

## Функции на игровата задача в процеса на формиране и ръководство на сюжетно-ролевата игра с оглед интегративно-познавателните ѝ функции във възпитателния процес

Свилен Марков

**Abstract:** *The object of the investigation is the role and function of the game task in developing a general (functional and structural) model of formation and guidance for the plot-and-role game. Analyzing the coherent link between the forms, means and conditions of the pedagogical guidance and the inner structure of the game process, the game task is defined as a basic, functional, and moderator link between them and a means of defining the basic mechanism for formation which guarantees indirect guidance of the plot-and-role game.*

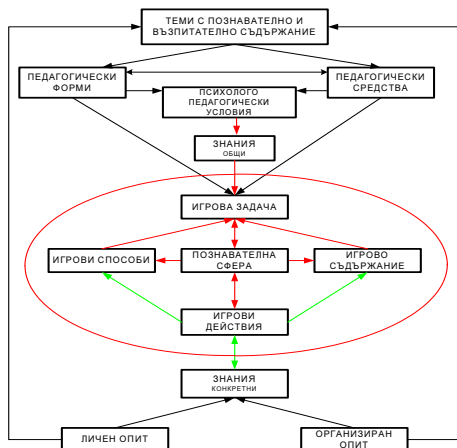
**Key words:** *game task, coherence, functional link, indirect guidance*

Получените резултати и направените изводи при проведеното цялостно изследване в условията на естествения психолого-педагогически експеримент на тема „Интегративно-познавателни функции на сюжетно-ролевата игра във възпитателния процес-модел на ръководство” със задачи, определяне основни психолого-педагогически условия и механизми, педагогически средства и форми на ръководство и формиране на сюжетно-ролевата игра [1,2,4,5], построения и практически осъществен технологичен модел на ръководство и формиране [6], построения функционален модел на игровите действия, като основно средство за интеграция на знания в играта [7], ни дават основание да обобщим в определен общ модел на формиране и ръководство на сюжетно-ролевата игра с оглед интегративно-познавателните ѝ функции във възпитателния процес. Използвайки научно разбиране за същността на модела като „изобразяване на избрани свойства на предметна област, наречена оригинал, така че релациите между свойствата на модела са същите както тези на оригинала”, при което „вида на изискваната еднаквост на релациите между свойствата се нарича общо аналогия”. [8, с282] Така „предлагания модел е изображение на реалната педагогическа дейност за ръководство на сюжетно-ролевата игра, но при определени от нас, като субект на конституиране на модела, свойства и елементи (педагогически форми и средства на ръководство), тоест, като се абстрахираме от други свойства и елементи, стремеж модела да изобразява общото, включващо частното.

Като основна цел при формирането и ръководството на играта, ние определихме развитието на основните познавателни процеси, определящи своеобразието и спецификата на съзнанието в тази възраст и перспективите на неговото развитие, а конкретни задачи, съобразно специфичната характеристика на играта, са овладяването на самата игра като дейност, със свои структурни компоненти и изразни средства и планомерното и системно развитие на нейното съдържание. [1,2] Доколкото, оригиналът на нашия модел е област от реалната действителност, реалната педагогическа дейност и реалната предметна и психологическа дейност на децата по време на игра, аналогията и всички твърдения при изграждането на модела се основават на експерименталната и статистическа проверка за значимост на равнище на реалния обект. Обобщавайки резултатите от изследването, съчетано с обзор и анализ на теориите в специализираната литература, нашия модел е едновременно израз на демонстрация на знания и привеждане на нови виждания върху вече познати представи [1,2,3,6], относно формирането и косвеното ръководство на сюжетно-ролевата игра с оглед на нейните интегративно-познавателни функции. (фиг 1)

Основни принципни положения при изграждането на елементите на модела са - първо, създаване на условия за комплексно съчетаване на външните фактори

на педагогическо взаимодействие с вътрешните условия, участващи в сферата на дейност на децата, и - второ, установяване на съдържателна връзка между опита и знанията на децата получени във всекидневния живот, по време на организирания процес на обучение и общуването с възрастните и тяхната самостоятелна игра. [2,6] От тук става ясно, че в основата на изграждането на модела се включват принципно, изследването и изобразяването на аналогията между две области от реалната действителност - външните фактори на педагогическото въздействие и вътрешните условия, участващи в процеса на дейност на децата, съчетани по отношение на **обединяващата ги основа-социалния опит и знанията**, получавани в и чрез организирания процес на обучение съобразно определените възпитателни и познавателни задачи и използвани в играта не като цел а като условие и средство за нейното осъществяване и развитие и мисловно преобразувани в реалната самостоятелна сюжетно-ролева игра. [6] Така, чрез обединяващата си основа, знанията, педагогическото ръководство на играта става част от цялостния процес на формиращо въздействие в предучилищна възраст, а играта, основно, задължително и свързващо звено в същия този процес, като форма интегрираща в себе си цялостното педагогическо въздействие. [3]



Фиг.1 Общ модел на формиране и ръководство на сюжетно-ролевата игра

От направения анализ става ясно, че педагогическото ръководство е насочено към осигуряване на необходимите социални условия и педагогически въздействия, които ще осигурят единното и равностойно осъществяване на субективно-психологическата и социално-педагогическата същност и значение на играта като залог за реализацията на нейните комплексно развиващи психологически функции, съобразно задачите в предучилищна възраст. Играта е основна, доминираща дейност в предучилищна възраст, в която детето като субект на собствената си дейност, водено от неудържимия стремеж за опознаване на околната среда, действайки като възрастен, проявява активност, задоволява социални потребности, в резултат на което се формират отделните психически процеси и се постига цялостното формиране на детската личност. Педагогическото ръководство осигурява, насочва и оптимизира процеса, но подчинено на определени цели и задачи на развитието, а играта е самия процес, в който и чрез които се достига до това развитие. Посочените две реални дейности са с общи цел и задачи, което определя тяхната кохерентност, подчинена на

целите и задачите на възпитание и развитие в предучилищна възраст. Отчитайки тази особеност, нашият стремеж е модела да съчетава, едновременно моделирането на външните и вътрешни елементи, механизми и структура (структурен модел) и функционалните връзки, зависимост и взаимна обусловеност (функционален модел) между двете посочени области на реалната дейност.

Резултатите от изследването ни дават основание, да определим, че кохерентността между двете реални области с основа знанията, се осигурява чрез **основната функционална и модераторна връзка игровата задача**, разбрана като система от условия, насочени към възпроизводство от децата на действителността с определени игрови способности и средства, в която се задава мнима цел, близка до детето и неговия личен опит, тъй като тя :

- определя съдържанието и насочеността на провежданите педагогически форми на ръководство, като създаване на предпоставки на нейното формиране и решаване.[1,6]

- определя вида, етапите и взаимодействието при използването на различните педагогически средства, преди всичко чрез изискването за проблемност, като условие за насочване и определяне механизма на решаване, чрез което в крайна сметка определя стратегията, механизма и технологията на формиране и косвено ръководство на играта. [1,6]

Това определя игровата задача като **основно средство и направляващ елемент** в педагогическата технология на формиране и ръководство на играта и като **основен елемент на нейното планиране**.

Но в същото време, игровата задача е и първи основен компонент на вътрешната структура на игровия процес, като чрез създавания и направляван игрови интерес и придаване на използваните в играта знания на игров и личностен мисъл, направлява и привежда в действие останалите компоненти като :

- определя в единство обхвата и съдържанието на игровите действия с което направлява включването на определени знания в играта и етапите на тяхната мисловна преработка. [7]

- определя диалектичката връзка между игровата задача и игровите действия, която намира израз в познавателната сфера на играта. [6,7]

- направлява и стимулира вида и характера на игровите способности на действие, като по този начин определя нивото на обобщеност и интегралност на знанията и характера на мисловните преобразувания и в същото време ги използва като вътрешни регулатори за собствена корекция а от там и на технологията за формиране и ръководство на играта като цяло. [7]

- направлява процеса на формиране и обогатяване на игровото съдържание, с оглед на познавателната основа и осигурява развитието в единство на психологическата и съдържателна структура на играта по посока формирането на психологическата структура на личността. [6]

Ето защо, в основата на изграждане на общия модел на формиране и ръководство на играта, ние поставяме разбирането си, че той трябва да представлява сложен комплекс от необходими педагогически мероприятия и система от действия, включващи използването на определени педагогически форми и педагогически средства на възпитателно въздействие за формиране и ръководство на играта, произлизащи от нейната същност и природа, и насочени към формирането и решаването на игрови задачи от самите деца, чрез което, от една страна, чрез развитието на игровата задача в система и последователност, ние ще развиваме способите на нейното решаване, а от друга, чрез нейното развитие - познавателната сфера на децата, основна цел на това ръководство. От резултатите на изследването става ясно, че самостоятелната игра, като дейност има структура на интелектуална дейност и придобива форма на решаване на игрови задачи, където мисленето на детето се опира на ориентирането в смисъла

на игровата ситуация, а равнището на мисленето се определя от способите на решаването на игровата задача. [7]

В обобщение на казаното по-горе, можем да направим следните изводи:

1. Чрез специално зададената и променена в системата игрова задача ние определяме основния механизъм на ръководство и формиране на играта [6,7] и това намира израз в нейното развитие преди всичко като генезис, организация и съдържание с което, игровата задача е **основния механизъм на формиране и ръководство** на играта, реализира практически първата определена от нас принципна постановка и е **функционална връзка между двете области от реалната действителност** - външните фактори на педагогическото въздействие и вътрешните условия, участващи в сферата на игровия процес.

2. Резултатите от изследването доказват, че достигането до зададената чрез игровата задача цел, в предметен и социален план, се осъществява в играта в хода на мисловния процес. Способите на умствените действия в играта се осъществяват на различни етапи. [7] Мисленето на децата се включва в играта не като самостоятелна дейност, а е процес, обслужващ реализирането на играта на едно или друго равнище. [7] От наблюденията и от формиращия експеримент определихме, че игровата задача може да се задава и решава на три нива - колективна, групова и индивидуална, изискващи различни необходими знания и умения, постигано със съответни педагогически средства и форми и при използването на определени психолого-педагогически условия в играта в процеса на нейното формиране и ръководство. [1,2] Доказа се, също така, че равнището на решаване на игровата задача зависи от системата на обобщеност на реалния и игрови опит на детето. С това, игровата задача, осъществява и направлява връзката между представените в модела две реални области по посока на **обединяващата им основа знанията**, получавани в и чрез организираното обучение но използвани и мисловно преобразувани в реалната самостоятелна игра.

3. От тези изводи, ние можем да определим следната система на отношения между ниво на задаване на игровата задача, характера на необходимите знания, използваните педагогически форми и средства, мисловната преработка на знанията и крайния резултат:

**- Индивидуална игрова задача -**

Цел - формиране и развитие на игровите действия.

Знания - за предмети и процеса на предметните действия на възрастните.

Педагогически средства - проблемност в процеса на активизиращо ролево общуване в играта и организацията на предметната среда за игра.

Педагогически форми - предварително обогатяване опита на децата, ръководство на прекия игров процес, договаряне и преценка.

В мисловен план - диференцираща програма на действие.

Резултат - елементи на собствена символика на действие в играта.

**- Групова игрова задача**

Цел - Ролево поведение и взаимодействие в играта

Знания - за резултата на дейност, значимост, качества, правила на взаимодействие.

Педагогически средства - проблемност в процеса на активизиращо ролево общуване на педагога и организация на предметната среда за игра.

Педагогически форми - предварително обогатяване опита на децата, договаряне, ръководство на прекия игров процес.

В мисловен план - диференцираща и синтезираща програма на действие.

Резултат - собствена символика в система на ролево поведение и взаимодействие в групова въображаема ситуация.

**- Колективна игрова задача**

Цел - общ замисъл и сюжет на играещ колектив.

Знания - за резултата и общата значимост на професионалната дейност на възрастния.

Педагогически средства - проблемни ситуации в процеса на общуването в играта и организацията на предметната среда.

Педагогически форми - предварително обогатяване опита на децата, преценка и договаряне.

В мисловен план - интегрална програма.

Резултат - собствена символика в система на сюжетно-събитиен поведенчески и взаимодействие в колективна въображаема ситуация, декодиране на собствените символи за групата и колектива.

4. От анализа на играта в социално-логически план се разкрива двустранната връзка и зависимост между игровата задача и игровия процес. Тази връзка и зависимост може да се направлява чрез такива игрови задачи, в чиито процес на решаване възникват или изкуствено се създават проблемни ситуации, чрез които познавателната потребност се заражда в ситуацията, породена от игровата задача и се изразява в насоченост и търсене на нови знания за дейността, предметите и операциите и способите на действие. [7] Така, знанията от организирания процес на обучение са в основата на определяне на насочеността на проблемните ситуации, а от тук и в основата на промяната и развитието на игровата задача. Това определя необходимостта от целенасочено предварително планиране в система на усложняване на игровите задачи главно чрез програмирани и изкуствено създавани проблемни ситуации, въз основа на конкретните познавателни и възпитателни задачи за предучилищна възраст. Разбира се, това трябва да бъде предварително планиране на формирането и развитието на играта като генезис, организация и съдържание, като израз на ролята на игровата задача като функционална връзка между двете реални области, ръководството и играта, но и като част от общото планиране на педагогическото въздействие, като израз на водещата функция на педагогическото ръководство по отношение осъществяването на изпреварващо и стимулиращо въздействие за формиране на детската личност главно по посока на развитието на познанието, включващо определени знания, тяхното осмисляне и обобщаване и формиране на определено отношение към тях, с което, самостоятелната сюжетно-ролева игра, чрез ръководството се превръща едновременно в огледало, средство и еталон за умствено развитие.

По този начин, игровата задача, различаваща се от учебната и трудова задача [3], съобразно спецификата на играта по отношение на цел, мотив, роля и значение на знанията, достигнатия резултат, използвани предмети, наличието на въображаема ситуация, с основно средство за направляване и усложняване на проблемността, постигана чрез педагогическите форми и средства, **определя основния механизъм на формиране и гарантира косвеното ръководство** на сюжетно-ролевата игра, преди всичко чрез съчетаването на самостоятелността и доброволността на играта с процеса на ръководство, с насочването и включването на определени знания в играта, съобразно определените цели и задачи на възпитание, направляване и стимулиране на тяхната мисловна преработка в игровия процес и развитието на играта като генезис.

**ЛИТЕРАТУРА**

[1] Марков, С. Психолого-педагогически закономерности и условия в развитието на сюжетно - ролевата игра, определящи механизмите на интеграция на знания в

предучилищна възраст // Научни трудове, Педагогически колеж - Добрич, т. III В, Шумен, 2003, с. 40 - 42.

[2] Марков, С. Социално - педагогически функции на сюжетно - ролевата игра. СУ -ФНПП Сборник " Осигуряване и оценяване качеството на обучение" С. 2005, с 134 -137.

[3] Марков,С. Сравнителен анализ на игровата и учебната дейност като форми на овладяване на социален опит. // Научни трудове, Педагогически колеж - Добрич, 2007.

[4] Марков, С. Значение на игровата роля за интегриране на знания чрез сюжетно -ролевата игра // Научни трудове, Педагогически колеж - Добрич, т. III В, Шумен, 2003, с. 43-45.

[5] Марков, С. Значение на игровия сюжет за интегриране на знания в сюжетно - ролевата игра. // Научни трудове, Педагогически колеж - Добрич, 2007.

[6] Марков, С. Моделиране на основни елементи на педагогическата технология на ръководство на сюжетно - ролевата игра в предучилищна възраст. // Научни трудове, Педагогически колеж - Добрич, 2004 - 2005. (под печат)

[7] Марков, С. Функционален модел на игровите действия, като основно средство за интеграция на знания в сюжетно - ролевата игра. СУ – ФНПП "120 г. СУ "Св. Климент Охридски" и развитие на педагогическата наука". С. 2008, с. 77 - 84

[8] Речник по психология. ДИ " Наука и изкуство" С., 1989.

**За контакти:**

Гл. ас. Свилен Хр.Марков, ШУ „Епископ Константин Преславски“, Колеж – Добрич, e-mail: svilenmarkov@abv.bg

**Докладът е рецензиран.**