

## ROLE-PLAYS FOR STUDENT CAREER DEVELOPMENT IN TECHNOLOGY AND ENTREPRENEURSHIP EDUCATION

**Malinka Yordanova**

South West University “NeofitRilski” – Blagoevgrad, Bulgaria, [m.yordanova@swu.bg](mailto:m.yordanova@swu.bg)

**Dimitar Iskrev**

South West University “NeofitRilski” – Blagoevgrad, Bulgaria, [d\\_iskrev@abv.bg](mailto:d_iskrev@abv.bg)

**Abstract:** The article examines the possibilities of role-playing games as a method to activate the career development of students, which supports decision-making regarding their choice of profession and career. Student career development role plays in technology and entrepreneurship education help students develop leadership skills, communication skills, problem-solving skills, and other important competencies.

A scenario of the role-playing game "Choose a profession" is presented, suitable for students in the 8th grade, and can be used in the lessons on technology and entrepreneurship for the main topic "Profession and Career."

The organization of the game includes the following stages: determining the goal, defining different roles, and determining the stimulus material. Students choose different professional positions and perform specific behaviors that suit them during this role play.

During the role play, students play the roles of various specialists, perform tasks, and solve problems that may arise in their professional activities. This allows them to better understand what skills and knowledge are needed to be successful in their chosen field.

**Keywords:** Role-playing games, active learning method, Technological and entrepreneurship education

## РОЛЕВИ ИГРИ ЗА КАРИЕРНО РАЗВИТИЕ НА УЧЕНИЦИ В ОБУЧЕНИЕТО ПО ТЕХНОЛОГИИ И ПРЕДПРИЕМАЧЕСТВО

**Малинка Йорданова**

ЮЗУ „Неофит Рилски”-Благоевград, България, [m.yordanova@swu.bg](mailto:m.yordanova@swu.bg)

**Димитър Искрев**

ЮЗУ „Неофит Рилски”-Благоевград, България, [d\\_iskrev@abv.bg](mailto:d_iskrev@abv.bg)

**Резюме:** В статията се разглеждат възможностите на ролевите игри като метод за активиране на кариерното развитие на учениците, който подпомага вземането на решения относно избора им на професия и кариера. Ролевите игри за развитие на кариерата на учениците в обучението по технологии и предприемачество помагат на учениците да развият лидерски умения, комуникативни умения, умения за решаване на проблеми и други важни компетенции.

Представен е сценарий на ролевата игра „Избери професия“, подходяща за ученици от 8. клас и може да се използва в часовете по технологии и предприемачество към основната тема „Професия и кариера“.

Организацията на играта включва следните етапи: определяне на целта, определяне на различни роли и определяне на стимулния материал. Учениците избират различни професионални позиции и изпълняват специфични поведения, които им подхождат по време на тази ролева игра.

По време на ролевата игра учениците играят ролите на различни специалисти, изпълняват задачи и решават проблеми, които могат да възникнат в професионалната им дейност. Това им позволява да разберат по-добре какви умения и знания са необходими, за да бъдат успешни в избраната от тях област.

**Ключови думи:** Ролеви игри, активен метод на обучение, Технологично и предприемаческо образование.

### 1. ИЗЛОЖЕНИЕ

В съвременния свят, кариерното ориентиране е от съществено значение за успеха на учениците. Ролевите игри са мощен инструмент, който може да се използва за подпомагане на това развитие по забавен и ангажиращ начин. Те представляват симулации на реални ситуации, в които учениците поемат ролите на различни хора. Ролевите игри са ценен инструмент, който може да се използва за подпомагане на кариерното развитие на учениците. Чрез забавен и ангажиращ начин те могат да помогнат на учениците да развият важни умения, да повишат увереността си и да разширят разбирането си за различни професии. Развиват самосъзнанието: Чрез играене на различни роли, учениците могат да научат повече за себе си, своите силни и слаби страни, своите интереси и ценности.

Подобряват комуникативните умения: Ролевите игри дават възможност на учениците да практикуват комуникация в различни ситуации, като например интервюиране, преговори или представяне пред публика. Много ролеве игри симулират ситуации, в които учениците трябва да вземат решения и да се справят с предизвикателства. Успешното участие в ролеве игри може да помогне на учениците да се чувстват по-уверени в своите способности и да се справят по-ефективно с трудностите. Те могат да помогнат на учениците да научат повече за различни професии и да разберат какви умения и качества са необходими за успех в тях.

За използване на ролеве игри е важно да се разработи подходящ сценарий за възрастта и нивото на развитие на учениците. Обяснението на правилата на играта трябва да бъде подробно и разбираемо за учениците, като е необходимо да им се даде време да се запознаят с ролите си. Създаването на безопасна и подкрепяща среда също е важен елемент, тъй като е от значение учениците да се чувстват комфортно да участват и да изразяват своето мнение. Необходимо е да се следи играта, като на учениците се предоставя обратна връзка за тяхното представяне. Обсъждането в дискусия след края на играта дава възможност за анализ на резултатите и проверка на това: Какво са научили учениците? Какви умения са практикували? Какви предизвикателства са срещнали?

Ролевите игри могат да се играят в различни формати, като:

- **Сценарий:** Учителят подготвя сценарий, описващ ситуация, с която учениците може да се сблъскат в реалния живот. Те се разпределят по роли и разыгрват сценария, импровизирайки своите действия и реакции.
- **Игри с карти:** Има много игри с карти, които са специално разработени за кариерно ориентиране. Тези игри често симулират процеса на кандидатстване за работа, интервюиране или управление на бизнес.
- **Компютърни симулации:** Съществуват и компютърни симулации, които позволяват на учениците да изпробват различни професии и да се учат от техните решения.

В настоящата статия се разглежда използването на ролеве игри във формат “сценарий”.

*Таблица 1. Обща рамкова структура на „сценарий“*

Елемент	Описание
Описание на ситуацията	Подробно описание на ситуацията, в която ще се окажат участниците.
Роли на участниците	Ясно описание на ролите на участниците, техните отговорности, цели и очаквания.
Цели на играта	Конкретно дефиниране на целите на ролевата игра. Какво се цели да постигнат участниците?
Ключови моменти	Описание на ключовите моменти, които трябва да бъдат разгледани по време на играта.
Инструкции за учителя	Включване на инструкции за учителя, който ръководи играта.

Източник: Авторът

**Описание на ситуацията:** Сценарият започва с ясно описание на ситуацията, в която ще се окажат участниците. Това може да бъде реална ситуация, измислена история или хипотетичен казус.

**Роли на участниците:** За всяка роля в играта се описват отговорностите, целите и очакванията. Участниците трябва да разберат добре своята роля, за да могат да се вживеят в нея и да реагират по подходящ начин.

**Цели на играта:** Сценарият трябва да дефинира ясно какви са целите на ролевата игра. Какво се цели да постигнат участниците? Какви знания и умения ще развият?

**Ключови моменти:** В сценария се описват ключовите моменти, които трябва да бъдат разгледани по време на играта. Това може да са важни решения, които участниците трябва да вземат, конфликти, които трябва да разрешат, или задачи, които трябва да изпълнят.

**Инструкции за учителя:** Сценарият може да съдържа инструкции за учителя, който ръководи играта. Тези инструкции могат да включват насоки за това как да се ангажират участниците, как да се поддържа играта в правилната посока и как да се стимулира дискусията след играта.

Важно е да се отбележи, че сценарият за ролева игра е само рамка. Участниците могат да импровизират и да добавят свои собствени идеи по време на играта. Целта е да се създаде динамична и ангажираща среда, в която участниците могат да се учат и да се развиват.

В настоящата статия се разглежда подробно сценарий за ролева игра, предназначена за ученици от VIII клас, изучаващи предмета „Технологии и предприемачество“, раздел „Професионален избор“ и тема: „Трудова дейност, предмет и средства на труда. Работно място“.

Ролевата игра със състезателни елементи е форма на игра, където участниците изпълняват определени роли или персонажи и конкурират помежду си, за да постигнат определени цели или да спечелят състезание. Тази форма на игра комбинира елементи от ролевите игри със състезателни и съревнователни аспекти.

В тях участниците могат да бъдат разделени на отбори или да действат индивидуално, като се състезават в различни сценарии или задачи. Тези сценарии могат да включват решаване на проблеми, събиране на ресурси, или постигане на определени цели в имитирана среда. Използват за обучение и развитие, като участниците трябва да прилагат знания и умения в реални ситуации, като по този начин се стимулира активното участие и ангажираността. Те могат да бъдат полезни и за развиване на комуникационни, сътруднически и проблемно-решаващи умения.

## **2. ПРЕДСТАВЯНЕ НА РОЛЕВАТА ИГРА СЪС СЪСТЕЗАТЕЛНИ ЕЛЕМЕНТИ: “АЗ И СВЕТЪТ НА ПРОФЕСИИТЕ”**

Описание на сценария:

Участници: Ученици от три 8-ми класа в училището.

Жури: Бъдещи възпитаници на училището, които са избрали професия и университет.

Дейности/Състезания:

### **1. Представяне на отбори:**

Всеки отбор измисля име, мото, избира капитан.

Време: 3 минути.

Журито оценява оригиналност, артистичност, съответствие с темата.

Максимум: 3 точки.

### **2. "Въведение и хумор":**

Пренареждане на букви в думи, за да се получат професии.

1 точка за правилна дума.

Максимум: 8 точки.

Време: 3 минути.

### **3. "Най-добрият":**

Назоваване на професии, които отговарят на дадени характеристики.

1 точка за правилна професия.

Ходът минава към друг отбор, ако се затрудни.

Примери за характеристики:

Най-зелените

Най-сладкото

Най-богатите

Най-детски

Най-смешният

Най-общителният

Най-сериозният (без място за грешка)

Време: 3 минути.

### **4. "Намерете професии":**

Намиране на професии, скрити във верига от думи.

8 професии.

Максимум: 8 точки.

Време: 3 минути.

### **5. "Избор на професия":**

1 точка за правилно позната професия.

Подчертаване на думи, които означават професии.

Примери за професии: шофьор, лекар, треньор, учител, инженер, директор.

Време: 4 минути.

### **6. "Импровизация":**

Изобразяване на професия с пантомима.

1 точка за правилно позната професия.

Примери за професии: художник, охранител, ветеринарен лекар, дърводелец, учител, лекар, готвач.

Време: 4 минути.

**Финал:**

Журито обявява броя точки на отборите.

Обявяване на победител.

Награждаване с грамоти и сладкиши

**Таблица 2. Сценарий на играта: „Аз и светът на професиите“**

Състезание	Описание	Максимум точки	Време
1. Представяне на отбори	Изобретяване на име, мото, избор на капитан	3	3 минути
2. Въведение и хумор	Пренареждане на букви за образуване на професии	8	3 минути
3. Най-добрият	Назоваване на професии, съответстващи на характеристики	7	3 минути
4. Намерете професии	Намиране на професии, скрити във верига от думи	8	3 минути
5. Избор на професия	Подчертаване на думи, означаващи професии	-	4 минути
6. Импровизация	Изобразяване на професия с пантомима	-	4 минути

Източник:Авторът

### 3. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Ролевите игри : предоставят възможности да излезеш извън себе си и съвместно да разкажеш завладяващи истории. Те позволяват на учениците да преживеят ситуации от реалния живот в безопасна среда, което им дава възможност да правят грешки и да се учат от тях без последствия. Насърчават критичното мислене, тъй като те трябва да вземат решения въз основа на информацията, с която разполагат, и да обмислят потенциалните резултати. Работят заедно, да изграждат планове и да обменят различни умения и роли, за да достигнат общи цели. Игрите съчетават различни визуални, слухови, социални, двигателни и въображаеми аспекти в живо взаимодействие, което привлича разнообразни методи на учене.Този вид социална зависимост стимулира сътрудничеството, комуникацията и разрешаването на конфликти в екипа. Игрите съчетават различни визуални, слухови, социални, двигателни и въображаеми аспекти в живо взаимодействие, което привлича разнообразни методи на учене. И накрая, подобрява комуникационните умения, тъй като те трябва да взаимодействат помежду си като герои, използвайки диалог и невербални сигнали.

### ИЗТОЧНИЦИ:

Aura, I., Järvelä, S., Hassan, L., & Hamari, J. (2023). "Role-play experience's effect on students' 21st century skills propensity", <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/00220671.2023.2227596>

Fox, J., Pittaway, L., & Uzuegbunam, I. (2018). "Simulations in Entrepreneurship Education: Serious Games and Learning Through Play",

Христова, С. Prepodavame.bg, (2024). Фондация "Заедно в час", <https://prepodavame.bg/vsichko-koeto-tryabvada-znaete-za-rolevite-igri/>, <https://prepodavame.bg/rolevi-igri/>

IGI Global (2017). "The Role of Role-Playing in Technology and Entrepreneurship Education" <https://www.igi-global.com/>

Journal of STEM Education (2018). "Using Role-Playing Simulations to Enhance Student Learning in Technology and Entrepreneurship Education" <https://link.springer.com/journal/41979>

- Journal of Entrepreneurship Education, (2019). "The Effectiveness of Role-Playing Simulations in Developing Entrepreneurial Skills Among University Students" <https://www.tandfonline.com/journals/vjeb19>
- MERLOT: "Role-Playing Simulations for Technology and Entrepreneurship Education: A Best Practices Guide" <https://merlot.org/>
- Journal of Asynchronous Learning Networks, (2020): "The Impact of Role-Playing Simulations on Student Engagement and Learning Outcomes in Technology and Entrepreneurship Education" <https://www.learntechlib.org/p/217295/>
- Thanasi-Boçe, M., (2020), "Enhancing students' entrepreneurial capacity through marketing simulation games", <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/ET-06-2019-0109/full/html>
- Titton L.A., and Jakubowski. M., (2021). "Authentic Learning in Entrepreneurship Education", [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-72132-9\\_27](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-72132-9_27)
- The International Journal of Engineering Education, (2018), "Role-Plays for Student Career Development in Technology and Entrepreneurship Education" <https://www.tandfonline.com/journals/rhep17>