

---

# РЪКОВОДСТВО

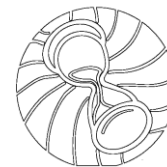
---

за приложение на  
метода Дарплей  
в средното образование

---

София, България

---



**Скъпи Учителю,**

*От незапомнени времена ти отдаваш цялото си сърце, за да възпиташ нашите деца – да запалиш в душите им огъня на науката, да ги направиш Хора. Да си учител е не просто професия, това е призвание.*

*Технологиите се развиха толкова много, че информацията достига до съвременните деца по всякакви канали – неща, които са полезни и други, които бихме искали никога да не научават. Самите те днес правят всичко възможно, за да привлекат внимание върху себе си, да се открийт от тълпата. Това ги прави по-буйни, понякога дори агресивни, трудно контролируеми. А твоята задача да задържиш вниманието им в час, да изградиш ценностната им система, става още по-трудна.*

*Имахме възможността да представим **Дарплей** на много ученици и установихме, че те се увличат от играта, намират поле за изява на своя индивидуализъм и приветстват този разнообразен начин на общуване.*

*С настоящото ръководство искаме да споделим своя опит с **Дарплей** и някои идеи за по-широко приложение на метода в училище. Надяваме се с наша помощ часовете да станат по-забавни и всеки ученик да се включи в разговори по разнообразни теми.*

*Ще бъдем благодарни, ако споделиш своя опит от играта **Дарплей** на [www.darplay.com](http://www.darplay.com).*

*Благодарим ти, че отдаваш живота си на нашите деца и ти желаем ползотворна работа с **Дарплей**!*

**Скъпи ученици,**

*Настоящото ръководство е адресирано и до вас. Заедно с вашите учители вие можете да бъдете отлични фасилитатори на **Дарплей** в час на класа, преговорни уроци, при чуждоезиково обучение, тим билдинг и **Дарплей** срещи с обществото.*

*Успех във всички начинания!*

**Екипът на Дарплей**

---

## СЪДЪРЖАНИЕ

<b>ВЪВЕДЕНИЕ</b> .....	<b>4</b>
ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ .....	4
КАКВО ВИ Е НЕОБХОДИМО, ЗА ДА ИГРАЕТЕ ДАРПЛЕЙ .....	4
<b>ОБЩИ ПРАВИЛА</b> .....	<b>5</b>
<b>СПЕЦИФИЧНИ ПРИЛОЖЕНИЯ</b> .....	<b>6</b>
ОБУЧЕНИЕ ПО ИГРАТА ДАРПЛЕЙ .....	6
ЧАС НА КЛАСА .....	7
ОБЩООБРАЗОВАТЕЛНИ ПРЕДМЕТИ .....	9
ЧУЖДОЕЗИКОВО ОБУЧЕНИЕ.....	11
ТИЙМ БИЛДИНГ .....	12
<b>КЛАСЪТ И ОБЩЕСТВОТО</b> .....	<b>14</b>
ДАРПЛЕЙ С ОРГАНИЗАЦИИ .....	14
ДАРПЛЕЙ С РОДИТЕЛИ .....	14
<b>ИЗЖИВЯВАЙ СВОИТЕ НЕЗАБРАВИМИ МОМЕНТИ С ДАРПЛЕЙ</b> .....	<b>15</b>
<b>ОТЗИВИ НА УЧЕНИЦИ</b> .....	<b>16</b>

*Свържете се с нас:*

[www.darplay.com](http://www.darplay.com)

Анна Кънчева, тел.: +359 887 547 508, [annakancheva@yahoo.com](mailto:annakancheva@yahoo.com)

Румяна Кънчева, тел.: +359 884 320 324, [rumyana.kancheva@yahoo.com](mailto:rumyana.kancheva@yahoo.com)

Деница Александрова, тел.: +359 899 838 269, [denitsa\\_green@yahoo.com](mailto:denitsa_green@yahoo.com)

*Дарплей* благодари на Милена Пешина за нейния професионализъм и всеотдайност при изготвяне на настоящото ръководство. Богатият ѝ опит в сферата на Човешките ресурси и съпричастност към необходимостта от *Дарплей* в обществото са от жизненоважно значение за нас.

---

## Въведение

---

Играта **Дарплей** е създадена през 2009 година с цел да развива комуникативните умения. Тя е забавно и приятно средство да споделим своите виждания по зададена тема, да изслушаме търпеливо и с подкрепа чуждото мнение. **Дарплей** е подходяща за всички възрасти.

С настоящото ръководство се надяваме да ви помогнем да изживеете по-пълноценно своя **Дарплей**.

## Предназначение

**Дарплей** помага развитието на езиковата и социална компетентност като:

- Дава възможност за изразяване на собствено мнение
- Създава навици за внимателно изслушване на събеседниците
- Възпитава поведение в различни групи
- Изгражда самоувереност в процеса на изказване
- Създава подходяща среда за генериране на идеи

**Дарплей** се използва в:

- Детски градини
- Училища
- Семинари
- Фирмени обучения
- Тийм билдинг (изграждане на екип)
- Семейен тийм-билдинг

## Какво ви е необходимо, за да играете Дарплей

Играта **Дарплей** включва комплект въпроси, пясъчен часовник за отмерване на времето и анти-стрес топка.

За добрата атмосфера по време на играта е необходимо достатъчно пространство за разположение на отделните групи, спокойна и предразполагаща обстановка, желание за активно участие в играта.

---

## Общи правила

---

Играта **Дарплей** се ръководи от фасилитатор, който разяснява правилата и следи за спазването им, организира участниците в групи, обявява началото и края на времето за изказване.

Участниците се разделят на групи по трима. Това може да стане като всеки изтегли по една карта „Черен Петър“ и групите се сформират въз основа на изтеглените професии. На картите е отбелязан и редът на изказване.

Групите се разполагат на достатъчно разстояние една от друга така, че да не си пречат по време на изказванията.

Първите участници теглят по един въпрос от комплекта **Дарплей**. За специализирани дискусии въпросите може да се записват на дъска, флип чарт и др. Важно е участниците, които няма да се изказват в този кръг, да не знаят по какъв въпрос ще говорят, за да могат активно да слушат.

Фасилитаторът обявява началото на първите изказвания, като следи за времето. Всеки участник говори по своя въпрос в продължение на 3 минути, без да бъде прекъсван.

В случай, че единствено фасилитаторът разполага с пясъчен часовник за следене на времето, около 30 секунди по-рано той предупреждава участниците за изтичането на трите минути – най-добре чрез някакъв звуков сигнал, за да не се пречи на говорещите. В случай, че по негова преценка всяка от групите е снабдена с такъв часовник, това не е необходимо.

На третата минута фасилитаторът обявява край на изказванията. Всички участници прекъсват изложението си.

Фасилитаторът раздава или записва следващите въпроси, по които ще се изказват вторите участници, след което обявява начало на следващия кръг.

Когато се изкажат всички трима участници от група, фасилитаторът прегрупира играчите с картите „Черен Петър“.

Играта се повтаря в два до три кръга според обхвата на темата и броя на участниците.

Възможна техника за събиране на обратна връзка от **Дарплей** е след края на изказванията играчите да се съберат в кръг. Фасилитаторът ги поканва да споделят изживяното по време на **Дарплей**. За да се осигури възможност на всеки да се изкаже и за по-добър контрол върху групата, фасилитаторът подава анти-стрес топката на участника до него и топката се предава от играч на играч, докато се върне при фасилитатора.

---

## Специфични приложения

---

**Дарплей** успешно се прилага в образованието за развиване на способността на учениците да се изказват и изслушват.

В следващите страници ще разгледаме специфични приложения на **Дарплей** в училище:

- Час на класа
- Общобразователни предмети
- Чуждоезиково обучение
- Тийм билдинг (изграждане на екипност в класа)

Преди да приложите метода **Дарплей** в училище трябва да запознаете участниците с начина за игра.

### Обучение по играта **Дарплей**

Обучението трае един учебен час – представяне на **Дарплей**, на правилата за поведение и двайсетминутна игра (два кръга).

- ✓ Представете **Дарплей** – нейните цели и правила, както са описани по-горе.
- ✓ Регламентирайте принципите за поведение на участниците
  - ⇒ Мотото на играта е „всеки е равен, има право на свое мнение, без да накърнява достойнството на другия“;
  - ⇒ В рамките на триминутното изказване на даден играч, останалите в групата слушат внимателно, без да го прекъсват;
  - ⇒ Всеки има право да изрази себе си, а останалите играчи нямат право на коментари и критики;
  - ⇒ В своето изложение играчите демонстрират толерантност и уважение – не са допустими нецензурни реплики или изказвания, предизвикващи агресия;
  - ⇒ По време на играта, участниците се концентрират върху работата на своята група, без да се разсейват или да пречат на останалите.
- ✓ Насоки за пълноценно изслушване
  - ⇒ Следим внимателно изказването на своя съученик;
  - ⇒ Не го прекъсваме;
  - ⇒ Не го подканяме да говори, ако направи пауза;
  - ⇒ Не изразяваме отношението си с пренебрежителни мимики и жестове;
  - ⇒ Не разсейваме говорещия;
  - Нашите съученици ще оценят проявата на подкрепа и уважение към правото им да изразят себе си.

- 
- ✓ Насоки за добро представяне
    - ⇒ Стремим се да говорим гладко, без да запълваме паузите с „ааа“, „ъъъ“ и други подобни;
    - ⇒ Допустимо е да замълчим, за да си „подредим мислите“;
    - ⇒ Избягваме паразитни фрази, като „нали“, „разбираш ли“, „глей сега“ и други;
    - ⇒ Владеем езика на тялото си – не ръкомахаме прекомерно, не нервничим – говорим спокойно и уверено;
    - ⇒ За да задържим вниманието на слушателите си, е допустимо да вмъкнем някоя закачка;
    - ⇒ За да запазим концентрацията си – поглеждаме отново към въпроса, не даваме ухо на изказванията в съседната група, не мислим за реакциите на останалите... тук можете да обсъдите други идеи за повишаване на концентрацията;
  - Възползваме се от възможността в рамките на тези три минути открито да споделим своето мнение.
  - ✓ Разиграйте една игра **Дарплей**, като използвате картите с въпроси.

Целта е в този първи час учениците да разберат правилата на играта, като акцентирате върху взаимното уважение, спазване на обществените норми за поведение и най-вече като спечелите техния интерес към **Дарплей**.

### Час на класа

Чрез метода **Дарплей** учениците обсъждат общодостъпни социални теми, които не изискват специфични познания и позволяват на участниците да изразят своето мнение. Целта е те да разсъждават по житейски въпроси, като ролята на фасилитатора е да създаде среда, в която участниците сами да направят своите изводи.

Споделянето на разнообразни мнения по дадена тема е предпоставка за възпитаване на ценностна система в младото поколение. От съществено значение е работата на фасилитатора, който трябва да осигури равна възможност на всеки да се изкаже и да бъде изслушан, без да допуска проява на агресия и цинизъм.

Чрез прилагане на метода **Дарплей** учениците усвояват умения, които са приложими в живота като поведение в обществото, начин на общуване, толерантност. По този начин те развиват познанията си по социални и обществени теми, разширяват кръгозора си.

Особено важно е да подберете подходяща тема за дискусия. Ето някои съвети:

- ✓ Темата трябва да е общодостъпна и да не изисква специфични познания в дадена област – всяка тема от социалния живот, обществото, училищния живот, норми за поведения, бъдещето на младото поколение и други подобни, може да бъде едновременно интересна и полезна за учениците;

- 
- ✓ Можете да включите и участниците в избора на теми;
  - ✓ Темата трябва да съдържа само един въпрос и да не е прекалено описателна;
  - ✓ Преди часа подгответе шест до девет въпроса по темата – достатъчни за провеждането на два или три кръга изказвания в групи по трима души;
  - ✓ Обявете темата с едно просто и кратко изречение, напишете я на дъската в началото на часа.

Създайте предразполагаща атмосфера – добре е, ако класната стая позволява, преди часа да я подредите по различен от обичайния начин – създайте изолирани островчета от чинове за всяка отделна група. Можете да пуснете приятна и неангажираща музика на тих фон. Помислете за други начини да промените обстановката, за да разнообразите класа.

Преди старта на **Дарплей** изберете своите асистенти – въвличайки повече хора в организацията на часа, ще получите повече съпричастност и ангажираност от тях. Необходими са ви поне двама асистенти – един, който да раздава и събира картите „Черен Петър“ при сформирането на групите и един, който да записва на дъската заключенията от дискусията в края на играта, ако проведете такава.

Следвайки инструкциите по-горе, започнете играта, като запишете на дъската първия въпрос, по който ще говорят учениците. Като фасилитатор, вие трябва да осигурите спазването на правилата, без да се намесвате в работата на групите. Наблюдавайте учениците, следете времето:

- ✓ Ако забележите, че някой пречи на останалите играчи, доближете се до него и дискретно го помолете да спазва правилата;
- ✓ Ако някой участник говори прекалено високо, застанете до него и го помолете да понижи малко гласа си;
- ✓ Обикаляйте между групите, за да добиете впечатление за изказванията на участниците, ако установите нецензурни или агресивни изявления, намерете начин да бъдат преустановени;
- ✓ Ако има ученик, който е твърде притеснен и не може да се изкаже, доближете се до него и го подкрепете с езика на тялото си;
- ✓ Около 30 сек. преди края на третата минута, дайте предупредителен сигнал, в случай, че само вие разполагате с часовник.

След първото изказване запишете на дъската следващия въпрос. Така играта продължава докато се изкажат всички трима участници в една група. След завършения кръг групите се разместват и се провежда още един кръг изказвания.

Водещият **Дарплей** преценява дали да проведе трети кръг с изказвания по въпроси или да организира заключителна част, в която всички ученици работят заедно. За целта участниците се събират в близост един до друг, по възможност в кръг. Между тях застава фасилитаторът и поканва всеки да каже по едно нещо, което най-силно го е впечатлило през днешната дискусия. Водещият започва като подава топката на стоящия до него. След като се изкаже, той я предава на следващия, докато се изкажат всички и топката се върне при фасилитатора.

---

Чрез подобен заключителен етап всички ученици имат възможност да обобщят казаното по темата и да чуят водещите мнения, а повтарянето им позволява да направят изводи сами за себе си и да запомнят най-важното.

Времето за заключителния кръг е 10-12 минути, за това е важно да се следи изказванията да бъдат кратки (около 20-30 сек. на ученик, според броя им). Един ученик (може да е последният изказващ се) записва на дъската мненията на съучениците си по време на заключителния кръг.

Фасилитаторът закрива играта *Дарплей* като благодари на учениците. В този момент е подходящо да обобщите дискусиата, като споменете най-важните изводи, до които са стигнали участниците. Не налагайте своето мнение и не интерпретирайте техните изказвания, за да не нарушите правилото за свобода на мнението им.

## Общообразователни предмети

Приложението на *Дарплей* като техника за упражнение и преговор на материала по общообразователни предмети допринася за по-пълноценно участие на учениците и ги предразполага по-спокойно да демонстрират знанията си.

Това е възможност за изява на всеки ученик, дори на по-стеснителния. Често в клас притеснението е причина някои ученици да не покажат своите знания. Мисълта, че учителят и целият клас слушат, страхът от грешки, които могат да предизвикат подигравки, както и фокусът на вниманието върху изпитвания, са причина много ученици да не се представят добре по време на устен изпит.

За да направим преговорния урок по-приятен и по-пълноценен за всички, ви предлагаме да приложите метода *Дарплей*.

В случая е важно учениците да са подготвени и да се чувстват сигурни по време на своето изказване. Уведомете ги предварително за предстоящия преговорен урок, както и за темите, по които трябва да са усвоили знания. Не е необходимо учениците да се подготвят по конкретните въпроси, но е задължително да не са изненадани от провеждането на преговор по метода *Дарплей*.

Въпросите, които формулирате, трябва да са достатъчно обширни, за да позволят триминутно изложение. За да се чувстват учениците по-спокойни, е добре да разрешите да заменят изтегления въпрос. За това упражнение е необходимо да запишете въпросите на листчета – по едно за всеки ученик. Друг вариант е да запишете на дъската по една двойка въпроси за всеки участник в група, което позволява на учениците да изберат този, по който са подготвени по-добре. Изберете най-добрия подход според обема на материала.

Ако преговорът е по естествени науки, е възможно пред всяка група да поставите листа и флумастри, за да могат учениците да рисуват схеми, да записват формули и др. Така изложението им ще е по-пълно, а упражнението – по-приятно.

---

Стандартно в играта са предвидени триминутни изказвания, но ако прецените – според обхвата на преговорния материал и конкретните въпроси, можете да удължите времето до не повече от 5 минути, в този случай всеки участник ще се изказва само по един въпрос.

За по-ефективно провеждане на преговорния урок, препоръчваме да използвате двойка часове – така ще можете да посветите втория час на дискусия с целия клас.

### **Начало на преговорния урок**

Обявете темата, като представите основните моменти от нея – така, както бихте започнали нормален преговорен урок.

Раздайте въпросите на всички ученици, дайте им време да се запознаят с тях и ако се чувстват несигурни, да заменят въпроса си. От самото начало ученикът получава всички въпроси, по които ще говори. Позволете до 5 минути, през които всеки да се подготви за изложението си (препоръчваме да запишат точките, по които ще говорят), след което обявете старт на играта. Както в общите правила – всеки участник има право на 3 (до 5) минутно изложение, през което не бива прекъсван от останалите играчи. След изтичане на първото изказване започват да говорят следващите ученици, докато всички не минат по реда си.

### **Ролята на преподавателя по време на преговорния урок**

Използвайте тази възможност да натрупате впечатления до каква степен учениците са усвоили знания. Уникалното ви предимство в случая е, че те не се чувстват изпитвани, намират се в спокойна среда (в по-малки групи) и ще бъдат максимално концентрирани върху изложението си. **Дарплей** ще ви даде възможност, незабелязано за самите тях, да „изпитате“ по-срамежливите ученици.

Може да си водите записки с впечатления за знанията на отделни ученици или с пропуски в усвояения материал, които трябва да попълните в следващи часове.

В рамките на това упражнение няма да можете да изслушате всички свои ученици. Нашият съвет е да обърнете повече внимание на онези от тях, които в големия колектив срещат трудности да се изявяват.

### **Заклучителна сесия с целия клас**

Човек учи чрез сетивата си – говор, зрение, слух. При различните типове хора различни техники на научаване са по-успешни. Именно за това препоръчваме в края на преговорния урок с помощта на учениците да запишете основните моменти на дъската.

Излъчете един отговорник, който да записва. Използвайте топката, за да посочите ученика, който да се изкаже.

---

Необходимо е да се следва структурата на материала, затова преподавателят трябва да играе водеща роля, като налага последователността на темите. Задайте първия въпрос от преговорния материал – оставяме на вас да прецените дали вие ще посочвате ученик, или ще изберете тези, които вдигат ръка. Подайте топката на този, който ще говори. Това е малко рисковано от гледна точка на дисциплината, внимавайте заключителната фаза да не се превърне във футболен мач.

Ако провеждате преговора в рамките на един учебен час, времето за това обобщение ще е ограничено до 10-15 минути, учениците трябва да кажат само най-общото и основно по зададената тема. Това е възможност да се научат да подбират думите си и да се изразяват сбито и точно. Не пропускайте в края на урока да им благодарите и за последен път да повторите най-важното от наученото.

## Чуждоезиково обучение

Целта е, прилагайки метода **Дарплей**, учениците да развиват уменията си да говорят на чуждия език гладко и без притеснение.

Съобразете въпросите с нивото на знания. **Дарплей** може да се прилага във всеки учебен час, като провеждате един кръг изказвания или да отделите цял учебен час за практически упражнения. Нашият опит показва, че играта по двойки в рамките на един кръг, значително подпомага усвояването на преподадения материал. Учениците се отпускат и говорят все по-уверено.

**Дарплей** дава възможност да се упражняват и затвърждават знанията. Успешна практика в чуждоезиковото обучение<sup>1</sup> описва силата на трите форми на коригиране. Най-трайно е наученото, когато учащите сами откриват грешките си и успяват да се поправят. На второ място се нарежда възможността да упражняват езика в група и да бъдат коригирани от равен (например съученик), когато грешат. След това се нарежда коригирането от учителя.

**Дарплей** е от голяма полза, защото осигурява платформа да се осъществяват на практика различните процеси при учене на чужд език.

### Начално обучение

Участниците говорят по преподадения материал. Удобно е да правят съчинения по картинки от учебника, използвайки научените до момента думи. В това упражнение могат да приложат наученото за професии, националност, възраст, семейство и други. Целта е да говорят гладко, казвайки каквото знаят – в прости изречения. Особено полезно е упражнението на лични местоимения, притежателни местоимения и други.

Играта **Дарплей** засилва самоувереността на ученика, дава им усещане, че могат да говорят и стимулира интереса им към езика.

---

<sup>1</sup> Krashen, Stephen D. and Tracy D. Terrell. 1983. The natural approach: Language acquisition in the classroom. Hayward, CA: Alemany Press.

---

## Средно ниво на познания

Упражненията могат да се базират на преподавания материал. Според речниковия запас изберете теми, по които може да се направи триминутно изложение. Някои идеи включват:

- ✓ Преразказ;
- ✓ Рецитиране на стихотворения (или песни);
- ✓ Изложение по тема от урока;
- ✓ Избрани и предварително развити от участниците теми;
- ✓ Употреба на граматични правила (възможно е да говорят и на български език).

**Дарплей** предоставя публика, пред която всеки да сподели знанията си – сигурна крачка в преодоляването на езиковата бариера.

## Напреднали

Отзивите от ученици в езиковите гимназии показват, че **Дарплей** успешно им помага да се подготвят за изпити за придобиване на сертификат.

Обхватът на тематиката е неограничен. Използвайте картите **Дарплей**, за да развиете уменията да се изказват по обширни, социални теми.

## Тийм билдинг

С помощта на **Дарплей** можете да работите за изграждане на екипност в класа. Играта е насочена към опознаване и сплотяване на членовете на екипа.

Във всяка една група от хора – деца или възрастни, естествено възникват малки групи, в които се сближават личности с общи интереси. Екипността представлява способност на една група хора да работи съвместно за постигане на общата им цел. **Дарплей** осигурява платформа за споделяне на различни мнения, като позволява на всеки участник да изрази себе си. По този начин децата излизат извън границите на своята групичка и опознават по-добре останалите си съученици.

Изграждайки сплотен екип, вие ще имате по-силен клас, който по-успешно ще извърви стъпките към своето съзряване. В този клас близостта, която се създава от „седяхме на един чин“ ще бъде равностепенна на „бяхме в един клас“ в съзнанието на учениците.

Тематиката на въпросите трябва да е развлекателна, неангажираща и може да обхваща всички аспекти от живота, включително мода, култура, взаимоотношения и др. Може темата да е предложена от самите ученици, както и въпросите да са измислени от тях.

В тези форуми могат да се обсъждат и конфликтни ситуации от училищния живот. Стремете се да формулирате позитивни въпроси, да давате положителна насока на изказванията – дори и за негативните емоции. *Пример: Учениците са недоволни от условията в училище. Формулирайте въпроса „Какво бихте искали да подобрите“, а не „Какво не ви харесва“.*

---

За да се постигне ефектът от изграждане на екип, е добре в групите да се съберат ученици, които по-малко общуват помежду си ежедневно. Така се осигурява възможност да чуят алтернативно мнение и да се сближат. Възможен вариант е предварително да се поставят табелки с имената на участниците във всяка една група.

Ползата от играта **Дарплей** е, че развива уменията да общуваме с различни хора, включително и с такива, които са на различно мнение от нашето, които не познаваме така добре. Един от участниците в **Дарплей** сподели „За пръв път ми се случва да споделям мисли на повече от един човек. За пръв път успях да изслушам човека срещу мен без да го прекъсвам дори в моменти, когато съм остро несъгласен с мнението му.“ Ключовото е, че развива уменията да слушаме пълноценно.

**Дарплей** развива уменията да изслушваме, да разсъждаваме, да се замисляме върху чуждата гледна точка, която може да е различна от нашата. Освен всичко останало, играта има успокояващ и отпускащ ефект върху играчите.

Според нас регулярното прилагане на **Дарплей** в час ще постигне трайния ефект на тийм билдинг инструмент. По избор може да отделите последните минути от часа за заключителна сесия, в която участниците да споделят преживяното, като отговорят на въпроса „Над какво се замислих?“.

---

## Класът и обществото

---

**Дарплей** може да се използва и за сближаване на ученици и възрастни. Целта е да срещнете млади и зрели, за да научат повече един за друг.

Възможността учениците да разговарят с възрастни, които не са част от училищния им живот, ще разкрие нови перспективи и ще разшири кръгозора им.

За успешното провеждане на **Дарплей** направете групи от по четири души – трима ученици и един възрастен. Ролята на възрастния е на домакин – той посреща своите гости и участва с тях в изказванията. По време на играта домакините не сменят групата, разместват се само учениците.

## Дарплей с организации

Все по-често социално ангажирани компании подпомагат отделни училища с цел подобряване на материалната база. Срещата между служители от тези компании и ученици би допринесла за взаимното сътрудничество. Ползата за учениците е, че ще бъдат поставени в реална ситуация, изказвайки се пред възрастни и същевременно ще могат да чуют гледната точка на зрял човек. Фирмите, от своя страна, ще се доближат повече до младите – техните бъдещи служители.

**Дарплей** може да се играе както в класната стая, така и на гости в заседателна зала на компанията. Използвайки въпросите **Дарплей** ще позволите обмяна на мнения по най-общите социални въпроси, близки както до учениците, така и до възрастните.

**Дарплей** може да се превърне във форум за обсъждане на някои от следните теми:

- ✓ Представяне на фирмата;
- ✓ Обсъждане на идеите на учениците по конкретни въпроси, свързани с дейността на компанията;
- ✓ Споделяне на личен опит (например как съм избрал тази професия);
- ✓ Привличане на бъдещи служители за компанията.

## Дарплей с родители

Играта **Дарплей** между ученици и роднини от различни поколения ще представи в реална обстановка живота на детето в училище, до реалността на учениците. Споделянето на житейски опит и изслушването на различните гледни точки ще бъде възможност за всички да научат повече един от друг.

В отделни игри може да позволите на учениците сами да поканят по един възрастен. **Дарплей** ще подготви учениците да общуват с възрастни извън училищната среда, с която са свикнали.

---

## *Изживявай своите незабравими моменти с Дарплей*

---

Щастливи сме, че настоящите редове са вече при вас. Надеждата ни е те да спомогнат вашето желание да играете и да фасилитирате *Дарплей* да се осъществи на практика.

Сигурни сме, че ви очакват вълнуващи моменти с играта. Усмивките на хората, докато играят и черпят знания и вдъхновение както от самите себе си така и от другите около тях, носят голямо удовлетворение на всички и особено на вас, които спомагате този процес да се осъществи.

Ценен елемент от *Дарплей* е, че движещата сила, за да организирате различните приложения, е най-вече желанието на хората. Има ли я мотивацията, уменията за спазване на правилата са налице. Умението да мотивирате и да бъдете мотивирани, за да изживявате своите незабравими моменти с *Дарплей*, са ключови.

Желаем ви неизчерпаема енергия и желание светът да върви с все сила напред!

---

## Отзиви на ученици

---

Различни учители и ученици отвориха врати за **Дарплей**! Те са играли **Дарплей** в клас, в три кръга, разделени в малки групи от 3-ма души. Във всеки кръг участниците са групирани в различни групи. След края на играта попълват кратка анкета. Следват отзивите на ученици, които отбелязват, че са съгласни отзивите им да бъдат публикувани на сайта на **Дарплей**. Благодарим ви, учители, благодарим ви, ученици, благодарим на всички!

### Отзиви - Как се чувствам след края на играта?

**На 2-ри март 2010 година в Софийска математическа гимназия „Паисий Хилендарски”, град София в 11-ти клас беше проведена играта **Дарплей** на английски език:**

- Играта беше забавен начин да упражним английския си, както и да научим малко повече един за друг в стил Team Building.

- Играта ме накара да се почувствам по-близо до съучениците си, да разбера малка част от света им, от това, в което вярват и смятат за вярно или грешно. Хареса ми да споделя своята гледна точка, но учудващо много ми допадна това да чуя другите.

- Супер! Много полезно. Хората говорят за себе си сякаш от друго име и така добиват повече увереност да споделят.

**На 2-ри Февруари 2010 година в ГПЧЕ „Ромен Ролан”, град Стара Загора, **Дарплей** в 10-ти клас**

- Мисля, че играенето на **Дарплей** е много полезно, ако искаш да се научиш да се изказваш добре пред публика и да разсъждаваш по някаква тема.

- В интерес на истината очаквах да бъде до някаква степен притеснително, но не беше. След края на играта се чувствам по-свободна да говоря по различни теми, не се притеснявам от импровизациите. Мисля, че тази игра дава на всеки един от нас възможността да изказва мнението си относно различните въпроси за 3 мин. и в същото време се учим да се изразяваме.

- След края на играта установих, че след всяко следващо изказване придобих по-голяма увереност и повече идеи. Работата в група предлага по-голямо спокойствие и увереност в участниците, отколкото слушани от по-голяма аудитория.

### **Дарплей** в 9-ти клас

- Тази игра ме накара да се замисля по различни въпроси. Така хората могат да чуят мнението на други хора по даден въпрос. Тази игра е интересна и ако човек е срамежлив, това може да му помогне да преодолее тази негова черта.

- Радвам се, че участвах в тази игра и че имах възможността да изразя себе си по различни начини по различни теми. Мисля, че това е полезно за мен, тъй като така ще успея да разбера чувствата и

---

мечтите на моите съученици. Харесва ми, че участвах и бих искала отново да опитам. Това е полезно за повечето от нас, тъй като едва ли в тези дни някой би бил така учтив да ме изслуша.

- Чувствам се по-уверен да говоря пред съучениците си. Научих, че е много важно да се изслушваме. Също така се чувствам по-леко, защото съм споделил част от личността си с хората, с които играх.

- След края на играта се чувствам по-отпусната и открита пред хората. Мисля, че ще мога да говоря по-открито пред хората за своите проблеми и да ги споделям.

- Играта е забавна и много добре направена. След като я играх се почувствах отпочинал и всичкото ми напрежение изчезна. Играта ми помогна да разбера нещо повече за другите, как те мислят и възприемат света около тях. Играта е идеална след тежък ден, защото е идеален момент да поговорим с приятели, познати и роднини.

- Чувствам се страхотно след края на играта, защото имах възможността да бъда изслушан и да изслушам другите и техните мнения. Това беше една много полезна игра и бих препоръчал на другите хора да я играят. В началото мислех, че **Дарплей** няма да помогне на хората с техните проблеми в общуването. Като концепция много ми хареса и след изиграването ѝ аз се чувствам наистина по-спокойно и по-приятно.

- След края на играта се чувствам по-спокоен да говоря пред групи, защото преди не мислех, че хората ще ме изслушат доброволно. Играта наистина ми харесва. Мисля, че когато **Дарплей** добие популярност, ще е добре да бъде организирана между деца от съседни страни. Това може да бъде много полезно за децата и организации като ЕС.

**На 7-ми Януари 2010 година в 9та Френска Езикова Гимназия “Алфонс дьо Ламартин”, град София, **Дарплей** в 9-ти клас**

- Чувствам се добре, до някъде спокойно. Хора, с които почти не съм си говорила, научиха нови неща за мен, неща, които дори и най-близките ми хора не знаят. В същото време аз също научих много за съучениците си – начинът им на мислене, мнението им по дадени въпроси. В началото бях малко стресната и не исках да говоря по тези въпроси, но след това се отпуснах и ми стана приятно.

- Почувствах се добре, защото имах възможността да общувам с хора, с които ще прекарам едни от най-хубавите си години. Имах възможността да ги опозная малко повече. Беше забавно и интересно.

- Преди да влезна в часа по незначайни причини настроението ми бе донякъде спаднало. Като започна играта, в началото нямаше съществена промяна, но с течение на времето всичко ставаше все по-забавно и увлекателно и забравих за всичко негативно. По-просто бих казал, че ми повлия положително.