

## СИМУЛАЦИОННАТА ИГРА В ОБУЧЕНИЕТО ПО БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

*Пенка Гарушева*

*Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“*

This article introduces the essence and features of the creative techniques called a *simulation game* and its value in teaching Bulgarian.

The article contains a methodological interpretation of PRCs “Television Competition *Precise, Clever, Eloquent*“ (grade 6.) and Scientific Conference *The text in the fictional area of speech communication* (grade 8.).

Using purposeful pedagogical observations and analysis of a non-standardized poll, significant for the practice of mother tongue teaching, pedagogical, psychological and methodological conclusions are achieved.

**Key words:** game, RPCs, interactive techniques, imaginary speech communicative situation, simulated game

За не се допусне констатацията на видния български педагог Тодор Самодумов: „В днешното училище забелязваме един основен недъг – учителят работи до изтощаване, а децата слушат до заспиване“, да стане валидна и за съвременното обучение; за да не появява в клас скуката; за да има радост и удовлетворение от работата в класната стая, образователният процес по български език следва да се активизира и прагматизира и в него да се внесе разнообразие, като се включат и иновативни методи, похвати, техники.

Към новаторския инструментариум се отнася и **симулационната игра** като интерактивен метод.

Класификациите на игрите, осъществени на основата на различни делитбени белези, са твърде много.

Ж. Пиаже предлага приемливо групиране в „три категории: игри упражнение; символични игри; игри с правила“ (цит. по Г. Пиръов, 1976: 39). Позовавайки се на класификацията на Ж. Пиаже, Г. Пиръов определя като основни творческите игри и игрите с правила. Творческите игри той разделя на три групи: ролеви, игри без определена роля и игри с драматизации (Пиръов 1976: 39). Във връзка с неговото раз-

биране, което приемаме, можем да отнесем *симулационните игри* към творческите игри. Щом са творчески, разбираемо е, че те ще са личностно ангажиращи и в тях ще се дава простор за разгръщане на въображението и креативността на децата.

В същото време първата част на атрибутивното словосъчетание *симулационни игри* подсказва, че при използването им обучаваните ще са поставени в измислени ситуации.

Като изброява класификации на методите след 50-те години на XX век, Пл. Радев посочва в групата на имитационните интерактивни методи: различни видове игри, драматизации, симулации (Радев 2005: 373).

И. Иванов определя като „най-обещаващата новост в дидактиката на 20. век“ (Иванов) ситуационните интерактивни методи. В тях включва и симулацията.

Други съвременни педагози – В. Гюрова, Гр. Дерменджиева, В. Божилова, С. Върбанова, В. Вълканова, класифицират интегративните игри в групите: ролеви, симулационни, ситуационни, игри драматизации (Гюрова и др. 2006а: 195; Гюрова и др. 2006б: 63).

Руският педагог С. С. Кашлев причислява игрите към интегративните интерактивни методи (Кашлев 2004: 106).

Във всички класификации се отделя място на игрите, „основани на имитационно възпроизвеждане или моделиране на ситуации“ (Радев 2005: 388), т.е. на *симулационните игри*, макар че терминологичните им обозначения са различни. Именно те са във фокуса на нашето внимание, защото са недостатъчно използвани в обучението по роден език, въпреки че съществуват много благоприятни възможности за това.

Методическите източници, разкриващи същината на *симулационната игра* в образователния процес, са свързани най-вече с чуждоезиковото обучение. Във френската методическа литература от края на 70-те години на миналия век и по-късно (Caré, J.-M. 1984; Debyser, Fr. 1986; Yaiche, Fr. 1996) този вид игра се нарича *глобална симулация*. Чрез множество имитирани ситуации, отнасящи се до пространства с определени граници, чрез нея се осъществява игрово пресъздаване на живота в туристическо селище, в малко село, във ферма... Цели се преди всичко изграждането и развитието на умения за творческа дейност. В български условия тези идеи, отнесени към обучението по френски език, са интерпретирани от Бр. Лекова (Лекова 2007: 230–233).

Всъщност *симулационната игра* е метод, чрез който, с оглед на спецификата на учебния предмет български език, се стимулира речта

при органическата взаимовръзка между мисловна, познавателна, речева и игрова дейност в пресъздаден отрязък от действителността посредством поставянето на учениците във въображаеми речеви *ситуации* (квазиситуации), в които те изпълняват някаква *роля*. Така този интерактивен тип игра се обвързва и с измислените *учебни ситуации*, и с *ролевите игри*.

По принцип *квазиситуациите* при родноезиковото обучение подтикват към речево творчество, защото помагат в клас да се преодолее изкуствеността в общуването, да се породи „потребност от комуникация“ (Жинкин 1969: 105). Те се представят най-често словесно, но като опорна илюстрация могат да се използват карикатури, рисунки, комикси, компютърни презентации... Ще посочим примери: (1) *Представете си, че ви предстои мечтана екскурзия. Всички много искат да пътуват и да се забавляват, но са с различни желания относно избора на двата предложени маршрута (единия – морски, другия – планински). Започва спор. Как ще участвате в него?;* (2) *Учителката по математика отсъства. Замества я млада преподавателка. Организира се колективно бягство. Някои не са съгласни да участват и затова са обявени от другите за предатели. Разгаря се „дискусия“. Представете как ще защитите позициите си, ако и вие участвате в нея?“*

Описаните изкуствени ситуации интригуват и мотивират за комуникативна дейност, но те са само градивен елемент на симуляционната игра.

*Ролевите игри* предполагат действени социално-ролеви отношения между партньорите и също са комуникативно обусловени, тъй като разкриват определени връзки между отделните персонажи в процеса на играта. На участниците се дават определени роли, при чието изпълнение те решават проблем от действителността, който се среща в конкретната описана комуникативноречева ситуация и е структуриран в играта. Добре е всеки, участващ в тях, да се опитва да следва максимата на театралния педагог К. С. Станиславски: „Аз като единкой си при поставените обстоятелства“, но и да не забравя магическото „ако“ в неговия израз: „Ако това наистина беше така...“ (Станиславски 1984). Ролевите игри са приложими примерно при оживяване на диалог между участници в младежки благотворителен бал, целящ събиране на средства за болен съученик; при разговор преди концерт на световноизвестен рок изпълнител; при осъществяването на общуване в чата...

Най-често в уроците по български език учениците влизат в ролите на: коректор, редактор, сътрудник на училищен вестник или списание или негов създател, екскурзовод, сладкодумен разказвач пред по-малки приятели, артист и т.н.

Професионална роля на редактори се изпълнява чрез следната опитно проверена със седмокласници ролева игра: *Представете си, че работите като редактори във вестник „Ученик“.* Пристига съчинение разсъждение по литературен проблем на седмокласник, което по съдържание е пълно и аргументирано, но текстът „гъмжи“ от правописни и пунктуационни грешки. Редактирайте го за отпечатване. Отлично справилата се група ще получи приза „Най-добър редактор“.

Редактирането в процеса на играта се превръща в емоционално наситено преживяване. Резултатността е оптимална, защото обучението се осъществява в благоприятна интерактивна среда. В създадената игрова ситуация децата демонстрират своите правописни и пунктуационни знания и умения.

**Симулационната игра** предполага по-разгърната дейност по пресъздаване на житейски събития, свързани с управленския, културния, научния, социалния, политическия живот; с бизнес отношенията и т.н. При нея „акцентът е върху всички компоненти на симулираната дейност“ (Кирова 2002: 3), докато *ролевата игра* се разглежда като „удобен имитационен модел на взаимодействие между партньорите в някаква професионална дейност“ (О. Дмитриева 2000: цит. по Л. Кирова 2002: 3).

Всъщност, като се поддържа равновесие между фикционално и реално, при **симулационната игра** се работи не само върху точно определена единична ситуация или конкретни взаимоотношения, а върху много ситуации, които имитират всеотрасно и цялостно къс от живота с неговото многообразие. Тяхното реализиране в уроците по български език подпомага езиковото, речевото и цялостното личностно развитие на учениците.

Децата и тийнейджърите следва да достигнат до разбирането, че ученическите години са подготовка за бъдещия живот, а много учебни ситуации (особено тези, представени като елементи от глобален процес), макар и чрез имитация, се доближават значително до него.

В учебната работа по български език целта на използването на тези игри е да се надмогне „окаменелият интелектуализъм“ (Георгиев 1933: 3) и да се съхранява и поддържа любопитството и любознателността у учениците.

**Симулационната игра** се разкрива в желаната съвременна образователна перспектива – *ориентиран към личността образователен процес*, защото при използването ѝ:

- съдържателен център в когнитивната дейност при усвояването на знанията (за езика като система и структура, за езиковата нормативност, за метаезика на лингвистичната наука) са самостоятелните действия на учениците и тези знания придобиват за тях личностен смисъл;
- комуникативните цели се превръщат в прагматичен стимулатор за речева дейност като личностна изява – акцентът се поставя върху диалогичността, като се овладяват похвати за речево общуване в различни социокултурни области;
- се утвърждават съвременни ценностни ориентации и нагласи и се възпитава култура;
- се налагат субект-субектните отношения между участниците в интеракцията.

**Симулационната игра** се основава на ситуации, възприети, осъзнавани и изживявани като истински.

Овладяването на декларативни и процедурни знания за чуждиците в лексиката на езика ни например може да се свърже с игри, насочени към реално съществуващата обществена дискусия по проблема *Необходимо ли е да се създаде Закон за защита на чистотата на българския език?* (обучаваните се поставят в ролята на езиковеди, на политици и на граждани, милеещи за родния език) или към участие в телевизионен дебат на тема *Можем ли да опазим красотата на езика си?!*

Методът **симулационна игра** например се обвързва със следната вербално представена *ситуация*, използвана при изучаване на жанровете в институционалната сфера (11. клас):

*Представете си, че сте поели ролята и функциите на учредители на съвсем нова държава. Ваше е задължението да „изковете“ нови закони и правила. Работете в предварително оформени групи („комисии“). Всеки участник да състави три закона, които да бъдат валидни за всички граждани на тази нова държава. Обсъдете ги в групите и решете кои от тях могат да се приемат за най-важни. Преценете колко близко са до правата, фиксирани в реалните юридически документи.*

С ученици от шести клас<sup>1</sup> бе апробирана **симулационната игра** „Телевизионно състезание Умни, точни, сладкодумни“.

<sup>1</sup> Опитната работа е извършена от Таня Конарска – учителка по български език и литература във Второ основно училище „П. Р. Славейков“ – гр. Стара Загора.

Каква е организацията на работата?

1. От група ученици се създава подходяща за състезанието интерактивна среда и се подготвя надпис с Вазовите думи „Обичам те, българска реч“ – девиз на състезанието.
2. Правят се предварителни разяснения, насочени към: оформяне на отборите и избор на лидери – знаещи, можещи, устойчиви на нежелателни въздействия; начина на работа във формираните екипи; оценяване на проявите на отборите.
3. Непосредственото включване на шестокласниците в ролята на „сценаристи“ се осъществява практически чрез:
  - а) подготвяне на текстове (тематично-съдържателно обвързани с наслова на състезанието) без вътрешноизреченски пунктуационни знаци, за да бъдат те открити и поставени;
  - б) изпълнение на изследователска задача: намиране на подходящи за състезанието пословици и други крилати мисли за езика и речта и др.

Ключови смислови моменти на „телевизионното състезание“ са задачите, групирани тематично така:

### **1. Речев етикет**

Изиграйте ситуацияте:

- (1) *Влизаи в училище – запъхтян, потен, притеснен. В бързината блъскаи, без да си искал това, бодигарда. Стремглаво продължаваи напред, все едно, че нищо особено не се е случило. Демонстрирай как би трябвало да участваи в ситуацията. Прибираи се вкъщи. Удряи с все сила входната врата. С гръм и трясък влизаи във всекидневната и... виждаи непознати хора. Как речта би трябвало да ти помогне в тази ситуация?*
- (2) *Закъснял си за час. Учителят вече поздравява съучениците ти. Влизаи и тихомълком се отправяи към „заветното“ място. Това не убягва от зоркия поглед на учителя и той ти прави забележка. Какви би трябвало да бъдат речевите ти действия, за да не се стигне до тази негова реакция?*

Показатели за оценка: убедителност, комуникативна целесъобразност на речта, използване на езика на тялото.

### **2. Лексикални значения на думите**

(1) Коя дума носи всяко от значенията:

I отбор  
лице, което язди кон  
лице, което е в плен

II отбор  
пътник, чужденец, който странства  
син на брат или сестра

III отбор

*лице, което има рожден ден*

*лице, което има имен ден*

Показатели за оценка: бързина, точност, правилност

(2) В кой ред няма синоними?

I отбор

а) *верига, синджир, окови*

б) *светило, светло, светлина*

в) *сериозен, скучен, невесел*

г) *упорит, неотстъпчив, инат*

II отбор

а) *знаме, пряпорец, байрак*

б) *крамола, разпра, разправия*

в) *воден, воденица, воденичар*

г) *мирно, тихо, спокойно*

III отбор

а) *прекрасен, хубав, красив*

б) *препирня, разпра, караница*

в) *нелогичен, непоследователен, противоречив*

г) *народен, роден, родина*

Показатели: бързина, точност, правилност

**3. Форми на думите и морфологичните им значения**

*Местоименията, без които не можем*

(1) Побъркани или пообъркани са формите на местоименията във фейлетона „Депутат с побъркани местоимения“? Редактирайте, за да се стигне до правилна употреба на местоименията.

– *Не мога, не мога – викаше той, – дайте ми веднага да го уда-  
ря, пуснете ме, моля ви се, само веднъж да го стоваря по главата;  
какво е туй събрание, която може да търпи един чияк, което гово-  
ри такива думи. Пуснете ме един юмрук да му изтърся; как смее той  
да говори за господата министрите, която той не е достоен да поглед-  
не... (А. Константинов)* (I отбор)

(2) Редактирайте изречения, взети от ученически тетрадки.

*Най-после пристигнахме в селото на момчето, което беше в  
подножието на Балкана. Спряхме колата до оградата на къщата,  
която бе жив плет.*

– *Каква е тази къща? – попитахме момчето.*

– *Ами, на дядо.*

(II отбор)

(3) Как трябва да попита момчето, за да не се стига до недоразумение?

– *Какъв ден е днес?*

– *Ами какъв. Слънчев есенен ден.*

– *Не те питам за времето.*

– *А какво искаш да знаеш?*

– *Интересува ме сряда ли е, четвъртък ли е.*

– *Да беше попитал както трябва.*

(III отбор)

Показатели: правилност, точност

*Глаголът – слонът в българската граматика*

(4) Подчертайте глаголите в изреченията. Определете вида на сказуемите.

Анализирайте употребата на глаголните форми.

*Той започва да учи цигулка от първи клас.*

*Къщата музей е съхранена.*

*Утре ще ходим на дискотека.*

*Утре отиваме на дискотека.*

(I отбор)

*Христо Ботев е гениален поет.*

*Тя се започва да се справя отлично.*

*Утре ще копирам дисковете и ще ти ги донеса.*

*Утре копирам дисковете и ти ги нося.*

(II отбор)

*Той е първенецът на випуска.*

*Момчил продължава да учи немски език.*

*Скоро ще ходим на екскурзия.*

*Скоро отиваме в Гърция.*

(III отбор)

Показатели: правилност, точност

*Обобщителна задача*

(5) Прочетете строфите от стихотворения, посветени на родното слово. Групирайте думите от тях като части на речта. Изяснете употребата на прилагателните имена в ролята на художествени определения (епитети).



*Родна реч, омайна, сладка,  
що звучи навред край мен;  
реч на мама и на татка,  
реч, що мълвя всеки ден. (Ран Босилек)* (I отбор)

*Език свещен на моите деди,  
език на мъки, стонове вековни,  
език на тая, дете ни роди за  
радост не – за ядове отровни. (Ив. Вазов)* (II отбор)

*Обичам те, българска реч,  
звук сладък, най-мил в звуковете,  
ту арфа звънлива, ту меч  
на майстор художник в ръцете. (Ив. Вазов)* (III отбор)

Показатели за оценка: правилност, точност, бързина

#### **4. Знаем ли правописа?**

(1) Попълнете пропуснатите букви в подчертаните думи.

Нейната *преле...* е неповторима.

Този *мо...* е направен от Кольо Фичето. (I отбор)

Момчил занимаваше нашия *го...*

Такава *сладо...* е. (II отбор)

В очите ѝ има *горе...*

От него няма ни *ве...*, ни *ко...* (III отбор)

Показатели за оценка: правилност, точност, бързина

(2) Докажете има или няма правописна грешка в изреченията и при необходимост редактирайте:

*Училищният обор по футбол спечели, но контузиха голмайсторът и Училищният отбор по футбол спечели, но голмайсторът се контузи.* (I отбор)

*Вълкът козината си мени, но нравът си не променя и Вълкът козината си мени, но нравът му не се променя.* (II отбор)

*Победителят беше от нашият клас, но това не зарадва класния. и Победителят беше от нашият клас, но класният не се зарадва* (III отбор)

Показатели за оценка: правилност, точност, убедителна аргументация

### **5. Изреченията и техният състав и строеж**

(1) Определете вида на изреченията по състав и по цел на общуване. Посочете разновидностите на простите изречения – кратки и разширени. Направете синтактичен анализ на простите съобщителни изречения.

*И с език може да се смаже човек.*

*Думата лекува.*

*Да говорим естествено!*

*Словото е дадено на човека, за да общува с другите.*

*Чуждият език трудно се овладява, но е голямо богатство.*

*Защо думата има огромна сила?*

*Колко убедително говори!*

(I отбор)

*Всички беди на човека идват от езика му.*

*Думата не е стрела, а в сърцето се забива.*

*Ако си човек, победи ме със слово.*

*Езикът е оръжие.*

*Езикът враг ли е на хората?*

*Какво разнообразие от глаголни времена в българския език!*

*Изучавай системно и съзнателно родния си език!*

(II отбор)

*Говоря това, което мисля.*

*По-добре мълчи!*

*Какво значи да говориш добре?*

*Колко звучен е езикът ни!*

*Думата е сила.*

*Думите с данък не можеш да обложиш.*

*Продължава да говори сладко-сладко и не мисли да спира.*

(III отбор)

Показатели: правилност, бързина

### **6. Пунктуацията – владеем ли я?**

(1) Поставете липсващите пунктуационни знаци.

*Хм това е хем радост хем тревога но тревогата надделява. Радостно е че говоримият език се обогатява. Нови интонации нови думи чисто съвременна пластика характерна за днешното време. [...] Напоследък в него се настаняват много чужди думи без това да се налага от някаква неизбежност. (Н. Хайтов)*

Показатели: правилност, точност, бързина

Задачата е еднаква за всички отбори.

**Публиката** участва в полза на отборите от своите класове чрез отговор на следните задачи:

(1) Гатанки

*Целият свят, представен с думи в азбучен ред. Що е то?* Отг.: Речникът.

*Кои са регулировчиците в текста?* Отг.: Пунктуационните знаци.

*Кои са думите двойници?* Отг.: Синонимите.

Показатели за оценка: бързина, точност

(2) Посочете български съответствия на следните английски пословици:

*Да убиеш две патици с един камък.* Отговор: *С един курушум – два заека.*

*Грошовете стиска, а лирите пилее.* Отговор: *На триците – скъп, на брашното – евтин.*

*Прибирам си рогата.* Отговор: *Подвивам опашка.*

Показатели за оценка: бързина, точност

(3) Посочете синонимите на думите: *въздебел, въззелен; пребогат, прехвален.*

Показатели: бързина, точност, правилност

Духовните подаръци за победителите са: *инструментално (на пиано) и вокално изпълнение на ученички; актьорско изпълнение на разказа „Убийство“ от Чудомир.*

Критичната самооценка на участниците в „телевизионното състезание“ *Умни, точни, сладкодумни* се установява посредством направената с тях минианкета, която включва въпросите:

1. Одобрявате ли, или не одобрявате въображаемото телевизионно състезание като вид учебна игра и защо?

2. Как оценявате собственото си участие и участието на другите в играта?

3. С какво ще запомните „телевизионното състезание“ *Умни, точни, сладкодумни*?

Всички анкетирани – 50 ученици, одобряват игровата симулация. Аргументите, утвърждаващи въображаемото телевизионно състезание, са: *„защото е различно“; „защото е забавно и полезно“; „защото преговорихме основни знания“; „защото имаше интересни*

въпроси и научихме много нови неща“; „защото това е начин да се упражним и да приложим наученото“; „защото освен състезателна, играта е свързана и с учебния процес“; „защото е развлекателно“; „защото беше много приятно и дори исках в края да има още въпроси и задачи“; „защото беше интересно и разведдряващо“...

При оценяването и самооценяването има и нотки на самокритичност, но най-чести са положителните оценки на екипната работа. Свидетелство за това са отговори като: „Всички работеха като цял колектив, като един отбор и добре представяха мнението си“; „Публиката не участваше много“; „Представихме се перфектно“; „Истината е, че всички имаме още много да учим“; „Справихме се добре, но можехме и повече“; „Участието на всички беше на ниво. И според мен няма загубили“.

В съзнанието на шестокласниците симулационната игра ще остане: „като едно забавно предизвикателство“; „като нещо разведдряващо и много полезно, което рядко се случва в училище“; „като интересно приключение“; „с надпреварата в представянето на отборите“; „с емоциите и отборната сплотеност“...

В осми клас **симулационната игра** може да бъде във връзка с обобщаването на изученото чрез участие в „лингвистична конференция“. Ето някои подходящи теми: *Синтактичните и морфологичните норми в езика ни; Лексикалните норми в родния ни език, Стилистичните норми в българския език; Жаргоните; Стилът – това съм аз и др.* Много полезно се оказва реализирането на играта „Научна конференция на тема *Текстът в художествената сфера на общуване* (8. клас)<sup>2</sup>.

В организационно-подготвителния етап проявлението на учителя и учениците имат различни доминанти.

Учителят анализира потребностите на осмокласниците и с оглед на перспективата в езиковото и речевото им развитие структурира симулационната игра; планира колективната дейност.

Учениците дейно участват в разработването на сценария на игровата симулация и изясняват идеите си относно моделирането на процеса. Те се разделят на работни екипи и разпределят сами работата си:

- първа група: подготвя учебната стая като зала за конференция – с украса; табла, постери...;

---

<sup>2</sup> Опитната работа е извършена от Елена Атанасова – учителка по български език в Търговската гимназия – гр. Ямбол.

- втора група: изработва програма на конференцията – дата на провеждане, обем и съдържание на материалите; избира водещи на пленарното и на секционните заседания; прецизира темата и подтемите на конференцията; оформя покана за конференцията;
- трета група: уточнява изисквания за техническото оформяне на докладите и съобщенията;
- четвърта група: включва учениците, които работят над пленарните доклади и съобщават резултатите от своеобразните си изследвания;
- пета група: създава научните съобщения и ги представя;
- шеста група: научно жури;
- седма група: подготвя сборник с материалите на конференцията – за архива на училището, като излъчва редактори и коректори на сборника;
- осма група: слушателска аудитория.

С помощта на учителя окончателно се формулират темите на пленарните доклади:

1. *Текст. Естетическа сфера на общуване. Същност на художествения текст. Родове и жанрове.*
2. *Езикови средства в художествения текст: фонетични, морфологични, синтактични, лексикални.*
3. *Тропи и фигури в художествения текст.*

Уточняват се и следните заглавия на научните съобщения:

1. *Образност и многозначност в художествения текст.*
2. *Експресивност и емоционалност в художествения текст.*
3. *Описанието, повествованието и разсъждението в художествения текст* *Комуникативен модел на изказа в художествения текст.*

През втория етап – информационно-познавателния – учениците сами търсят сведения, планират, конструират бъдещите си изказвания.

Учителят им партнира и същевременно ги контролира. Този контрол обаче не е авторитарен и не тушира самостоятелността в действията на осмокласниците.

Третият етап е непосредствената реализация. При него приблизителното разпределение на времето – два учебни часа – е: 3 доклада по 10 минути – 30 минути; 4 научни съобщения по 5 минути – 20 минути. Останалите 20 минути се използват за кафе пауза, за обобщения на ръководителите на секциите, за заключителни думи – израз на оценка на главния водещ – учителя, за поздравления.

За да се стимулират критичността и самокритичността към собствените мисловни и емоционални реакции в имитираните социокултурни ситуации, чрез рефлексия участниците в опитната проверка коментират и оценяват симулационната игра „научна конференция“. Използва се нестандартизирана анкета, включваща въпроси, които изискват свободен отговор.

Във връзка с първия въпрос от анкетата – *Приемате ли въображаемото участие в научен форум? Защо?*, констатацията е: всички без изключение приемат симулационната игра и аргументират в някаква степен отговора си.

Аргументите са в различни съдържателни плоскости:

– 22% от анкетираните посочват познавателната стойност на „конференцията“, която по начин на организация и провеждане успешно наподобява истинската. За илюстрация ще цитираме два от положителните отговори на осмокласниците: *(1) Да, защото така се учим да извличаме и оценяваме вложените мисли в художествения текст, „да виждаме“ пресъздадените образи и събития, които са плод на въображението на твореца, и да усетим въздействието им върху нас; (2) Да, защото не само обобщаваме най-важните знания, но и научаваме още информация за текста в художествената сфера.*

– 38% от изследваните ученици извеждат на преден план същността на непознатата им до този момент игра и изясняват нейното значение за самите тях. Ето два от утвърдителните отговори: *(1) Да, защото: научаваме много за текстовете в художествената сфера, като се превъплъщаваме в учени изследователи; учим във формата на игра; (2) Приемам тази игра за увлекателна; тя е интересна, защото ни дава възможност да осмислим от нов зрителен ъгъл спецификата на художествения текст; (3) Да, приемам играта на „научен форум“ като занимателен начин да обобщим наученото за текста в художествената сфера.*

– 25% от ученическите отговори открояват по-особената организация на цялостната работа в урока. Ще демонстрираме констатацията с изказванията на някои от тях: *(1) Когато един урок се провежда не както обикновено, възприемаме нещата по-лесно и времето минава неусетно и приятно; (2) По-различният начин на работата в часа ми беше много интересен; (3) Урокът се провежда по-забавно и приятно и всички са доволни.*

– Без това да е пряко свързано с въпросите от анкетата, неголям брой изследвани лица са изразили удовлетворение от свободата при

самостоятелните си действия и са изтъкнали липсата на скука при преговарянето на позната информация.

Отговорите на втория въпрос – **Обогатихте ли знанията си за текста в художествената сфера на общуване? С каква информация?**, свидетелстват, че учениците са умножили знанията си, свързани с темите на пленарните доклади и съобщенията. По-интересно е кои сведения изследваните осмокласници определят като нови, надграждащи наличните вече в съзнанието им знания. Ще цитирам дословно някои изказвания: (1) *Новото, което научих, е за звукописа в художествената реч;* (2) *Допълних знанията си и научих доста: например за някои тропи и фигури, които до този момент не познавах;* (3) *Обогатих знанията си за общуването в художествената сфера;* (4) *Припомних си, че трите основни литературни рода са съществували още в древността. Научих повече за литературните жанрове;* (5) *Естествено, че научих нови неща, а други, които бях забравил, си припомних. Едно от новите неща, които научих, е по какво се различават ретроспекцията и проспекцията и кога се използват в повествованието...*

Декларативните знания по темата на „конференцията“ се преговарят и обобщават чрез изслушването на докладчиците. А основа на дискусията са процедурните знания. Дискутира се по въпроси (доколкото това е по възможностите на осмокласниците) като: *Защо е нужно да се обособява художествен текст, като той съдържа езикови средства, характерни за всички стилове?; Каква е разликата между метафора и метонимия; между метонимия и синекдоха?...*

От споделеното в анкетата става явно, че участниците в симуляционната игра не са се сблъскали с големи трудности при подготовката на „конференцията“. Тези, които са изготвяли доклади и съобщения, са срещнали затруднения при събирането и обобщаването на материала в добре структуриран текст. Търсенията и лутанията поради липса на опит един ученик обобщава така: *Да направим доклад, не е толкова трудно, но когато е за първи път...*

На въпроса **В кой момент от провеждането на „конференцията“ ви беше най-интересно и защо?** изследваните посочват оценяването на публичните изяви на своите съученици от специално избрано жури. Повече от явна е възпитателната и формиращата роля на оценяването като част от образователния процес. За да могат обективно да оценят и изявите на докладчиците, и проявите на журито, изследваните осмокласници се съобразяват с предварително проучени критерии: тематично-съдържателна обхватност на доклада/научното

съобщение; езиково-стилна издържаност; проявления на езика на тялото (мимика, жест, лицеизраз, движения, поза...); качества на устната реч (височина на гласа, темп, дикция, правоговор, интонация) на говорещите.

Отговорите на последните два въпроса от анкетата – *Как оценявате екипното взаимодействие при подготовката и осъществяването на симулационната игра?* и *Каква е оценката ви за изявиите на активните участници, за собствената ви работа и за постигнатото от целия клас?*, директно посочват положителните резултати от приложението на играта.

Отчита се отговорната работа (сътрудничество и взаимно допълване) на различните екипи, която е довела и до добри резултати – не равностойни за абсолютно всички участници, но удовлетворяващи. Около 70% от участниците изтъкват толерантността като белег на общуването.

Типичен по съдържание е следният отговор: *По принцип екипното взаимодействие има своите характерни особености. Според мен подготовката и самото осъществяване на „конференцията“ дадоха своя резултат – получи се добър диалог между всички участници. Смятам, че екипната работа има своите приоритети, които са от голямо значение и за живота ни извън училище.*

Изводи във връзка с използването на *симулационната игра* при обучението по български език:

- Играта предизвиква вътрешни стимули – *интерес и дълг* – при имитирането на фрагменти от реалността, което води до навлизане в същността ѝ и създава благоприятни предпоставки за успешна адаптация и безпроблемно приобщаване към социума в бъдеще.

- Чрез нея се осъзнава взаимовръзката между: мотивация към знание – ценностни ориентири – отношение към езиковото познание – умение за самостоятелно мислене и речево творчество в родноезиковото обучение.

- Игровата емоционална доминанта поддържа психическата активност на учениците и те стават по-дейни – утвърждават и усъвършенстват способностите си за научно познание по самостоятелен път; обогатяват речетворческия си опит.

- Провокират се и се стимулират критичното мислене и въображението, като се разчупва традиционализмът в преподаването и учителят изпълнява ролята и на сътрудник, а не единствено на управляващ учебния процес.



- Осъществяват се хармонични и конструктивни отношения – съгласуваност и успешни взаимодействия с околните, и се предотвратяват условията за стрес.
- Формират се нравственост и култура на общуването.

## ЛИТЕРАТУРА

- Берне 2008:** Берне, Е. *Игрите, които хората играят*, София: изд. транс-КАРГО, 2008.
- Георгиев 1933:** Георгиев, Л. *Българският език в прогимназиите (опит за методика)*.
- Гюрова и др. 2006а:** Гюрова, В., Г. Дерменджиева, В. Божилова, С. Върбанова. *Приключението учебен процес. Ръководство за университетски преподаватели*. София: Агенция Европрес, 2006.
- Гюрова и др. 2006б:** Гюрова, В., В. Божилова, В. Вълканова, Г. Дерменджиева. *Интерактивността в учебния процес или за рибаря, рибките и риболова*. София: Агенция Европрес, 2006.
- Дебизер 1986:** Debyser, Fr. *L'immeuble*. Paris: Hachette, BELC, 1986.
- Жинкин 1969:** Жинкин, Н. И. *Коммуникативная система человека и развитие речи в школе. // Проблемы совершенствования содержания и методов обучения русскому языку в 4. – 7. классах*. НИИ, СИМО, АПН СССР, 1969.
- Иванов:** Иванов, И. *Интерактивни методи за обучение*  
[www.ivanpivanov.com/.../55\\_Interaktivni-metodi-za-obuchenie.pdf](http://www.ivanpivanov.com/.../55_Interaktivni-metodi-za-obuchenie.pdf)
- Йеш 1996:** Yaiche, Fr. *Les simulation globales & mode d'emploi*. Paris: Hachette, 1996.
- Каре 1984:** Caré Jean-Marc. *Le village*. Paris: CIEP-BELC, 1984.
- Кашлев 2004:** Кашлев, С. *Интерактивные методы обучения педагогике*. Минск, 2004.
- Кирова 2002:** Кирова, Л. *Ролевата и симулативната игра. Примери на съвместно приложение в езиковото обучение на български потребители на интернет. // Електронно списание LiterNetq 03.08.2002, № 8 (33)*.
- Лекова 2007:** Лекова, Бр. *Глобалната симулация и нейното приложение в чуждоезиковото обучение. // Образованието, Балканите, Европа, IV Балкански конгрес, том 2, ПФ, Стара Загора, 2007*.
- Пиръов 1976:** Пиръов, Г. *Психологията в твоя живот*. София: Партиздат, 1976.
- Радев 2005:** Радев, Пл. *Общочилищна дидактика* Университетско издателство „Паисий Хилендарски“, 2005.
- Станиславски 1984:** Станиславски, К. С. *Работата на актьора върху ролята*. София, 1984.