

FRI-2G.305-1-PP-01

PROSPECTS BEFORE FULL FUNCTIONING OF AUTODIDACTIC GAME IN KINDERGARDEN¹

Assoc. Prof. Asya Veleva, PhD

Department of Pedagogy,
University of Ruse "Angel Kanchev"
Tel.: 082 888 268
E-mail: aveleva@uni-ruse.bg

Abstract: *Play and games are important for child's development. They occupy a significant place in preschool education programs. However often in pedagogical practice teachers offer to children didactic exercises instead of games. Especially when it comes to autodidactic games. The aim of current paper is to offer perspectives before full functioning of autodidactic game in kindergarden. Therefore, there are analyzed essential characteristics of autodidactic game, namely: victory, variability, imaginary situation, game signaling. Their presence in the gameplay will enhance its educational and developmental effect.*

Keywords: *Children Game, Autodidactic Game, Essential Characteristics of Autodidactic Game.*

ВЪВЕДЕНИЕ

Детето в предучилищна възраст не винаги може добре да обясни какво го радва, натъжава, обижда, вълнува, плаши, интересува. Но то с цялото си същество ни показва една от основните си потребности – потребността от игра. Не е пресилено да се каже, че правото на детето на игра отдавна е признато в света на възрастните. Играта и възпитанието на децата са вървели ръка за ръка от дълбока древност. Хората винаги са имали интуитивно познание за развиващата стойност на играта и са осигурявали време и материали за нея – свидетелства за това са открити при изучаване на всички древни култури. С обособяването на предучилищната педагогика като наука играта се утвърждава като водеща дейност на детето, като форма и метод на обучение. Както посочва Ж. Илиева, «безспорно един от най-ефективните интерактивни методи, които мотивират, ентусиазират и вдъхновяват децата е играта» (Zh. Pieva, 2020: 76). Тя заема важно място в програмите за предучилищно образование на всички страни. Играта се определя от Конвенцията на ООН за правата на детето като специфично право в допълнение към правото на отпочиване и развлечения².

В България мястото на играта в педагогическото взаимодействие в предучилищна възраст е регламентирано в Наредба №5 от 03.06.2016 г. за предучилищното образование. Според документа:

- Предучилищното образование се осъществява при осигурена среда за учене чрез игра, съобразена с възрастовите особености и гарантираща цялостното развитие на детето, както и възможности за опазване на физическото и психическото му здраве (Чл. 3);
- При провеждането на педагогическото взаимодействие учителите използват игровата дейност за постигането на компетентностите по чл. 28, ал. 2. (Чл. 21, ал. 2);
- Основната форма на педагогическо взаимодействие е педагогическата ситуация, която протича предимно под формата на игра (Чл. 23, ал. 1)³.

Това означава, че съобразно Наредба №5, своеобразният процес на обучение в детската градина трябва да се осъществява чрез игра и тя е средство за постигане на

¹ Докладът е представен на конференция на Русенския университет 28 октомври 2022 г. в секция Педагогика и психология с оригинално заглавие на български език: ПЕРСПЕКТИВИ ПРЕД ПЪЛНОЦЕННОТО ФУНКЦИОНИРАНЕ НА АВТОДИДАКТИЧНАТА ИГРА В ПЕДАГОГИЧЕСКОТО ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ В ДЕТСКАТА ГРАДИНА.

² Hewes, P. Let the Children Play: Nature's Answer to Early Learning. http://www.ccl-cca.ca/pdfs/ECLKC/lessons/Originalversion_LessonsinLearning.pdf

³ НАРЕДБА No 5 от 03.06.2016 г. за предучилищното образование. Обн. - ДВ, бр. 46 от 17.06.2016 г., в сила от 01.08.2016 г.

компетентностите по чл. 28 – знания, умения и отношения, необходими за успешното преминаване на детето към училищното образование.

Във връзка с казаното по-горе би било полезно да се направи равностойка – какви са нерешените проблеми пред предучилищното образование по отношение на игровото взаимодействие в детската градина. Ще се фокусираме върху автодидактичната игра поради две причини: 1. Сред останалите игрови активности (сюжетно-ролева, строително-конструктивна, театрализирана) именно автодидактичната игра осигурява най-добри възможности за реализиране на целите на обучението в предучилищна възраст. 2. Често автодидактичната игра се подменя с игроподобни или неигрови активности, тъй като принадлежи едновременно към два феномена – обучение и игра. Целта на настоящата разработка е да се разкрият перспективи пред пълноценното функциониране на автодидактичната игра в предучилищното взаимодействие в детската градина.

ИЗЛОЖЕНИЕ

Често с термина „игра” се обозначават явления, които по своята същност не са игрови (I. Morozov, 2001). Това е така, защото динамичните особености на играта - свобода и регламентация, повторемост, създаване на препятствия, борба, изненада, напрежение, поемане на роли, удоволствие – на практика могат да се реализират във всяка сфера на човешка дейност. Липсата на ясна разграничителна линия между игрови и неигрови отношения създава възможност за подмяната на играта с друга дейност. На практика това често се случва – времето за игра бива запълнено с погрешно назовавани като такава дидактични задачи и упражнения. По този начин се ограничават на възможностите за игра в ежедневието на детската градина, което възпрепятства удовлетворяването на насъщните потребности на децата и се отразява негативно върху тяхното развитие. За детските учители е важно да познават белезите за разграничаване на играта от неиграта. Това ще им помогне да организират и провеждат развиващи подрастващите игри и ще ги предпази от прекалено дидактизиране на детското ежедневие. Във връзка с това по-долу са разгледани конституиращи характеристики на играта, благодарение на която тя може да бъде надеждно разграничено от другите дейности в детската градина. Тези белези са обосновани в предшно наше изследване, почиващо върху еволюционно-прототипичен подход⁴. Дългогодишните наблюдения на педагогическата практика показват, че конституиращите характеристики на игровия феномен често биват премахвани от детските учители при провеждането на игри, което значително снижава интереса, мотивацията и познавателната активност на децата, а оттук и резултатите от дейността им.

Белезите на автодидактичната игра, за които има еволюционен резон, и които трябва да присъстват в игровия процес са следните:

Играта има за цел победа. Както посочват Н. Михайленко и Н. Короткова истинската цел и резултатна играта не се свеждат до изпълняване на действията по правилата само по себе си, а до нарушаване на изходното равенство на играещите (водещо до установяването на победител и победен) и до възможността за възстановяване на равновесието (переразпределение на указаните позиции) при разгръщане на нови игрови цикли (N. Mihaylenko, N. Korotkova, 2002). При провеждане на автодидактични игри учителите често премахват победата. Причината е, че тя прави дейността на децата много емоционална, което може да затрудни поддържането на добра дисциплина. Обаче отпадането на игровата цел снижава интереса на децата към дейността и оттук ползите от играта за детското развитие остават нереализирани. Освен това по думите на Д. Димитров в играта победата и загубата имат по-особен психологически смисъл - това са вярата, че си загубил заради липса на късмет, и надеждата, че следващия път ще имаш по-голям шанс. Те карат детето отново и отново да се връща към играта, като преодолява трудностите по пътя към целта. Победителят, от своя страна не може да има абсолютната увереност, че успехът му се дължи единствено на неговите способности. Дори и да се опита да забрави това, то му се припомня

⁴ Велева, А. (2019). Проблеми на теорията на играта. – Плевен: МЕДИАТЕХ.

от съперника, който го предизвиква към ново премерване на силите (D. Dimitrov, 1989). Изследванията на Н. Михайленко и Н. Короткова доказват, че при правилно ръководство на игровия процес, субективната значимост на победата усилва контролиращите функции на участниците и самите деца започват стриктно да контролират спазването на правилата (N. Mihaylenko, N. Korotkova, 2002), т.е. обезпечават спазването на дисциплина.

Друга причина, поради която педагозите премахват победата при провеждане на автодидактичните игри е незавършеността на игровите действия. Защото в играта с победител действията си завършва само детето, което първо постигне игравата цел. С това игровият цикъл приключва и действията на останалите участници остават незавършени. Но този факт не бива да притеснява възрастните – именно стремежът към победа в следващ игров цикъл и неудовлетвореността от незавършеността на своите действия карат децата отново и отново да се връщат в играта и да полагат волеви и интелектуални усилия в името на победата. Това няма да се осъществи, ако липсва победител и ако всички завършат действията си в дадения игров цикъл. Може да се обобщи, че победата като конституираща характеристика на автодидактичната игра осигурява многократното връщане в игровия процес, респ. усилва обучаващия ѝ и развиващ ефект на феномена.

Играта е вариативна. Вариативността на автодидактичните игри намира израз и в огромното им многообразие, което в продължение на хилядолетия се предава от поколение на поколение, и във факта, че често правилата им са гъвкави и допълнително договаряни от играещите, и в неповторимостта на всяко следващо изиграване дори в рамките на едни и същи правила. Хората съзнателно регулират и усилват вариативността, като манипулират източниците на случайност и неопределеност (усложняват условията по отношение на средата, действията и взаимодействията на партньорите, въвеждат правила повишаващи нестабилността като жребии, санкции, бонуси и др.). Но нерядко се среща и обратната трансформация - неосъзнавайки основополагащата роля на вариативността педагозите я премахват при модификацията и провеждането на автодидактични игри. По този начин свеждат активността на децата до еднообразни програмирани действия, които след няколко изпълнения започват да се повтарят стереотипно и интересът към тях (ако изобщо е имало такъв) спада. Значението на вариативността може да се види в случаите, когато изходът от играта на карти вече не е под съмнение. Тогава играта се прекратява и участниците свалят картите си на масата. Примерът илюстрира, че със загубата на възможността за промяна, интересът към играта пропада. Започне ли дейността да се повтаря стереотипно, мотивацията за нея спада. Затова поддържането на вариативността е задължително условие за съхраняването на играта.

Играта се осъществява във въображаема ситуация поддържана с помощта на игрова сигнализация. Както посочва Й. Хьойзинха, играта не е „обикновения“ или „действителен“ живот, макар да го наподобява (Y. Huozinha, 2000). На мястото на реалната ситуация се разгръща имитационна (игрова), където всичко може да бъде заменено с всичко.

Задължителният характер на условната ситуация има еволюционен резон. Тъй като за животните е важно да правят разлика между игра и поведение „на сериозно“ (в противен случай действията на партньорите могат да се възприемат като заплаха и да доведат до агресия и нараняване) в хода на еволюцията генетически се е фиксирала игрова сигнализация. Според К. Фабри игровата сигнализация включва лицеви експресии, движения, звукове, които показват желанието за игра и „канят“ партньора да участва в нея (K. Fabri, 1999). Това означава, че „усещането/съзнанието за игра“ имплицитно съдържа в себе си и усещането/съзнанието, че това не е „на сериозно“, т.е. че е условна ситуация. В подкрепа на това е и фактът, че прекалено реалистичните действия могат да доведат до колапс на игровата ситуация. Ф. Стийн и Р. Оуенс посочват, че често се случва малките деца да се разтревожат и уплашат по време на играта, особено, ако тя е продължителна и незатихваща; те изведнъж губят увереност в безопасността на игровото пространство. В такива случаи децата или развиват находчиви стратегии, за да увеличат комфорта си (например определят „къщи“, където преследвачът няма право на достъп до тях), или

възстановяват успокояващата обикновена реалност, като настояват да бъдат вдигани от възрастния или да се държат за ръката на по-голямо дете (F. Steen, S. Owens, 2001).

Познаването на дискутираната особеност на играта е от особено значение за педагогиката. Поставяйки изискването „да се изиграе“ определена игра, възрастният задава цел, която само потенциално е игрова. Тя действително ще се превърне в игра тогава и само тогава, когато е съпроводена от комуникацията „Това е игра“. Тя сигнализира на детето, че се намира в контекст на безопасност, където е свободно да действа съобразно актуалните си потребности и интереси, а педагогът е не повече от равноправен партньор и съиграч. Игровата комуникация е призвана да покаже, че действията напускат границите на „обикновения живот“ и преминават в един условен, нереален, въображаем свят. Липсва ли тази комуникация, отпада заместването, а със загубата на конституиращия ѝ признак, играта угасва.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Познаването на конституиращите характеристики на автодидактичната игра има две важни следствия за педагогическата практика. Първо, при организацията и провеждането на игрови активности не бива учителят да премахва никоя от белезите на феномена, тъй като по този начин ще трансформира дейността в игроподобна или неигрова. Второ, при организацията на обучението, в него могат да се внедрят игрови компоненти. Това ще превърне активността на децата в игроподобна, с което ще се повиши мотивацията, а оттук и постигнатите образователни резултати.

Играта се е съхранила у нашия биологичен вид като еволюционна придобивка, тъй като способства обогатяването на ситуационния репертоар и развитието на умения, необходими за живота. Ето защо познаването и използването на конституиращите характеристики на автодидактичната игра при възпитанието и обучението на децата е показател за педагогическото майсторство на детския педагог.

REFERENCES

Dimitrov, D. (1985). *Problemi na igrata v preduchilishtna vazrast*. [Uchebno pomagalo]. Vlagoevgrad: Pечатna baza pri YuZU „Neofit Rilski“. (**Оригинално заглавие:** Димитров, Д. (1985). *Проблеми на играта в предучилищна възраст*. [Учебно помагало]. Благоевград: Печатна база при ЮЗУ „Неофит Рилски“).

Fabri, K. (1999) *Osnovy zoopsikhologii*. 3-e izdanie Moskva: Rossiyskoe psikhologicheskoe obshchestvo. (**Оригинално заглавие:** Фабри, К. (1999) *Основы зоопсихологии*. 3-е издание Москва: Российское психологическое общество).

Huoyzinha, Y. (2000). *Ното Ludens*. Sofia: Zahariy Stoyanov. (**Оригинално заглавие:** Хъойзинха, Й. (2000). *Ното Ludens*. София: Захарий Стоянов).

Pieva, Zh. (2020). Vazmozhnostite na igrata kato metod na interkulturnoto obrazovanie v nachalното uchilishte. *Pedagogicheski novosti*, №1, 74-81. (**Оригинално заглавие:** Илиева, Ж. (2020). *Възможностите на играта като метод на интеркултурното образование в началното училище*. *Педагогически новости*, №1, 74-81).

Mihaylenko N., Korotkova, N. (2002). *Igra s pravilami v doshkolynom vozraste*. – 4-e izd. - Moskva: Akademicheskii Proekt. (**Оригинално заглавие:** Михайленко Н., Короткова, Н. (2002). *Игра с правила в дошкольном возрасте*. – 4-е изд. - Москва: Академический Проект).

Morozov I.A. (2001). „Igra“ i „ritual“ v sovremenном nauchnom diskurse. *Traditsionnaya kultura*. Nauchnyy almanakh. - 1. 20-28. (**Оригинално заглавие:** Морозов И.А. (2001). „Игра“ и „ритуал“ в современном научном дискурсе. *Традиционная культура*. Научный альманах, - 1, 20-28).

Steen, F. & S. Owens. (2001). Evolution's Pedagogy: An Adaptationist Model of Pretense and Entertainment. *Journal of Cognition and Culture*, - 1(4), 289-321.