

UDC 372.8

DOI: 10.34671/SCH.BSR.2020.0404.0002

ИГРИ НА СТОЛОВЕ: КАК ДА РАБОТИМ ЗАЕДНО

© 2020

ORCID: 0000-0002-1608-8567

Илиязова Айля Реджеб, PhD, главен асистент

Шуменски университет „Епископ Константин Преславски“

(9700, България, Шумен, ул. „Университетска“, №115, e-mail: a.iliyazova@shu.bg)

Анотация. В изследването се анализират избрани кооперативни игри на столове въз основа на идеи, оформящи концепции за съвместна работа и активно взаимодействие в процеса на обучение. В основната дидактическа парадигма в работата са представени ключови елементи, способстващи за разгръщане на тезата за връзка между съвместните стратегии на поведение при кооперативни игри на столове, особеностите на груповата активност в хода на игровия процес и ефективността от съвместната работа в динамична игрова среда. Взаимната позитивна зависимост между играещите, директната интерактивност, както и спецификата на организиране на групови игрови дейности оформят динамичния профил на кооперативните игри на столове, които дължат своята популярност и на обстоятелството, че интерактивността в игра може да се осъществи и без оценка на резултатите. В случай, че играещите пожелаят тази оценка, то тя следва да измерва творческите им способности и да е свързана с признаването от страна на съигращите, а не от централизираната фигура на учителя. По този начин ще се оптимизира регулацията на взаимоотношенията и постъпките в игровата общност, а рефлексивният контрол върху поведение, насочено към практиката, ще се осъществи без външни рестрикции.

Ключови думи: кооперативни игри на столове, съвместна стратегия на поведение, специфична групов активност, взаимодействие, регулиране на взаимоотношения, обучение чрез игри, рефлексивен контрол върху поведението.

GAMES WITH CHAIRS: HOW TO WORK TOGETHER

© 2020

Iliyazova Aylya Redzheb, PhD, Chief Assistant

University of Shumen “Bishop Konstantin Preslavski”

(9700, Bulgaria, Shumen, Universitetska №115, e-mail: a.iliyazova@shu.bg)

Abstract. The study analyzes selected cooperative games with chairs based on ideas that form concepts for collaboration and active interaction in the learning process. The main didactic paradigm in the work presents key elements that help to develop the thesis of the relationship between joint behavioral strategies in cooperative chair games, the peculiarities of group activity in the course of the game process and the effectiveness of working together in a dynamic game environment. The mutual positive dependence between the players, the direct interactivity, as well as the specifics of organizing group game activities form the dynamic profile of the cooperative games on chairs, which are due to their popularity and the fact that interactivity in a game can be done without evaluating the results. In case the players demand this assessment, it should measure their creative abilities and be acknowledged by the teammates rather than by the centralized figure of the teacher. In this way, the regulation of relationships and actions in the gaming community will be optimized, and the reflexive control over practice-oriented behavior will be carried out without external restrictions.

Keywords: cooperative games with chairs, cooperative strategic behavior, specific group activity, interaction, regulation of relationships, learning through games, reflexive control over behavior.

ИГРИ СО СТУЛЬЯМИ: КАК РАБОТАТЬ ВМЕСТЕ

© 2020

Илиязова Айля Реджеб, PhD, асистент

Шуменский университет им. Епископа Константина Преславского

(9700, Болгария, Шумен, ул. „Университетска“, №115, e-mail: a.iliyazova@shu.bg)

Анотация. В исследовании анализируются избранные интерактивные игры со стульями, основанные на идеях, формирующих концепции совместной работы и активного взаимодействия в процессе обучения. В основной дидактической парадигме работы представлены ключевые элементы, помогающие развить тезис о взаимосвязи совместных поведенческих стратегий в интерактивных играх со стульями, особенностях групповой деятельности в ходе игрового процесса и эффективности совместной работы в динамической игровой среде. Взаимная положительная зависимость между игроками, непосредственная интерактивность, а также специфика организации групповой игровой деятельности формируют динамический профиль интерактивных игр со стульями, что обусловлено их популярностью и тем, что интерактивность в игре может осуществляться без оценки результатов. Если игроки хотят получить такую оценку, то она должна измерять их творческие способности и быть связана с признанием товарищей по команде, а не централизованной фигурой учителя. Таким образом, регулирование отношений и действий в игровом сообществе будет оптимизировано, а рефлексивный контроль над практико-ориентированным поведением будет осуществляться без внешних ограничений.

Ключевые слова: интерактивные игры со стульями, совместная стратегия поведения, специфическая групповая деятельность, взаимодействие, регуляция отношений, обучение через игры, рефлексивный контроль над поведением.

ВЪВЕДЕНИЕ:

Идеята за игри на столове и тяхната роля в груповата работа възниква закономерно в процеса на осъзнаване на игрите като естествен спътник на ученето. Педагогиката на играта разглежда необходимостта от игрови обединения за спонтанна групов активност, които представляват „естествен механизъм за предаване на игрова култура“ [1, с. 19].

Включването в игрови общности е възможно при подходящи условия за игра, като за настоящата работа са важни две от основните функции на динамичната

обкръжаваща среда – ориентируващата и информативната функции.

Позиционирането на човек в пространството, като се използва стол, допринася по принцип за създаване на определено чувство на сигурност, както и на комфорт.

Столтът може да е мястото за почивка, за отмора, същевременно за много хора функцията му се изчерпва предимно в това, чрез него да се използва масата, т.е. те се ограничават само с неговата помощна функция.

Столтът в образователните институции за учаща е неговото място, докато този на обучаващия е лично

място, което може да символизира и *дистанция*. Тази дистанция се губи, когато в игра всички столове се използват от всеки играещ.

От първостепенно значение при игрите на столове е възможността столовете да заместят предмети, които липсват – така столовете престават да бъдат част от интериора на помещението, те изпълняват определена роля, която е подчинена на правилата на играта; те са необходими игрови елементи, способстващи за разгръщането на играта.

Изследователи на игрите се фокусират най-вече върху предимствата им, върху това, какво предлага на учащите една игра, когато става дума за учебна среда. Много от експертите в тази област са обединени от сходни идеи:

- игрите предлагат многостранна педагогическа среда и потенциално мощна учебна среда [6, с.1; 9, с. 49];
- игрите осигуряват социална и неформална среда [6, с. 16; 8, с. 19];
- игрите насърчават появата на учебни общности [6, с.12];
- игрите осигуряват практика, съобразена с намеренията и потребностите на учащите [9, с. 22; 10, с.4; 11, с. 83];
- в игрите се обсъждат различни стратегии и решения [11, с.84];
- признанието при успешна игра води до трансформиране на знанията в социален капитал [7, с. 179];
- игрите осигуряват основа за сътрудничество [10, с.33; 6, с. 12].

Не всички игри на столове изискват използване на стратегии за сътрудничество – това е отличителен признак на *кооперативните игри*, за които е характерно:

- ангажираност спрямо групата [6, с. 15];
- споделяне;
- свързване; заедност;
- интеракция [6, с. 15];
- координиране на действията в пространството/ синхронна дейност [11, с. 83];
- създаване на групов комфорт/ обща удовлетвореност;
- раждане на нови идеи;
- промяна на динамиката на средата;
- кооперативна рефлексия – проявява се в комуникация и кооперация, при които се постига разбиране за междуличностните взаимоотношения [20-22];
- рефлексия над/ за действие: след протичане на цялостния процес [23, с. 77; 24, с.13].

МЕТОДОЛОГИЯ:

Настоящото изложение се ограничава с представяне и анализ на някои кооперативни игри на столове, при които гореописаните характеристики са разгърнати в своята цялостност, като за базисни елементи са избрани *съвместната стратегия на поведение* и *специфичната групова активност* на играещите/учещите.

При кооперативните игри на столове съвместната стратегия на поведение е един от водещите фактори за победа, съответно за загуба на двамата партньори, на малката група или на по-голямото игрово обединение. „Следването на стратегия е свързано с придобиването на интуиция, която може да се изгради с придобиването на поведенчески умения” [18, с. 311].

Както победата, така и загубата в играта водят до промени в поведението, които „са индикатор за това, какво се случва в съзнанието на учащия” [2, с. 4].

„Основа и механизъм за изработването на поведенчески (практически) програми за регулиране [...]” е праксиологическата рефлексия [19, с. 101] с нейни конкретни модуси: „като регулация на взаимоотношенията и постъпките и като рефлексивен контрол върху практически ориентираното поведение” [19, с. 102].

Въз основа на представените в таблица 1 кооперативни игри на столове, съвместни стратегии на поведение, както и особености на групова активност по време на

игра на столове, в настоящата работа се оформя *основна дидактическа парадигма*:

Таблица 1

| Игри на столове | Съдържание на играта | Съвместна стратегия на поведение | Специфична групова активност |
|--|---|--|--|
| „Ледени блокове” [12, с. 1-2] | Група, тръгнала на поларна експедиция, претърпява тежката катастрофа. Припаднало всеки „пасажер” се спасява на „леден блок” (стол), който е нестабилен, ако човек иска да се придвижва сам с него в океана. За късмет на „оцелелите” има и един празен леден блок (стол), който се придвижва от вълните. Ръководителят на играта решава, близо до кой играч да постави този стол. В по-късен етап от играта, може да се въкари втори празен стол – отново решение на ръководителя на играта. | За да се спасят, „оцелелите” трябва да се съберат и да изградят голем леден блок, който може да бъде вилни от спасителните групи отгоре. Всеки един в групата трябва да внимава не само за себе си из за начина на придвижване на своя „леден блок”, а и за тези на съиграчите около него. | По време на игра участниците нямат право да бутат стола (ледения блок) напред, както и да подскочат напред с него. Ако го направят, приличава вниманието на косатки (хитове убийци) и вълната, която се получава при тяхната поява, отдалечава „оцелелите”, които не е спасил правилото. Подобна вълна от косатки се образува и тогава, когато играчите докоснат водата (пода) или паднат в нея (паднат от стола). |
| „Падане на самолет” [13, с. 128-129; 17, с. 13-16] | Пътниците са в самолет, седнали един зад друг в двете редци. Пилотът е в кабината си и поздравява пътниците на борда. Веднага след старта самолетът попада в турбулентция. Пилотът дава указания относно мерките за сигурност, които въшност предизвикват и целта на играта. Тъй като при принудителното кацане всички „пасажери” ще са паднали на различни места, задачите е всички да се съберат отново заедно. Ръководителят на играта указва на играчите местата им за „приземяване”, като раздава и бележки с указания за „уврежданията” на „пасажерите”, получени при принудителното кацане. Играчите са с вързани очи. | За да се съберат всички „пасажери” заедно, след сигнала ти си за старт на играта те трябва възможно най-бързо да стигнат до черната кутия (никакъв избран предмет в статията), излъчваща сигнали, които ще спомогнат за откриване на „оцелелите”. Стратегиите на поведение, които групата ще избере, трябва да е съобразена с „уврежданията” на „пасажерите”. - <i>Слепите</i> – по време на спасителната операция те, не виждат”, т.е. носят превръзка на очите си; - <i>Парализирани</i> – могат да бъдат транспортирани само чрез стол; - <i>Немоте</i> – не могат да говорят и освен това имат само една здрава ръка на разположение; - <i>Глухите</i> – не могат да чуят (има слушалки на ушите със синя музика). | В рамките на определено време (в зависимост от дистанцията между играчите и големината на групата), напр. около 10 мин., групата трябва да събере играчите си при черната кутия. „Черната кутия” е толкова чувствителна, че тя не бива да бъде докосвана от играчите. При това събиране всеки играч трябва да се съобрази с особеностите на „увреждането” си с това на съиграчите си. Броят на „слепите” и на „немоте” в групата трябва да е приблизително еднакъв. Струва „парализирани” трябва да има 4-6 други играчи на разположение. При даден сигнал ти си само „слепите” остават с вързани очи. Ако ръководителят на играта прецени, че играчите не са особено затруднени, може да усложни играта с допълнителни указания: - вследствие на пясъчна буря всички „ослепели”; - някои играчи „се побъркват”, т.е. правят точно обратното на това, което темен съиграч изисква от тях и т. н. |
| „Реката крокодили” [13, с. 133] | Маришат се очертаванията на „реката”, широчината ѝ варира според големината на групата, като за един играч се предвижда приблизително един метър. Всички играчи се намират на единия край на „реката” и получават по един стол (вариант: постелка, килимче). В „реката” има други играчи, които са гладните „крокодили”. С помощта на столове всички играчи от групата трябва да преминат реката и да застанат на другия ъ бряг. Ако групата е много добра при изпълнението на задачата, ръководителят им предлага по-малко на брой столове, което усложнява играта. | Играчите трябва да се стремят да няма „ослепел” в групата, като взаимно си помагат при опасност от падане от стола в „реката” или при загуба на равновесие. Столовете винаги трябва да се докосват с някаква част на тялото, в противен случай те биват изхвърлени от „крокодилите” – това налага играчите да внимават и за близките си съотборници и за техните столове и в случаите, когато те паднат от стола си, да го докоснат, за да не изгуби групата този стол. Съвместната стратегия на поведение засяга и начина на преодоляване на обсък с „крокодилите” – двама играчи може да се опитат да попречат на крокодил, докато темен „ослепел” вече съиграч премине безпрепятствено на другия край на реката. | „Крокодилите” изхвърлят столовете, когато те плават без играч във „водата” и изкар играчите да ослепят (на играча му се дава превръзка за очи), когато докоснат с някаква част на тялото си „водата” (пода). Ако един играч вече е „ослепел” и влиза отново във водата, ослепява още един негов съиграч от групата му. Групата не получава обратно „издените” от крокодилите столове. Вариант за особено добра група: ако един играч докосне „водата” (пода), цялата група се връща обратно на брега на реката и се започва от начало. |
| „Втръп езеро” [13, с. 140; 16, с. 1] | Четири маси се подреждат във форма на правоъгълник/квадрат. По средата остава празно място, което е „езеро”. Играчите са около „езерото”, от външната страна на масите, като разполагат със столове. Всички играчи трябва да влязат в „езерото”, без да докосват масите. | Двама играчи трябва да влязат в „езерото”, използвайки столовете – да ги поставят върху масите и като се качат върху тях, да скочат вътреш, като след това помагат на съиграчите си от другата страна да прехвърлят един по един съотборниците си. Ръководителят на играта не им съобщава, че това е разрешено, те трябва сами да изберат тази стратегия. Играчите могат да пълзят и под масите, като съиграчите вътре и вън от езерото им помагат, като ги издърпват или избутват. | Ако един играч от групата докосне (с част на тялото си или с дрехата си) масата, трябва да напусне „езерото” и получава „увреждане” – „ослепява”, „остава без ръка” и др. Групата започва играта отначало. Ако изберат пътя под масите, играчите отново трябва да внимават, да не докосват масата, под която се пропъзват. |
| „Подкрепа на върху” [15, с. 22] | Със столове се оформя полукръг (може и права редица). Целта на групата е играчите да се подкрепят върху „пънцете” според определен признак (напр. възраст, височина, име и др.). На края групата трябва да е подредена по този признак отляво надясно, така че последният играч вдясно да го притежава в най-малка степен (да е най-млад, най-нисък, името му да започва с най-крайна буква от азбуката и др.). | В тази игра играчите трябва добре да се познават, за да играят успешно. Добрата стратегия ще изисква минимален брой премествания на играчите, което обаче при „немоте” играчи се постига, само ако групата предпостави си е избрала „регулаторичен”, който само с определени движения ще пренасочва движението на играчите върху столовете и който много бързо трябва да обмисли стратегията на поведение на групата, като сравни играчите един с друг. Задача на другите играчи е да усетят по интуитивен начин стратегията на „регулаторичка” и да синхронизират дейността си така, че да минимизират нежеланите падания от стола. | Играчите нямат право да говорят, нямат право да стъпват на пода. Този, който наруши правилата, се връща на стартовата си позиция и започва играта отначало. Задача на играчите не е само да контролират своите спонтанни вербални реакции, но и да помагат на съиграчите си, като в такива моменти поставят пръст пред устата си като знак за „Мълчи!”. |

- обучение чрез игра [10, с. 26; 4, с. 4];
- съвместна работа в изменяща се среда;
- динамичен диалог: игровата общност позволява да се запази компетентността чрез динамичен диалог, който води и до увеличаване нивото на компетентност на отделния участник;
- висока степен на взаимосвързаност: мисли се заедно; степента на взаимосвързаност влияе върху специфичната групова активност
- разнообразни връзки: ефект от обучение в мрежа [2, с. 4];
- целта, към която се стремят играещите, е факторът, който мобилизира играещата група и който определя отношенията в образувалата се мрежа;
- комуникационна мрежа в обучението [3, с. 5-6; 5, с. 5]: тази идея намира реализация и при игрите на столове;
- обучение чрез действие и взаимодействие [6, с. 14];
- интеракцията може да се осъществи и *без оценка* на резултатите;

резултатите;

- оценка на резултатите: а) ако има такава оценка, тя измерва творческия потенциал на играещите; б) мултимодално оценяване: информацията се предоставя мултимодално, ето защо оценяването също трябва да е такова; в) оценяването е функция на свързаната мрежа, а не на централизирания елемент (учителя), признаването от страна на другите участници в играта е много мощен стимул, който може да бъде по-силен от одобрението на учителя [7, с. 179];

- висока степен на удовлетвореност от комуникацията на всички участници в мрежата: предаването на информация (комуникация) е без монопол, без рестрикциите на централизирана фигура (учител);

- взаимнопресичащи се интереси на играещите: връзката е изгодна за всички членове на групата, тя е необходима, за да победи групата в играта;

- наличие на общ динамичен проблем;

- учене един от друг: другите имат свой натрупан опит, от който ние трупаме наш опит; споделяне на общ опит [6, с. 10];

- учителят е визуално динамичен, тъй като играещите са визуални учащи [6, с. 11].

Дидактическата парадигма налага при *избора* на игри обучаващият да се съобрази с:

- *целта* на играта: „Какво искам да постигна чрез тази игра? Дали целта ми, освен стимулиране на способността за коопериране, е и динамика на групата, разнообразие на движенията, работа върху способността за концентрация или работа върху способността за възприемане?“

- *участниците*: възраст, опит (игрови), доколко се познават отделните играчи;

- *пространството*: вътрешно помещение или ще се играе отвън; възможни ли са игри на пода;

- *времето*: продължителност, в коя част от денонощието ще се играе, през кой сезон;

- *ръководителя* на играта: интереси, опит;

- *материалите*: С какво разполагаме? Какво още е нужно?

- *мястото на играта* в цялостния процес на обучение; правилната игра в правилния момент предполага отговор на въпроси като: Какво е настроението на групата в дадения момент? Дали способността за концентрация на участниците в конкретния времеви момент ще съответства на спецификата на избраната игра, на нейната динамика и степен на сложност?

- *формулата*, която гласи: да се подготвят 50 процента повече игри, отколкото реално ще могат да бъдат изиграни;

- възникването на т. нар. *дъга на напрежение*: при планирането следва да се акцентува върху поредица от динамични и статични игри с/без елементи на движение, които се редуват, като постепенно се усложняват, при което *дъгата на напрежението* има начало, кулминация и край;

- *начина на обяснение* на хода и правилата на играта;
- *начина на протичане* на играта: нито една игра не бива да се играе дотогава, докато всички участници загубят интерес и желание, напротив: играта се играе дотогава, докато участниците показват видимо желание да я играят; краят на една добра игра би следвало да предизвиква чувство на удовлетвореност, групов ком-порт и желание за игра в един бъдещ момент;

- *начина на разпределение* на групите или на партньорите;

- *сигурността на участниците* по време на игра: игрите на столове изискват подът да не е хлъзгав, участниците да са обути с обувки с грайфери, дрехите да са прилепнали по тялото, за да се избегне неволно закачане по ръбовете на столовете, което да доведе до падане и евентуална травма, столовете да са внимателно подбрани с оглед на материала, тежестта и големината им.

ИЗВОДИ:

Добрите игри според Джеймс Пол Ги позволяват на играещите да работят в рамките, но в края на своята компетентност [14, с. 2], за което способства динамичния диалог по време на сътрудничеството в игровата общност. Взаимнопресичащи се интереси, висока степен на взаимосвързаност, учене от общия опит – кооперативните игри на столове, както и всички видове кооперативни игри, предлагат динамична палитра за обучение чрез действие и взаимодействие, която влияе както на ефективността от съвместната работа в променяща се среда, така и на качеството на отношенията между играещите вследствие на предаване на информация без ограничения, налагани отвън. А рефлексията над действията след протичане на цялостния игрови процес е необходима за оценка на ефективността на избраните стратегии на поведение.

СПИСЪК НА ЛИТЕРАТУРАТА:

1. Велева, А. Педагогика на играта. Русе: Издателски център при Русенски университет „Ангел Кънчев“. 2013. <http://rcpleven.com/07knigi/Asia-Veleva-Pedagogika-na-igrata-2013.pdf> достъп на 06.08. 2020.
2. Иванов, И. По пътя към постмодерната дидактика. <file:///C:/Users/User/Downloads/Po-pytq-kam-postmodernata-didaktika.pdf> достъп на 14.08. 2020.
3. Siemens, G. Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. // International Journal of Instructional Technology and Distance Learning 2(1). Jan 2005 http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm достъп на 20.08. 2020.
4. Monev, V. Kooperatives Lernen im leistungsbezogenen Fremdsprachenunterricht. // BDV Magazin, Zeitschrift des bulgarischen Deutschlehrerverbandes. Dezember. 2012. 1-5 p. <http://bdv-bg.eu/wp-content/uploads/2017/03/BDV-Magazin-Dezember-2012-Kooperatives-Lernen.pdf> достъп на 10.08. 2020.
5. Николаева, С. Учене и образование в мрежа – различната интеграция. <https://www.academia.edu/> достъп на 12. 08. 2020г.
6. Oblinger, D. The Next Generation of Educational Engagement. // Journal of Interactive Media in Education. 8(1). 1- 18. May 2004. https://www.researchgate.net/publication/200772848_The_Next_Generation_of_Educational_Engagement
7. Herz, J. Gaming the System: What Higher Education Can Learn from Multiplayer Online Worlds. 2001. <https://www.educause.edu/ir/library/pdf/ffpiu019.pdf> достъп на 22.08. 2020.
8. Василева, Р. Анимация и възпитание. София. 2006. <https://educationaltheater.files.wordpress.com/2013/03/vyzpitatie-i-animacia1.pdf> достъп на 21.08. 2020
9. Flitner, A. Spielen, Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels. Weinheim: Beltz Ratgeber. 2002
10. Goldstein, J. Play in Children's Development, Health and Well-Being. Design bei www.fueldesign.be. Brussels. Published in February, 2012. https://www.persil.com/content/dam/unilever/persil/global/english/online_comms/persil_-_play_in_children_s_development_health_and_well-being-1816599.pdf достъп на 12.08. 2020
11. Аюдова, Т. Психология игры: современный подход. Москва: Издательский центр. Академия. 2009. file:///C:/Users/User/Downloads/psy_game.pdf достъп на 23.08. 2020.
12. Don Bosco Mission Bonn <https://www.donbosco-macht-schule.de/fileadmin/Kundendaten-macht-Schule/Downloads/Spiele/Spiel-Teambuilding-Eisschollenspiel.pdf> достъп на 30.07. 2020.
13. Dümmerheim. Spielesammlung. Vechta, Jugendamt, Jugendpflege. 28.Mai. 2019. <https://docplayer.org/60175167-Spielesammlung-duemmerheim.html> достъп на 02.07. 2020.
14. Gee, J. What Video Games Have to Teach Us About Learning. // Technology Pedagogy and Education 1(1):20 October 2003. https://www.researchgate.net/journal/1475-939X_Technology_Pedagogy_and_Education достъп на 22.08. 2020.



15. Schümgel, M. *Methoden: Spiele für internationale Begegnungen. Handbuch für Roverunden*. Georgs-Verlag: Neuss. Bundesleitung Roverstufe. 2004. <https://dpsg.de/fileadmin/daten/dokumente/rover/arbeitshilfen/spiele.pdf> достъп на 16.08. 2020.

16. Stühr, S. *Kooperationsspiele*. Aventerra. https://www.aventerra.de/sites/default/files/2019-10/koop_-rein-in-den-teich.docx_.pdf достъп на 25.08. 2020

17. Amend, T. *Der Flugzeugabsturz*. // *Schulmagazin* 5-10, 74. 2006. 13-16 p. <https://www.fachportal-paedagogik.de/literatur/vollanzeige.html?FId=769697#vllanzeige> достъп на 26.08. 2020.

18. Андреев, Р. Креативни стратегии и тактики за тяхното реализиране. 2018, №17. С. 311-325. http://unwe-research-papers.org/uploads/ResearchPapers/Research%20Papers_vol3_2018_No17_R%20Andreev.pdf достъп на 25.08. 2020.

19. Василев, В. *Рефлексията в познанието, самопознанието и практиката*. Пловдив: Макрос. 2006.

20. Слободчиков, В., Исаев, Е. *Психология человека (Введение в психологию субъективности)*. Москва: Школа-Пресс. 1995.

21. Николаева Э.Ф., Ковалева М.А. Роль профориентационных игр в решении задач профессионального самоопределения подростков. *Гуманитарные балканские исследования*. 2019. Т. 3. № 1 (3). С. 40-42.

22. Naydenova V.N. *Social gaming models in school*. *Scientific Vector of the Balkans*. 2019. Т. 3. № 2 (4). С. 55-58.

23. Schön, D. *The Reflective Turn: Case Studies In and On Educational Practice*. New York: Teachers Press. Columbia University. 1991.

24. Schön, D. *Educating the reflective practitioner: Toward a New Design for Teaching and Learning in the Professions*. San Francisco: Jossey-Bass. 1987.

The article was received by the editors 30.09.2020

The article was accepted for publication 27.11.2020