
GAME EFFECTS ON ACTIVITY PARTICIPATION OF CHILDREN AND YOUTH WITH INTELLECTUAL DISORDERS¹⁰

Dr. Desislava Popova – PhD, assistant

Faculty of Education

St Cyril and Methodius University of Veliko Tarnovo

Phone: +359 877 772 799

E-mail: popova.desi@gmail.com

***Abstract:** Current report includes a brief summary of basic theoretical concepts for the use of game in dealing with children and youth with intellectual disorders. Game is an indispensable tool for achieving educational and psychological goals according to its specific features of a strong motivator and giving freedom of action. Different types of games have different levels of motivation. The study also presents data from a pilot study related to the level of activity of participants depending on the type of game. Results indicate the most desirable activities involving the construction and operation of the self-image. Cognitive game solving certain cognitive tasks is the least motivating for the subjected participants. Results presented could contribute to the correct selection of activities by different specialists.*

***Key words:** children, young people, intellectual disability, game, group work, activity, motivation*

ВЪВЕДЕНИЕ

Играта е основна дейност в детството, но тя може да бъде подходящо средство за достигане до определени педагогически цели във всяка една възраст и при всяко едно състояние. Работейки с хора с интелектуални нарушения, специалистите следва да се съобразяват не с физическата, а с умствената възраст на индивида. От тази гледна точка, взаимодействието се структурира така, че да отговаря на потребностите на този възрастов период, който съответства на физическото, когнитивното, психическото и социалното развитие на индивида и не на последно място – на неговите лични интереси. Предизвикателство в практиката от друга страна е предлагането на адекватни дейности в рамките на групова работа с участници на различни нива на функциониране.

Настоящият доклад има за цел да представи теоретичен анализ и данни от изследване на предпочитанията на децата и младежите с интелектуални нарушения към определен тип игрови дейности, предложени в рамките на групова интеракция с тях. За осъществяване на посочената цел са реализирани редица задачи, включващи преглед на теоретичните идеи за естеството и видовете игрови дейности, реализиране на серия от групови занятия с деца и младежи с нарушения в резидентни услуги, провеждане на наблюдение на тяхната активност при отделните задания, количествен и качествен анализ на резултатите от наблюдението, структуриране на изводи и препоръки за бъдещо развитие по отношение на разглеждания въпрос.

ИЗЛОЖЕНИЕ

Играта в работата с деца и младежи с интелектуални нарушения

Играта се приема като една от най-съществените дейности, чрез които децата учат и се развиват, взаимодействат със света и формират представите за себе си. Тя е ценна от гледна точка на това, че дава свобода на действието, откъсва се от ограниченията на реалността и е обвързана с положителни емоционални преживявания (Стаматов, 2000, 154). В рамките на играта могат да се осъществят множество педагогически и психологически цели. На първо

¹⁰ Докладът е представен на заседание на секция „Педагогика, психология, методика на преподаването на...“ с оригинално заглавие на български език: „Влияние на вида игра върху активността на децата и младежите с интелектуални нарушения“

място тя е силен мотиватор за действие, с което се превръща в незаменимо средство за привличане към целенасочена дейност. В рамките на игровото взаимодействие индивидът развива собствения си потенциал, свързан с физически умения, знания за света и социалните отношения в него, самопознание, самоконтрол и творчество. Игровите подходи са доказано средство за възпитание още от ранна детска възраст като осигуряват важни за развитието възможности. Играта от друга страна се използва и като средство за диагностика и терапия при деца и възрастни, които трудно приемат вербални форми на взаимодействие като разговор, беседа, тестови методики и т.н. (Христова, 2006, 118-122).

В научната литература, играта се разглежда в контекста предимно на работата с деца, като акцент се поставя върху факта, че тя е база за развитие на последвалите водещи дейности в човешкия живот, а именно учебната и професионална такива (Петрова, 2001, 197). По отношение на видовете игри съществуват множество класификации, основаващи се на различни критерии. Във връзка с присъствието и контакта с другия в рамките на игрово взаимодействие могат да се изведат три основни форми: самостоятелна, паралелна и съвместна игра. Третият вид тук отразява най-висшето ниво на социално взаимодействие, което е характерно за децата над 2-годишна възраст (Стаматов, 2000, 166-167).

На основата на дейността, реализирана по време на играта, могат да се обособят следните видове: сензомоторни игри, конструктивни игри, сюжетно-ролеви игри, игри-драматизации, дидактични игри (Стаматов, 2000, 167-169; Петрова, 2001, 201-236). Всяка от тях е характерна за определено ниво на познавателно и психическо развитие на личността и притежава различни специфики във връзка с начина на реализиране и целите.

По отношение на нивото на свобода по време на игровото действие се оформят две големи групи: игри с правила и свободни игри. Характерно за първите е необходимостта от решаване на определени задачи, докато при вторите акцентът е върху самият процес на игрово преживяване.

В психологически план са изведени и редица други вариации на играта от гледна точка на целите, които могат да бъдат постигнати чрез нея. Тук могат да се включат игрите за упражняване на различни умения, игрите за пресъздаване на социални отношения, игрите за формиране на самопознание, игрите за изразяване на емоции, игрите за преживяване на страхове и т.н. (Стаматов, 2000, 155-169).

Изброените класификации са само малка част от представените в научната литература, но те са достатъчни да покажат изключителното богатство на игровото взаимодействие. Именно това богатство позволява играта да бъде основна градивна единица при структурирането на голяма част от заниманията както с деца, така и с възрастни.

В контекста на разглежданата тема, а именно активността на децата и младежите с интелектуални нарушения в рамките на различните типове задания, е предложена собствена класификация на използваните в груповото взаимодействие игри. Тя е еkleктичен вариант на посочените такива, основава на водещите дейности по време на играта и е в съответствие с насоките в теоретичната и практическа литература, свързани с ефективна работа с целевата група.

Резултатността на приложението на игровия подход при индивиди с интелектуална недостатъчност е пряко свързана с особеностите на самото състояние. Според определението, дадено в МКБ-10, се акцентира върху непълното умствено развитие, пряко влияещо върху формирането на общото ниво на интелигентност (МКБ-10, 2003, 430). По-съвременен поглед върху проблема е разработен в DSM-5 с изрично уточнение за необходимостта от съгласуване на МКБ-11 именно с този подход, тъй като той отразява напредъка на научната мисъл. Най-съществено тук е поставянето на интелектуалното ниво на развитие наравно с адаптивните умения на индивида (DSM-V, 2013, 33). Така интелектуалната недостатъчност придобива по-скоро битово-социална насоченост, отколкото когнитивна такава.

Подробното описание на умствената изостаналост в професионалната литература включва редица особености във физическото, познавателното, социално-емоционалното и

комуникативното развитие на личността. Едни от най-съществените са свързани със слабата инициативност и самостоятелност, както във физически, така и в познавателен план, инертността във функционирането на познавателните процеси, затрудненията в боравенето с абстрактни понятия, нарушеното езиково-говорно развитие, затрудненията при създаването и поддържането на социални контакти (Исаев, 2003; Караджова, Щерева, 2018; Караджова, 2005; Милиев, 2009). Всички тези специфики изискват прецизен подбор на методи за взаимодействие, след които като най-ефективна се доказва играта.

Както вече бе отбелязано, играта е силен мотиватор за действие с това, че носи положителни емоции и свобода. Имайки предвид понижената инициативност при децата и младежите с интелектуална недостатъчност, може да се каже, че именно играта предлага добри възможности те да бъдат включени в предложеното взаимодействие с определена педагогическа или психологическа цел. Според редица източници същественото затруднение при разглежданата популация произтича от по-ниското ниво на развитие на когнитивните процеси, съответстващо на по-ранна възрастова група. То стои в основата на техните затруднения и от битово-социален план, които са съществен елемент от реалното включване на личността в общността. Именно това определя и необходимостта от използване на методи, свързани с характеристиките на ранното и предучилищно детство, отговарящи на настоящите потребности на лицата с умствена изостаналост. За успешното реализиране на ученето и професионалната реализация, следва индивидът първо да премине през дейността игра. Така играта става мост между образователния и трудов процес на човека, без оглед на неговата физическа възраст, а с оглед на неговите реални потребности и ресурси.

Не на последно място, в психологически план, играта във взаимодействието с деца и младежи с интелектуална недостатъчност осигурява една защитена среда за изпробване на собствените способности и трениране на нови умения и навици.

За да бъдат максимално ефективни в социалнопедагогическата и психологическата практика, подобреният вид игри следва да отговарят на няколко основни изисквания (Рангелова, Механджийска, 2009, 38; Кутева, 2000, 97). На първо място това е тяхната целенасоченост към значими потребности на целевата група. Същевременно те трябва да бъдат съответни на нивото на развитие и на интересите на личността, да предизвикват нейното активно включване и да носят удовлетворение. Предложените дейности също така следва да бъдат достатъчно гъвкави, за да осигуряват възможност за промяна в хода на тяхното приложение при промяна на реакциите на участниците. Паралелно с това е необходимо в игровото взаимодействие да се осигуряват възможности за развитие на максимално много качества и умения. Всички тези изисквания правят процесът на подбор на конкретна игра изключително сложен, но заедно с това извънредно важен от гледна точка на резултатността на нейната употреба. Именно това дава основание да се търсят важни закономерности при използването на игрите в практиката. Проведеното изследване е насочено към изследване на една от тези закономерности, а именно интересът на участниците към видовете игри.

Методология на изследването

Основната цел на представеното изследване е да се определи вида на игрите, които предизвикват най-голяма активност в груповата дейност с деца и младежи с интелектуална недостатъчност. На основа анализ на прегледаната литература и споделен опит от практиката е поставена хипотезата, че най-атраaktivни за децата с интелектуални нарушения са сензорните и музикалните игри, естеството на които се доближава най-много до нивото на тяхното развитие.

За проверка на така поставената хипотеза е реализирана груповата работа с 12 деца и младежи с умствена изостаналост, настанени в Център за настаняване от семеен тип. Дейностите с тях са проведени по следната времева рамка – един път в седмицата с продължителност на всяка среща от 50 минути и обща продължителност на експеримента 6 месеца. Подборът на игри е осъществен на основата на предварителни разговори с обслужващия персонал, преглед на научна литература и разполагаемите ресурси.

Активността на участниците в предложените дейности се реализира чрез пряко, невключено наблюдение. Основният критерий е доброволно включване в предложената игра (от 0 до 5 включени участника се отчита като слабо участие; 6 и повече включени участника се отчита като силно участие). По време на цялостния процес са реализирани общо 52 игри от различен характер. Разграничаването на игрите за целите на експеримента е по следния начин: игри с включване на Аз-образ; рисувателни игри; сензорни игри; музикални игри; когнитивни игри; спортни игри; конструктивни игри. Игрите с включване на Аз-образ съдържат предимно взаимодействие със снимков материал, включващ собствено изображение, или дейности за развитие самопознание. Рисувателните игри включват изобразяването с помощта на различни пишущи средства. Сензорните игри включват стимулиране на сензориката с подходящи, предимно тактилни материали. Музикалните игри включват слушане, продуциране или танц. Когнитивните игри включват решаването на определена познавателна задача. Спортните игри включват физически действия с определена цел. Конструктивните игри включват конструиране на обемни предмети по предварително зададен модел.

Резултати от изследването

Обработката на данните, получени по време на изследването, предоставя информация за следното:

- броят на игрите, в които са взели участие между 0 и 5 деца и младежи (слабо участие);
- броят на игрите, в които са взели участие над 6 деца и младежи (силно участие);
- общият брой игри от дадената категория;
- процентният израз на слабото участие;
- процентният израз на силното участие (Таблица 1).

Таблица 1: Разпределение на игрите според броя участници в тях.

	Слабо участие (бр.)	Силно участие (бр.)	Общо (бр.)	Слабо участие (0-5) (%)	Силно участие (над 6) (%)
Игри с включване на Аз-образ	1	6	7	14	86
Рисувателни игри	1	5	6	17	83
Сензорни игри	1	4	5	20	80
Музикални игри	3	5	8	37	63
Когнитивни игри	5	1	6	83	17
Спортни игри	1	3	4	25	75
Конструктивни игри	2	14	16	12	88
Общо	14	38	52	27	73

За по-добро онагледяване на данните, процентните отношения са представени на Фигура 1:



Фигура 1: Степен на участие в конкретните видове игри (в %)

Така представените данни показват най-силно участие при конструктивните игри и игрите с включване на Аз-образ, а най-слабо участие има в когнитивните игри. Видима е огромната разлика по отношение на когнитивните игри в сравнение с всички останали категории. Това може да бъде обяснено с естеството на нарушението, а именно понижените познавателни способности на участниците и произтичащата от това понижена самооценка във връзка със собственото представяне по време на познавателните задачи. Липсата на положителен опит със сходни дейности води често до намалена мотивация за реализирането на такива, което се потвърждава и от направеното наблюдение.

Интерес предизвикват резултатите по отношение на най-силното участие на изследваните лица. В противовес на очакванията, формулирани в хипотезата в началото на изследването, сензорните и музикалните игри са в рамките на средна степен на ангажираност. Като най-желани се очертават конструктивните игри и непосредствено след тях стоят игрите с включване на Аз-образа. По отношение на първата категория може да бъде изведено предположението, че наличието на модел за конструирание улеснява включването на децата и младежите, тъй като осигурява нагледност на изискванията, които се предявяват към тях. Също така при игрите с включване на Аз-образа като подобен онагледяващ материал се използват снимките. Въпреки че и конструктивните игри, и игрите с включване на Аз-образа в своята същност съдържат висок елемент на използване на когнитивните процеси, те не предизвикват същата съпротива като тези с чисто познавателна насоченост. Всичко това може да даде важен акцент, свързан с мотивацията на лицата с интелектуални затруднения, а именно, че те всъщност имат вътрешна потребност от трениране на познавателните си процеси, но тази потребност следва да бъде осъществена чрез косвени средства. В противен случай тя става основа за негативна реакция под формата на отказ от включване.

ИЗВОДИ

Реализираният анализ на теорията и на получените от експерименталното изследване данни дават основание да се изведат няколко тенденции по отношение активизирането на децата и младежите с интелектуални нарушения в рамките на груповата дейност. На първо място, това е фактът, че играта безспорно се оказва основно средство за повишаване на мотивацията за реализиране на различни задачи. Направеното наблюдение потвърждава споделените в научната литература идеи – при 73% от предложените игрови ситуации е налице силно участие, докато слабото участие е при 27% от тях. Като най-желани от участниците дейности се оформят конструктивните игри и игрите с включване на Аз-образ, докато когнитивните игри предизвикват съпротиви и редуцират участието. Във връзка с така получените резултати вниманието на специалистите следва да се насочи към употреба на косвени пътища за трениране на познавателните способности, които кореспондират с интересите на целевата група. От друга страна, приемайки идеята, че начинът на живот, средата и съпътстващите ситуативни фактори пряко влияят върху мотивацията на децата и младежите, представените резултати следва да бъдат проверени в по-широк мащаб и в по-

разнообразна среда, за да се уловят тенденциите по отношение на популацията като цяло. Подобно изследване може да спомогне по-лесния избор на дейности, чрез които да се постигат педагогическите и психологически цели в работата с хората с интелектуални нарушения.

REFERENCES

Hristova, R. (2006). *Teaching Aids in Pre-school Pedagogy*. Veliko Tarnovo: St Cyril and Methodius University Publish House. **(Оригинално заглавие:** Христова, Р. (2006). *Учебно помагало по предучилищна педагогика*. Велико Търново: УИ „Св.Св.Кирил и Методий“.)

International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems 10th Revision (2003). Vol 1, WHO, Geneva. **(Оригинално заглавие:** *Международната статистическа класификация на болестите и проблемите, свързани със здравето*. Десета ревизия (МКБ-10). (2003). Том 1, СЗО, Женева.)

Isaev, D. (2003). *Mental Retardation in Children and Adolescents*. St. Petersburg: Speech. **(Оригинално заглавие:** Исаев, Д. (2003). *Умствена осталост у детей и подростков*. СПб: Речь.)

Karadzhovo, K. (2005). *Psychological and Pedagogical Dimensions of Mental Retardation*. София: Sofia: St. Kliment Ohridski University Publish House. **(Оригинално заглавие:** Караджова, К. (2005). *Психолого-педагогически измерения на умствената изостаналост*. София: УИ „Св. Климент Охридски“.)

Karadzhoва, K, D. Shtereva. (2018). *Alternative Approaches to Work for Children with Intellectual Disabilities*. Sofia: St. Kliment Ohridski University Publish House. **(Оригинално заглавие:** Караджова, К, Д. Щерева. (2018). *Алтернативни подходи за работа при деца с умствена изостаналост*. София: УИ „Св. Климент Охридски“.)

Kuteva, V. (2000). *Pedagogy*. Veliko Tarnovo: St Cyril and Methodius University Publish House. **(Оригинално заглавие:** Кутева, В. (2000). *Педагогика*. Велико Търново: УИ „Св. Св. Кирил и Методий“.)

Miliev, D. (2009). *Psychology of Abnormal Development*. Blagoevgrad: Neofit Rilski University Publish House. **(Оригинално заглавие:** Милиев, Д. (2009). *Психология на аномалното развитие*. Благоевград: УИ „Неофит Рилски“.)

Petrova, E. (Ed.). *Pre-school pedagogy*. Veliko Tarnovo: St Cyril and Methodius University Publish House. **(Оригинално заглавие:** Петрова, Е. (Ed.). *Предучилищна педагогика*. Велико Търново: УИ „Св.Св.Кирил и Методий“.)

Rangelova, E, G. Mehandzhiyska. (2009). *Methods of Social Work*. Gabrovo: EKS-PRES. **(Оригинално заглавие:** Рангелова, Е, Г. Механджийска. (2009). *Методи на социална работа*. Габрово: ЕКС-ПРЕС.)

Stamatov, R. (2000). *Child Psychology*. Plovdiv: Hermes. **(Оригинално заглавие:** Стаматов, Р. (2000). *Детска психология*. Пловдив: Издателство „Хермес“.)

Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fifth edition. (DSM-V). (2013). American Psychiatric Association. Washington, DC, London, England.