своеобразно място в живота, му осигурява свобода на изява и избор на възможности за разнообразна и вариативна реализация на неговите вътрешни доминиращи потребности и мотиви. Също така подпомага самостоятелното формиране, развиване и реализиране на неговата индивидуалност чрез различните проявления на темперамента му, характера, уменията, поведението, комуникативността, житейския опит, отношение към другите и нравствено-личностните качества.

Идентификацията му със собствените или на други прототипи социални роли, в които попада, съдейства за открояване на игровата му самоценност и култура, тъй като за него тя е специфична индивидуално личностна реалност на битието му. Чрез играта най-лесно и успешно се реализира връзката на играещия със социалната среда, която разширява възможностите му за усвояване на социалната култура. Посредством играта играещият съхранява самоценността на детството си, независимо от различните социализиращи влияния. Тази съхранена самоценност създава обективни социално-психологически условия за преход към индивидуално личностно развитие и духовно-нравствено усъвършенстване на личността.

Научното съдържание не на всички учебни дисциплини във висшето училище предполага възможности за прилагането на игровия метод в процеса на обучение на студенти. От друга страна, някои преподаватели подценяват използването на педагогическата игра в учебния час (семинарни упражнения) и считат, че е загуба на учебно време, създава проблеми и е допълнително натоварване за тях. Възприемат я като нецелесъобразна спрямо процеса на учене и изучаваната сложна научна материя. Тъй като изисква сериозна работа, решаване на тестове, услужлива памет, правилно възпроизвеждане, точно цитиране и фиксирана репродуктивност от студентите, както и перманентно устно лекционно изложение на учебния материал. В този контекст звучи актуално въпросът: дали това е така? И поставяме ли под съмнение признатата истина от множество специалисти, че ученето и играта са взаимосвързани?

Чрез прилагането на педагогическата игра в учебния час студентът се научава да променя своята най-близка социална среда и да я съгласува с други съиграчи и игрови партньори. Осмисля значимостта на възрастния (специалиста в своята професия) като субект на социални действия, дейности, професии и отношения. Пресъздаването на същностните качествени изменения в човешкото социално битие и характеристики на социалната реалност се

реализира най-ефективно в игровата дейност чрез възприемане и влизане в ролята на другия. В хода на това игрово пресъздаване на човешкия свят играещият усвоява начините на социално сътрудничество, поведенчески модели и проявления, начин на общуване, морални норми, професионални и социални взаимодействия, делови взаимоотношения, познавателен опит, които достигат до опознаването на човека като реално действащо, духовно-нравствено и емоционално същество.

Ролевата игра, като вид педагогическа игра, заслужава особено внимание като най-практикувана и въздействаща игра, открояваща се като основополагащ представител **в групата на творческите игри – игрите с роля.** **Игровата роля допринася учащият да опознае човека като субект на духовно-нравствени взаимоотношения, реализирани в социалната общност.** В своето развитие ролевата игра, като вид педагогическа игра, откроява различни преходи в духовно-социалното разгръщане на човешката същност, като носител на личностно значими морално-етични качества, комуникативни проявления, трудови умения и способности. Игровата символизация в ролевата игра стимулира и провокира у играещите проявата на творческото начало у човека, като негова дълбока същностна характеристика, дадена му от Твореца. Творческоролевата игрова практика подпомага формирането у учащия на способността за самостоятелна творческа самоизява, да пресъздава наблюдаваната социокултурна действителност, професионални ситуации, да обозначава реално недостъпните за него социални явления и процеси и да ги преобразува съобразно творческото си игрово виждане и игрово ролевы възможности, способности и потребности.

Като същностна, нерегламентирана, потенциално формираща и развиваща се дейност, **ролевата игра може и е способна да прерасне и премине в обучението, както и да се прилага регламентирано като игрови метод в процеса на обучение на студенти** като свободна волеизява в самостоятелна игрова практика. Педагогическата игра, прилагана в учебната дейност на студенти, се отличава от познатата ни житейска игра със своята ясно поставена цел на обучение и съответстващ образователно-възпитателен резултат. *Концептуалното схващане за ролевата игра е, че трябва да решава дидактически задачи, да се използва за учебни цели и да се прилага като игрови метод на обучение на учащите се и да има по-широко разпространение и приложение в подготовката на студентите.* Ролевата игрова дейност, прилагана в обучението на студентите по учебната дисциплина „Туристическо екскурзоводство“, предполага един от начините, по които те преоткриват значимостта и трудностите в професионалния труд на екскурзовода. В този аспект на мисли може да се заяви, че ролевата игра може да се използва като педагогическа игрова технология и като игрови метод на обучение за активизиране на учащите и за създаване на благоприятна и непринудена учебна среда в семинарните упражнения.

Прилагането на ролевата игра от преподавателя в процеса на обучение в семинарните упражнения на студенти въздейства върху типичното им детско игрово съзнание и поведение и по този начин привлича вниманието и удовлетворява формиращи познавателни интереси към изучаваното учебно съдържание. Играта в учебния час откроява и разкрива особеното субективно самоусещане за игрово преживяване, така познато като самореализация и изявено в индивидуално-личностното му развитие, спрямо равнището на игровата му активност, опит и култура. Съчетавайки я едновременно с рационалното функциониране на актуалната за възрастта учебна дейност, се развива онзи емоционален и интелектуален потенциал, който осигурява необходимата мотивираност и желание за развитие, напредване и прогресиране в социалната и професионалната зададена образователна реалност.

Първата ролева игрова дейност, *характеризираща историческия ѝ корен като детска самостоятелна игрова практика, е наблюдавана в началото на IV век и е описана в житието на Св. Атанасий Велики.* Още от ранна възраст бъдещият светилник на Православната църква – Св. Атанасий, е носил в сърцето си начертанието на благодатното избраничество свише. Св. Атанасий Велики е роден през 295 г. в столицата на Египет – Александрия. През 312 г. за александрийски архиепископ бил поставен Александър. Наскоро след това, като очаквал идването на някои клирици, архиепископът стоял на прозореца и гледал към морето. Една интересна картина привлякла вниманието му. Група момчета играели на богослужение край морския бряг. Едно от тях – това бил Атанасий – представлявало епископ, другите представлявали свещеници и дякони, а езически деца били водени към „епископа“, за да ги кръсти. Архиепископът заповядал да доведат децата при него и ги разпитал за подробностите на играта. Той намерил, че кръщението било извършено правилно, извършил над кръстените тайнството миропомазание и посъветвал родителите на Атанасий да подготвят сина си за църковно служение. След като момчето завършило образованието си, Александър го взел в своя дом и го направил свой духовен син и секретар. Това бил бъдещият Атанасий Велики (Жития на светиите, 1974).

Свърхзадачата на описаната ролева игра е в разкриването на конкретизираната конструираност в смисъла и нормите, управляващи типовете ситуации на обществено взаимодействие на възрастните, представени откъм своите обществени функции и длъжности. Тази особеност на ролевата игра, проектираща конкретна сюжетност, е много важна, защото от позицията на ролята играещите се ориентират в смисъла на извършваната социално-нравствена дейност. Така също формират и своето социално възпитателно отношение към света на възрастните. Познавателният процес в играта е поставен на практическа основа, извършва се игрово възпроизводство, при което се затвърждава в игрова форма познанието за духовно-нравствените и социално-културни отношения на възпроизвежданите професионално-трудова практики.

Д. Елконин отбелязва, че един от най-трудните за изследване въпроси е въпросът за възникването на ролевата игра в хода на историческото развитие на обществото. Познавайки се на изследванията на Р. Алт, авторът подчертава, че главният фактор, оказващ формиращо въздействие върху развитието на децата, е непосредственото участие в живота на възрастните..., там, където детето не може да вземе участие в работата на възрастните, без особена предварителна подготовка, то го прави. Там, където това е невъзможно, детето „прониква“ в живота на възрастните чрез игровата дейност, която отразява живота на обществото (Елконин, 1984). Отбелязвайки с пример това свое схващане, авторът се спира на една такава чисто ролева игра, назована „Подражание на бракосъчетание“, наблюдавана в човешкото общество на лопарите и описана от Н. Н. Харузин в отпечатания от него етнографски труд „Руские лопари“ през 1890 г. Едно момче взема едно момиче и обикаля заедно с него около масата или около някакъв стълб (ако се играе навън), а останалите стоят отстрани и тези, които могат, пеят. След това поставят на главите им кръстообразно две пръчици вместо венци. След като децата обиколят три пъти, пръчиците се свалят и булката се покрива с кърпа. Момчето отвежда момичето настрана и го целува. След това ги отвеждат до масата и ги слагат да седнат на почетно място; младата булка седи все още покрита с кърпата, склонила глава; младоженецът я прегръща... Тази игра се играе от децата на 5 – 6-годишна възраст, обикновено преди нечия сватба и винаги тайно от родителите, тъй като те им забраняват да я играят (Елконин, 1984).

Възникването на ролевата игра е генетично свързано с формираното под ръководството на възрастните на предметни взаимодействия в ранното детство. С възпроизвеждането от децата на различни страни от семейно-битовите взаимоотношения на възрастните, които са недостъпни и забранени или не могат да бъдат преки участници в тях. Според Д. Елконин може да се формулира най-важното за теорията на ролевата игра положение: „Ролевата игра възниква в хода на историческото развитие на обществото в резултат от изменението на мястото на детето в системата на обществените отношения. Следователно тя е социална по своя произход, по своята природа. Нейното възникване е свързано не с действието на никакви вътрешни, вродени инстинктивни сили, а с напълно определени социални условия на живот на детето в обществото“ (Елконин, 1984).

В педагогическата практика ролевата игра се свързва със сюжетната – професионална, комуникативна, делова или трудово-организаторска, дейност на възрастните за учебни цели. Ролевата сюжетна или ситуационна игра, като метод на обучение, се прилага и използва активно в практиката на йезуитските католически училища през XVIII век. Още през 20-те години на миналото столетие ролевата игра започва да се разработва съвместно с различните нейните типове, като *ситуационна, симулационна, делова, планова, ком-*

бинаторна, стратегическа и др., от специалистите по делова администрация на Харвардския университет. Изключителен принос за развитието и педагогическото приложение на ролевата игра като обучителен симулационен метод в обучението има Джейкъб Морено – създателят на социометрията, който през 1922 г. разработва ролевата игра с цел подобряване на модела на групов психотерапия, използван в Харвардския икономически научен институт на щата Масачузетс в обучението на специалисти по икономика и мениджмънт. След Втората световна война ролевата игра, като игрови метод, се възражда с нова сила в Харвард и Йейл и започва да се назовава като *Харвардски ситуационно ролеви метод* или *Харвардски метод за изучаване на конкретни ситуации или реални случаи*. Използван е при образованието на мениджъри за овладяване на лидерски, ръководни или изпълнителски умения, разпределяне на отговорности и контролиране, оценяване и даване на напътствия или умения за изпълняване на нареждания. Ролевата игра практически се реализира като високоефективен и успешен метод на обучение на студенти и прераства в един от най-широко разпространените педагогически методи и образователни техники за възрастни по целия свят.

Ролевата игра е трудно да бъде дефинирана и да се определи началото на нейното историческо развитие. Най-съществената ѝ функция, като самостоятелна и спонтанна игрова практика на учащите се в социокултурното битие, е това, че е игра. Проявява се като път за опознаване на социалната и трудовата действителност и обществената среда, в която те живеят. Емоциите, като удоволствие, радост, любопитство, съсредоточеност на вниманието, насоченост на мислите към ролята и игровите материали (играчки) и положителното афективно настроение, ангажират и изцяло поглъщат играещия в ролевата игрова дейност, защото е значима за него. В този смисъл играта, като типична социална дейност във възрастта на учащия и като най-естествена функция на личността му, предполага извършване и на индивидуално личностна самовъзпитателна и учебна дейност в живота му. Игровата дейност, чрез влизане в роля, е вътрешно стимулирана и душевно мотивирана, доставя удоволствие и е ориентирана към игровия процес, а не към игровия резултат. Този вид педагогическа игра има важни функции по отношение на социализацията на личността в социокултурния (професионален) свят. Тя интензивно „поглъща“ и „обхваща“ играещите, защото не е извън „обикновения“ и „ежедневен“ живот на човека. „Участниците – пише Г. Христозова, – заедно „изиграват“ някакъв проблем от действителността. Така ги подготвяме за различни социални роли. Ролевите игри са подходящи за развитие и усъвършенстване на разговорната реч..., но в учебната практика най-малко се работи върху нея. Игрите могат да се използват и за опознаване...“ (Христозова, 2008).

Значението на ролевата игра за социалната и професионалната адаптация на младия човек в професията на екскурзовода се разкрива чрез обективната

връзка между игровата дейност и социокултурната и трудовата действителност, която предпоставя тематиката и съдържанието на играта. Темите в ролевата игра, като самостоятелна игрова практика на играещите, обикновено в семинарните упражнения по „Туристическо екскурзоводство“ не възникват спонтанно – те се провокират от преподавателя, когато е планирал нейното присъствие в учебния час. Така ролевата игра може да ситуира случайно придобит жизнен опит, но в процеса на играта играещият го осмисля наново и го издига на по-високо равнище, като субект на въображаеми игрови действия и решения.

Според С. Георгиева ролевата игра подпомага нравствената и етичната възпитаност на играещите и им дава повече свобода и самостоятелност за проява на творческите и личностните заложби и за непринудени отношения между участниците. „В играта често се включват и ситуации, и казуси, изискващи от възпитаника самостоятелна преценка и мотивиран избор. В зависимост от вида си играта предоставя различни възможности за влизане в роли, близки до реалния живот и в този смисъл подлежащи на социални преценки на базата на реален резултат...“ (Георгиева, 2010).

Ролевата игра в семинарните упражнения на студентите се свързва с целите на обучение, на английски „Roleplays“ се извежда от понятието „play“, разбирано като свободна игрова ролева активност на играещите, а не от „game“, което се възприема в по-тесен смисъл и се отнася към игрите и игровите прояви спрямо педагогическите игри с открити игрови правила. На немски понятието „Rollenspiel“ се разглежда като действено игрово поемане на роля на реално лице, социален персонаж от обективната действителност, обединяващо в по-широк смисъл всички фиктивни и въображаеми ролеви дейности на играещите. *В този смисъл ролевата игра се определя като творческа, доброволна, свободна и самоорганизираща игрова дейност, с висока емоционална, познавателна и социална стойност, доставяща положителни и приятни преживявания за играещите.* Същността се определя в термините на изменението като нещо, което има начало и край; като игрово събитие, дейност и явление, което е част от действителността.

Според Ив. Иванов играта е вид симулация, която изисква активно участие и позволява приложение на усвоени знания. Тя разнообразява често задавани упражнения, не притеснява участниците и е забавна и привлекателна.

В основата на ролевата игра е вложено разбирането за социалните роли, които се разглеждат като форми на поведение, чрез които индивидът изучава и изгражда социалния си живот. Всеки се социализира, запознава се с формата на поведение, която се очаква от него. Учениците са склонни да сливат в съзнанието си хипотетичното и реалното по отношение на някаква дейност или функция и в резултат, играейки, я изучават. Участниците симулират определена ситуация за разиграване на това, което са усвоили, или правят това с цел развиване на нови способности. Така играещите могат да приложат на практика това, което са усвоили (Иванов, 2002).

Според Р. Вълчев ролевата игра „снабдява участниците с информация за обсъжданите проблеми. Тя им помага да усвоят определени начини и принципи на решаване на проблеми и конфликти, на оказване на подкрепа, на определени поведения, характерни за социалните актьори, и да обогатят и развият уменията си за общуване.

Същевременно ролевата игра разкрива нагласите на участниците към другите хора и помага за промяна на дадени нагласи – например намаляване на предрасъдъци. Ролевата игра е своеобразно огледало – участниците може да се огледат в това, което другите правят. В ролевата игра участниците учат как другите мислят и чувстват и имат възможност да се идентифицират с тях, когато играят дадена роля“ (Вълчев, 2004).

Според Пл. Радев ролевите игри, наричани понякога само сюжетно-ролеви, съдържат също елементи на фикция, илюзия и на „като че ли“. В тях се създават определени роли и позиции с една или няколко функции, свързани с емоционални преживявания. В ролевата игра по принцип се интериоризират различни форми на поведение, но могат и да се декапсулират вътрешни конфликти, което също дава основание за нови начини на поведение (Радев, 2005).

Според Я. Тоцева „ролевата игра е ситуационен метод, който има за цел формиране на умения за вземане и изпълнение на правилни решения в закономерна последователност, съобразно описанието на ситуацията“ (Тоцева & Динчийска, 2009).

Според Я. Рашева-Мерджанова *ситуационните методи* имплицират *тройния принцип* на моделиране-симулиране-имитиране, тъй като „играта“ и „ролята“ предполагат самостоятелно създаване на модел-корелат на реалността, неговото задвижване (стимулиране-изиграване) или чрез импровизация (личностна стратегия – включване в „ролята“ на ролевата игра), чрез имитация (възпроизвеждане на възможни прототипи). *Ролевите игри* дават свобода при симулирането да изиграеш и в този смисъл да създадеш не само ролята, но и прототипа (Рашева-Мерджанова, 2004).

Според Ст. Ринкова ролева игра е симулационен метод за обучение, при който преподавателят ръководи, направлява и съветва, оценява работата на обучаваните. Тя симулира действителността и дава възможност да се натрупа опит за социални форми на поведение, да се дефинират, анализират и преодолеят 1014 съществуващи конфликти на интереси, да се намерят рационални стратегии за вземане на решения. На въпроса кога да се приложи ролевата игра като метод на обучение отговорът е, че е възможно прилагането ѝ в различните фази на учебния процес, пише А. Афф. Така тя изпълнява и различни функции. Ролевата игра може да се приложи, когато темата е актуална, когато има противоречиви интереси, когато не съществува някакво общовалидно решение. В основата на ролевата игра са икономически проблеми и свързаните с тях социални, човешки, морални, етични и политически аспекти на тези проблеми. С помощта на ролевата игра се отгра-

ботва тактика на икономическо поведение, действия, изпълнение на функции и задължения на отделното лице. Това предполага разработването на сценария с описание на конкретната ситуация, функции и задължения на действащите лица, техните задачи и разпределение на ролите (Ринкова, 2013).

Внимателният анализ на дефинираните и посочени по-горе авторски възгледи и мнения за ролевата игра, като теоретична обосновка и разнообразие, разкриват тяхната еднопосочност и близки черти, независимо от различната смислова и съдържателна натовареност. Всъщност най-важното тук е да се види гледната точка, схващанията и интерпретацията на проблема. Да се разкрие същността, спецификата и характеристиката на ролева игрова дейност, за да бъде прилагана като игрови метод на обучение и педагогическа игрова технология в семинарните упражнения на студентите по учебната дисциплина „Туристическо екскурзоводство“.

Ролевата игра е собствена, творческа, самостоятелна и най-адекватната педагогическа игра за опознаване на заобикалящия ни свят и професионалния труд на специалистите. Спомага за разбирането и осмислянето на социалните модели на възрастните в обществената действителност чрез игровата роля. В играта се осъществява преход от подражание към творчество чрез провокиране и култивиране (помощта) на въображението и фантазията. Практически се реализира онтогенетичното развитие на играещия като процес на усвояване на натрупания социален опит от другите в ролевата позиция като субект в играта. Участието в играта създава възможност на играещия да трансформира и активно да прояви своя познавателен и житейски опит, комуникативност, игрови умения и способности. В процеса на обучение чрез ролевата игрова дейност студентът продължава да открива своята личностна, културна идентичност и социална ориентация в сложния комплекс на човешки взаимоотношения и взаимодействия. Ролевата игра се развива и функционира в контекста на професионалното и трудовото битие на човека като един конструирано-центриран социокултурен модел на самообучение.

Според подбора на критериите за **класификация на ролевата игра** като вид педагогическа игра, прилагана в обучението на студенти, тя се обособява в различни типове – *имитационно ролева, дискуссионно ролева, симулационно ролева, ситуационно ролева, делова, планова, стратегическа, комбинаторна, социалноинновативна ролева игра*. 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 учащите.

Най-често използваните и операционализирани смисли, които обясняват, уточняват и конкретизират вложеното дефиниране и тълкуване на същността и характеристиката на ролевата игрова дейност, се свързват с **аксиологичното**

открояване на игровата роля като необходима и задължителна личностно-игрова проява на играещия. Представянето и изразяването на ролята е творческо, креативно и радостно преживяване, предусещане и порив за играещия. Тя предполага творческо мислене и въображение, игрови действия, които са социално реалистични, а също и ответна реакция на другите игрови действия на партньора. Игровата роля е повече процесуално и смислово социалноориентирана, защото играещият изявява себе си в ролята, разкрива действителни дълбоки чувства, своята душевна напрегнатост и поведение, отколкото тя да е само технически структурен компонент и категория.

Всяка педагогическа игра, видово уникална и специфична, се нуждае от някаква отправна позиция, от конкретен структурен компонент, който да бъде водещ, да изисква съответни игрови действия и да бъде еднакъв за всички играещи. Основополагаща позиция и структурен компонент за ролевата игра като самостоятелна игрова проява е **игровата роля**. Играещият изпълнява ролята на други хора, пресъздава техните житейски действия, копира социални или професионално комуникативни взаимоотношения и имитира трудови дейности в специфични учебно-игрови условия. Съществуващите *игрови действия*, породени от задължително появилите се игрови условия в игровата ситуация, не са реални, нито са мними или въображаеми, те са *условни*. Без условните игрови действия в игровата ситуация играта е невъзможна. Също така игровите действия на играещите, които протичат в игровия процес, са *действителни*, но те не протичат в съответствие с реалното действие, което се претворява чрез ролята, а са предполагаеми условни обстоятелства и това е очевидно. Условността помага на участника в играта да се докосне до реалността, да го вдъхнови за творческо пресъздаване на професионални реални ситуации. Тази социална потребност и нравствено-възпитателна насоченост за претворяване на разнообразните отношения между хората не е просто подражание, а творчески игрови процес, който създава различни възможности за съвместна (групова) или колективна ролева игра.

В семинарните упражнения по „Туристическо екскурзоводство“ студентът, приемайки и претворявайки творчески **игровата роля**, осъществява емоционална идентификация с професията на екскурзовода. Отъждествяването и вникването в професионалния свят и труд на другите чрез игровата роля е създаване на ново отношение както към тях, така и към професията. Това предполага поглед напред в професията, в друга действителност, преобразуване на субективни емоционални предубеждения по нов начин. Начинът на ролево изразяване и представяне на участника в играта показва степените на неговото социално, нравствено, интелектуално, комуникативно и бъдещо професионално развитие. По-нататъшното осъществяване на дадена игрова роля се изразява в нейното обогатяване с нови игрови умения и действия, допълващи или конкретизиращи обобщените функции на претворявания персонаж.

Опознаването и разбирането на света чрез ролевата игра е опосредстван процес, специфично игрово опознаване, разбиране и усвояване на социално-нравствен опит, реализиран и протичащ в практико действен игрови план. Впечатлява активната субективно ролева позиция на играещите, извеждана в игровия процес от наличния, **придобит и натрупан житейски (социален) и познавателно-професионален опит извън играта**. В своята игрова практика те пресъздават и изпробват социално-трудова усвоени и формирани ценностни образци и модели и след това обобщено ги представят и типизират в ролевата игрова дейност. Тази субективно игрова позиция е обективно необходима предпоставка за теоретико-емпиричното развитие на ролевата игра като възпитателно игрово събитие и явление в педагогическите игрови технологии. Така също и за технологията на последователното разгръщане на игровия процес и начините за конструиране на етапите и структурните компоненти на самата игра.

Натрупаният и придобит личен социално-познавателен опит на участниците извън играта на основата на собствени актуални и значими потребности и интереси практически обезпечава игровото реализиране и разгръщане на субекта в неговата собствена творческо ролева игрова дейност. Чрез играта този усвоен и формиран социално-нравствен опит се трансформира през игровите условия и игрова позиция, качествено се преустройва, променя и получава по-нататъшно обобщено развитие и усъвършенстване за вариативно практическо приложение. Изградените, разширени, качествено обобщени и творчески преструктурирани в ролевата игра социалноценностни, професионално-трудова и духовно-нравствени познания, умения и опит в игровия процес се разглеждат като възможен изходен резултат и функционално притежание на новоформиран познавателен и социокултурен праксис на субекта.

Ролевата игра, със своите специфични особености, практически подпомага усвояването на **професионално-комуникативни умения от играещите** в рамките на диференцираните диалогична или монологична реч, които в житейски аспект се проявяват твърде индивидуално. Налице е нова качествена възможност за обогатяване и активизиране на речника и изразителност на говора на студента. Ролевата игра е предимно типична игрова дейност с генериращи възможности и тласък за самоизразяване и непринудена форма на комуникация и общуване между самите играещи. Игровият замисъл в играта предпоставя изпълнението на своеобразно и характерно игрово общуване, чието осъществяване изисква социалноролеви игрови отношения. В ролевата игрова комуникация се спори, оформят се и се потушават конфликтни ситуации, използва се различна интонация на гласа, споделят се мнения, дават се съвети, правят се оценки. Игровото общуване и диалогичността подпомагат обогатяването на комуникативната реч на играещите. Интригуващата игрова роля в играта е проводник на мотивационна и активна готовност за професионално-комуникативни игрови действия.

Ролевите игрови умения и способности на участниците оказват силно влияние и въздействие върху всички играещи при протичане на самата игра. Ролевата игрова разновидност, спрямо другите видове педагогически игри, способства за разкриването на игровите умения, способности, опит и култура на играещите, като елементи на игрово взаимодействие. Желанието за самоусъвършенстване на игровите умения се провокира от самостоятелната ролева изява на играещия, от символичността и съживеното въображение, собствените творчески игрови действия, индивидуалния стил, нивото на комуникативни и социални умения, равнопоставеността на партньорите в играта.

Психическата активност на играещите в игровия процес е друга особеност на ролевата игра. В игровия процес се дооформят и преустройват различни личностни психически процеси. Подпомага се отделянето на същественото и типичното в човешките взаимоотношения, може да ги анализират, запомнят и да се съобразяват с тях в живота си. Трудности от психическо естество, които засягат в различна степен играещите, могат да се обозначат като **игрови риск в ролевата игра**. Конфликтите, които се пораждат в игровия процес, са свързани най-вече с личностните прояви на комуникация и поведение съобразно игровата ситуация, сюжет и игровите действия на играещите. Конфликтната ситуация се поражда не в смисъл на конкурентност, която се създава от желанието на играещия да достигне победата, както е при автодидактичната игра от групата на правилосъобразните игри. Причините за възникването на **конфликти** са различни, но най-често са свързани със съдържащите се противоречия в представяната позиция на персонажа и практическото ѝ реализиране от страна на играещия. В играта могат да се представят конфликти, които са субективно познати за пресъздаване от играещите, на които са били свидетели, преживени са или са въображаеми и измислени от представящия конкретната игрова роля. Възможни вътрешноличностни конфликти между действителните и различните социални роли на играещите остават разбираемо извън сферата на игровото взаимодействие. *В ролевата игрова дейност душевната несигурност и колебливост в собствените игрови възможности и способности спрямо очакванията на другите, особено при започване на играта, също крият игрови риск за участника.* Необходимо е да се напомни на участниците преди началото на играта, че са сравнително свободни и самостоятелни в своите игрови действия, за да се опасяват от вътрешни или външни субективни санкции. Участието в ролевата игрова дейност в учебния час не е изпит, при нея няма правилни или неправилни отговори, за да бъдат проверявани и санкционирани. Тези душевни смущения на участниците могат активно да бъдат възпрепятствани и пресечени от страна на преподавателя или колеги студенти – съиграчи и партньори. Задължително е преди началото на играта или в самия игрови процес положително да бъдат подпомогнати и подкрепени с позитивни емоционални въздействия, създавани от благоприятните междуличностни взаимоотношения.

Страхът от допускане на грешки при взетите игрови решения в хода на играта се преодолява много по-сигурно чрез създавания климат на взаимопомощ и съпричастност между играещите. Тяхната игрова целеустременост също така подсилва и съдейства за преодоляването на страха от евентуални игрови неуспехи. Играта увеличава играещия и той, скрит зад игровата роля, която изпълнява, придобива увереност и емоционална стабилност, надмогва душевните си вълнения и притеснения и успява да прескочи психологическата преграда, породена от различни субективни фактори. Превъзможването на вътрешната бариера и душевно напрежение у играещия благоприятства за по-добрата му игрова комуникация, игрови действия и поведение.

Професионално-личностното формиране на студента в ролевата игра се свързва със специфичната обобщеност и реалното схващане, осмисляне и проникване в социалната ценност на извършваните трудови дейности и осъществявани взаимоотношения от възрастните. Чрез игровата роля играещият възпроизвежда техните функции и творчески пресъздава различни социални и трудови отношения, отъждествява се с реални персонажи в игровия процес, проявявайки се като субект на собствената си дейност в контекста на сравнително по-рядко срещаните от него форми на комуникативна, професионална и социална практика. Докосва се емоционално и се пренася въображаемо в професионалната и социокултурната среда и труд на екскурзовода, разширява се актуалното му житейско и професионално пространство и усвоява социални стандарти, утвърдени в общество. Свободата и самостоятелността на играещите в играта и възможностите, които те имат за изграждане на социокултурната действителност, отношения и ценности, създават условия за претворяване на впечатленията и отразяване на формирания познавателен опит.

Практическото реализиране на ролевата игрова дейност в процеса на обучение в семинарните упражнения по „Туристическо екскурзоводство“ преминава през различни усложнени фази и технологични очертания и затруднения, валидни както за преподавателя, така и за студентите. „Предимствата на ролевата игра в обучението – пише Л. Милков, са продиктувани от това, че грешките в човешката дейност остават без последствия, а обучението носи радост и позитивни емоционални преживявания. Така мотивацията за учене става неразделна част от процеса на обучение“ (Милков, 2002). Ст. Ринкова отбелязва, че този метод е целесъобразен и ефективен само в случай, когато се използва в съчетание с други методи, когато игровите ситуации са максимално приближени до реалната действителност, когато са създадени необходимият емоционален фон и атмосфера на колективни взаимодействия (Ринкова, 2013).

В заключение ще обобщим:

– ролевата игра, като игрови метод на обучение на студентите, има пряко отношение към професионалната им подготовка;

– ролевата игра е типична възрастова обусловеност за студентите на общите психолого-педагогически закономерности за **игрово опознаване на социалната и професионалната среда в екскурзоводската дейност**;

– ролевата игра, като творческа, самоорганизирана и социалнодействителна педагогическа игра с роли, подпомага опознаването на професионалната екскурзоводска работа в туристическата практика;

– чрез ролевото пресъздаване се разкриват човешки взаимодействия и отношение, открояващи се в професионалната екскурзоводска действителност;

– в играта се осъществява творческо сюжетно игрово пресъздаване на създаден преди него в обществото познавателен и социален опит чрез емоционално въображаемото пренасяне, докосване и модифицирането на обобщени образи и персонажи в игровата роля;

– ролевата игра не поднася готова информация, тя е творчески въображаем процес на трансформация, вторична преработка на първоначално усвоената и налична информация у субекта като участник в игровата дейност.

ЛИТЕРАТУРА

- Вълчев, Р. (2004). *Интерактивни методи и групова работа в гражданското образование*. София: ИЦ Отворено образование, с. 164.
- Георгиева, С. (2010). *Компоненти на възпитанието*. Русе: Примакс, с. 16 – 17.
- Елкони, Д. (1984). *Психология на играта*. София: Народна просвета, с. 41, 43; 63; 66.
- Жития на светите* (1974). Съст. Авторски колектив. София: Синодално издателство, с. 46.
- Иванов, Ив. (2002). *Диференциална педагогика*. Шумен: ЮниЕкспрес, с. 260 – 261.
- Милков, Л. (2002). *Дидактика*. Шумен: Юни Експрес, 2002.
- Радев, Пл. (2005). *Обща училищна дидактика*. Пловдив: УИ Св. Паисий Хилендарски, с. 388.
- Ринкова, Ст. (2013). *Иновационни подходи при провеждане на семинарните упражнения по икономическа теория (микро- и макроикономика)*. Десета международна научна конференция „Съвременният модел на Европейския съюз и мястото на България в него“. Ботевград: МВБУ, с. 1013 – 1014; 1014.
- Рашева-Мерджанова, Я. (2004). *Професионална педагогика – в традицията и в перспектива*. София: УИ Св. Климент Охридски, с. 80.
- Тоцева, Я. , Ст. Динчийска (2009). *Интерактивно обучение на възрастни*. Велико Търново: Фабер, с. 80.
- Христозова, Г. (2008). *Обучението по български език в 1. – 4. клас*. Бургас: Янита ЯС, с. 57.

THEORETICAL AND HISTORICAL ASPECTS OF ROLE PLAY, USED AS A PLAY METHOD IN THE EDUCATION OF STUDENTS IN THE SEMINAR WORKSHOPS OF “TOURISM GUIDING”

Abstract. This article draws a few theoretical and historical aspects of role play, used as a method in the education of students in the seminar workshops of “Tourism guiding” in the specialty of “Tourism”. Role play takes a leading position as a creative game amongst other types of pedagogical games. Used in the education of students, role play has a significant position as an interactive method, standing out with a richness of role play positions and the unfolding of role plays in an imaginary situation. Applying role play in the seminar workshops presents different opportunities to get to know the complicated work of the tour guide, immersing in different role play and typological situational, business, discussion, imitation, strategic, social-innovative role situations, taken from real life and the professional

Zahariy Dechev, PhD

✉ Bourgas Prof. Assen Zlatarov University
3, Adam Mitzkevich Str.
8000, Bourgas, Bulgaria
E-mail: prkrai_bs@abv.bg