

ИГРАТА КАТО ИНТЕРАКТИВЕН ПЕДАГОГИЧЕСКИ МЕТОД

Ивайло Ив. Буров

Резюме: В статията са разгледани различни подходи към играта в обучението: от физиологичния до социалния. Споделени са вижданията на множество автори и изследователи в областта на педагогиката. Визирани са въздействията, които оказва играта върху формиране на личността на детето и неговата социализация. Разгледани са въздействащите компоненти на ролевата игра и ролята им в детското развитие.

Ключови думи: игра, ролева игра подходи, теории, детско развитие, компоненти на въздействие

THE GAME AS AN INTERACTIVE PEDAGOGICAL METHOD

Ivaylo Iv. Burov

Abstract: The article examines different approaches to play in learning: from the physiological to the social. The views of numerous authors and researchers in the field of pedagogy are shared. The effects of the game on the formation of the child's personality and his socialization are considered. The influencing components of role play and their role in child development are examined.

Keywords: game, role game. approaches, theories, child development, impact components

Игра

Играта заема важна роля във възпитанието, образованието и развитието на децата. Според И. Патрушева най-общо в теорията относно произхода на играта се разграничават две противоположни гледни точки (Патрушева 2019):

1) играта се разглежда като инстинктивна биологична човешката дейност, като исторически предшественик на труда, културата (К. Грос, Ф. Кийра, Ф. Шилер, Г. Спенсър, С. Хол и др.);

2) като възникнало социално явление в природата от практическата човешка дейност (В. Вундт, Г. В. Плеханов, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Елконин и др.).

Б. Земш визира следните най-известни научни подходи за оценка на същността и значението на игровата дейност:

физиологичният (Х. Спенсър, М. Лазарус);

биогенетичен (G.S. Hall, L.D. Appleton);

социалният аспект (К. Грос);

биопсихологическият аспект (У. Макдъгъл, Г. Мърфи);

социологически (К. Reinouter, D. Riesman, .Е. Неймарк);

психотерапевтични (З. Фройд, Дж. Морено, Г. Леман, Ж. Пиаже);

културологични (Й.Хейзинг)

педагогически - (К.Г. Селевко)

З. Фройд и В. Стърн определят играта като инстинктивно биологична дейност в природата, която в особена символна форма изразява вродени наклонности на детето, изместени от суровия антагонистичен натиск на обществото, блокиращ възможността за неговото свободно себеизразяване (Патрушева 2019).

Хърбърт Спенсър и М. Лазарус, като представители на физиологичния подход, смятат, че играта обикновено възпроизвежда онези действия, които са важни за спасяването на живота на индивида.

Играта според Спенсър, е вид обучение, което носи удоволствие. Той третира играта като проява на излишък от жизненост, която изисква своя изход. (Земш 2012). Според него състезателните игри помагат за реализиране на човешките инстинкти. Той определя играта като „хигиена на ума“, което отразява идеята за значението на играта в интелектуалното развитие на индивида. Немският психолог и философ Морис Лазарус определя играта като средство за релаксация и релаксация. Той смята, че човек играе, за да заеме мускулите и частите на тялото, които преди това не са били заети с други дейности. Според неговата теория човек, в зависимост от вида на дейността, натоварва определени мускулни групи и органи, докато други останете в покой. Следователно тази част от енергията, която се натрупва в неизползваните части на тялото, търси изход в играта. За Х. Спенсър и М. Лазарус играта е само механизъм за приспособяване на човека към условията на средата.

Авторът на биогенетичната концепция на играта Гренвил Стенли Хол определя играта като атавизъм, който отразява историята на човечеството като биологичен вид. Относително казано, в играта детето повтаря и преживява жизнените дейности на своите далечни предци. Функцията на играта от позицията на Г. С. Хол е в изживяването на наследствените инстинкти, присъстващи в съвременния човек, които са пълна противоположност на съвременния цивилизован живот. В играта тези древни навици се изразяват свободно и постепенно отслабват в реалната дейност на индивида. След него, Л.Е. Appleton твърди, че физически детето се различава малко от нашите далечни предци, така че в своето развитие то трябва да премине през период на игра, играейки същите игри като неговите далечни предци. Физиологическата и биогенетичната концепция за произхода на играта са многократно подлагани на научна критика и понякога определяни като несъстоятелни.

С. Л. Рубинштейн, Л. С. Виготски, А. Н. Леонтиев, Д. Б. Елконин разглеждат играта като форма на социализация на детето, осигуряваща усвояване света на човешките отношения. Наричайки играта „аритметика на социалните отношения“, Д. Б. Елконин я тълкува като дейност, възникваща върху определен етап на онтогенезата, като една от водещите форми на развитие на психичните функции и начини за опознаване от детето на света на възрастните. „Играта е особен вид човешка дейност, в процеса на която се създават и разгръщат условни форми на взаимно свързване обект и субект“ (Елконин 1999: 141)

О. С. Газман разглежда играта като специална сфера на човешката дейност, в която личността не преследва други цели освен получаването на удоволствие от проявата на физически и духовни сили (Газман 1988:9).

Погледът към играта като средство за социализация е предложен от немския философ и психолог К. Грос. Той разглежда детските игри като подготовка за бъдеща трудовата дейност, към живота, като средство за естествено самовъзпитание на детето. Грос счита играта за форма на самоусвършенстване на младите хора, затова неговата теория е наречена „Теория на упражнението или самовъзпитанието“. К. Грос разглежда функциите, които играта изпълнява в социокултурната среда:

- 1) функцията за допълване на битието във физическата, емоционалната и интелектуалната сфера на личността;
- 2) функцията за придобиване на индивидуална свобода;
- 3) хармонизиране на света и човека със света.

Той е един от първите, които отделят **две състояния на личността в играта: реално и игрово поведение.**

Представителите на биопсихологичния подход към играта У. Макдъгъл, Гарднър Мърфи, F. Ventendijk обясняват желанието на човек към играта като проява на „социален инстинкт“. В тази връзка „инстинктът за игра“ обяснява процесите на възникване и развитие на игровите форми в човешкото общество. Играта е включена в широк набор от поведения, които имат адаптивен характер. Г. Мърфи предлага играта да се разглежда като механизъм за балансиране на тялото с околната среда. Същността на концепцията се състои в това, че сред различните видове дейност авторът отделя играта като една от формите, чрез които човешкото тяло постига необходимия му баланс с околния свят.

Теорията за играта като средство за себеизразяване, чийто виден представител е Ж. Пиаже, обяснява играта като „факт на индивидуално търсене на себеизразяване“. Привържениците на тази концепция разглеждат функциите на стереотипите на игровите нагласи, фиксирани от социалното поведение, които влияят върху избора на типа игра. Според Ж. Пиаже играта е форма на творчество, но творчество с определена цел. Играта е вид подготовка за определени форми на дейност и поведение на дадено ниво, което не предполага тяхното непосредствено използване. В играта човек се научава да преодолява трудностите и да решава практически проблеми, подготвени за него от реалността. Пиаже идентифицира следните форми на игра:

- Игра с упражнения. Води до формиране на най-сложни практически умения за поведение;
- Символна игра. Насърчава замяната на реалността със символи, знаци, формиране на творческо мислене;
- Игра с правила. Позволява конкуренция и сътрудничество.

Според Пиаже играта не изчезва от сферата на човешката дейност, тя се появява на всеки нов етап от своето развитие в нови форми (Кукушкин 2010).

Холандският историк, философ на културата и един от основателите на съвременната история на културата Йохан Хьойзинха (1872-1945), анализира генезиса на играта като форма на човешкото съзнание и творчество. Вглеждайки се в дълбокото историческо минало, той открива елементи на играта в мита, култа, празника (Хьойзинха: 1982).

В Homo Ludens Йохан Хьойзинха определя играта като централна дейност в процъфтяващите общества. Той разкрива проблеми като природата и значението на играта като културен феномен; понятието и изразяването на понятието игра в езика; играта и състезанието като функция на формирането на културата, определя се теоретичната концепция на играта, изучава нейният генезис, основните характеристики и културната стойност на играта в живота на народите от различни исторически епохи. Хьойзинха анализира играта в различни области на културата: игра и справедливост; игра и война; игра и мъдрост, игра и поезия, игрови форми на философия; игрови форми на изкуството. Разглежда игрови елементи в стиловете на различни културни епохи – в Римската империя и Средновековието, Ренесанса, Барока, Романтизма и Сантиментализма.

В „Игровият елемент на съвременната култура“, авторът се позовава на западната култура на 20-ти век, изследвайки спортните игри и търговията, игровото съдържание на изкуството и науката, игровите обичаи на парламента, политическите партии и международна политика.

Според Хьойзинха, ако анализираме всяка човешка дейност до самите граници на нашите познания, тя няма да изглежда нищо повече от игра. Това му дава основание да

смята, че човешката култура възниква и се разгръща в играта. Самата култура, според Й. Хьойзинха има игрови характер.

Макаренко разглежда играта като необходимо средство за социализация и професионално обучение. За него възпитанието се формира преди всичко в играта. Каквото е детето в играта, такова в много отношения ще бъде и в работата, когато порасне. Цялата история на човек като деятел и работник може да бъде представена в развитието на играта и нейния постепенен преход към работа.

Съвременните теоретици на педагогиката Г.К. Селевко, В.П. Беспалко, В.С. Кукушкин, класифицирайки педагогическите технологии, определят играта като специална образователна и възпитателна технология (Кукушкин 2010). Г.К. Селевко посочва, че игровата технология е изградена като холистично образование, обхващащо определена част от образователния процес и обединено от общо съдържание, сюжет и характер (Селевко 1988).

И. Иванов определя играта в обучението като вид симулация, изискваща активно участие, като позволява приложение на усвоените знания и като имитация на реална дейност в една или друга изкуствено създадена ситуация, в която участниците или изпълняват определени роли, или са активни зрители (жури). Предназначението ѝ е да формира умения и навици за реални действия. Според Иванов ефективността (време) е 4-5 пъти по-висока в сравнение с традиционните методи. Като фактори, допринасящи в процеса на обучението са посочени:

- Повишаване интереса към обучението.
- Развитие на самостоятелност у учениците.
- Запознаване с ролевата структура на дейността.
- Обмен на знания.
- Формиране на базисни социални умения.
- Разнообразяване на често задаваните упражнения.
- Ефективното насърчаване на комуникацията.
- Забавност и привлекателност.

Чрез забавните моменти много лесно се постига сплотеност в групата и се осигурява по-отворена атмосфера на взаимно внимание.

Принципите, върху които се основава игровата активност са визирани като:

- активност,
- динамичност,
- занимателност,
- изпълнение на роли,
- колективен характер (работа в екип),
- моделиране на дейността,
- обратна връзка,
- проблемност,
- съревнователност,
- результативност,
- самостоятелност,
- системност.

При нарушаването на тези принципи се получават грешки, от които най-често срещаната е игра заради самата игра, когато се пренебрегне учебната цел (Иванов 2005).

Ролева игра

Ролевата игра е такъв тип игра, при която участниците изпълняват роли на персонажи и заедно създават истории. Участниците определят действията на

персонажите си, според зададените им характери, а действията биват успешни или неуспешни, според установена система от правила или насоки. В рамките на тези правила, те могат свободно да импровизират; техните избори оформят посоката и крайния резултат от игрите.

Счита се, че развива у участниците редица социални умения: за комуникация (формулиране на становища, изслушване на мнения, вербално и невербално изразяване); за сътрудничество; за преговаряне и договаряне; за преодоляване на конфликти.

Според И. Иванов в основата на ролевите игри е разбирането за социалните роли. Те се разглеждат като форми на поведение, чрез които индивидът изучава и изгражда социалния си живот. Всеки се социализира, т.е. запознава се с формата на поведение, която се очаква от него.

В компютърните игри сборът от правилата на една ролева игра се нарича **игрова система**, а самите правила са познати като **игрови механики**. Игровите правила определят успеха или неуспеха от действията на даден персонаж. Повечето ролеви игри изискват участието на водещ, който създава обстановката за игровата сесия и действа като арбитър на правилата за играчите. Останалите участници се явяват обитатели на игровия свят и се определят като игрови персонажи. Персонажите, чиито поведение се определя от алгоритми или такива с изкуствен интелект се дефинират като неигрови персонажи.

Както авторите, така и големите издатели на настолни ролеви игри ги смятат за форма на интерактивно и съвместно разказване на истории. Събитията, героите и структурата на повествованието дават усещане за повествователно изживяване и не е необходимо играта да има строго дефинирана сюжетна линия.

И. Иванов визира две тези относно ролята в ролева игра – традиционна и интеракционистка.

Според традиционната (функционалистка) теза – свързаните с ролята действия ще са толкова по-функционални, колкото по-добре поведението на играещия ролята съвпада с предписанията за ролята.

Според интеракционистката теза – партньорите в дадена ситуация планират и реализират стратегиите си на поведение съобразно със ситуацията и така се настройват към особеностите на интеракционния си партньор. Те задоволят индивидуалните си потребности и реализират собствените си виждания в рамките на съответното зададено ролево пространство (Иванов 2005).

Игровото взаимодействие като система от компоненти се представя от някои автори на следните нива:

- функционално ниво;
- физиологическо ниво;
- психологическо ниво;
- педагогическо ниво;
- личностно ниво.

Функционалният компонент на взаимодействието на играта, отразява кой и как играе, доколко са въввлечени участниците в игровия процес и водещият в играта. На този етап се определят задачите на игровото взаимодействие.

Физиологичният компонент отразява физиологичните механизми и влиянието на игровото взаимодействие (двигателна активност, мозъчна дейност, развитие на координацията на движенията).

Психологическият компонент отразява влиянието на играта върху психологическите механизми на индивида: развитието на паметта, вниманието,

мисленето, въображението, регулирането на емоционалното състояние, придобиването на комуникативни умения.

Педагогическият компонент отразява развитието на колективни умения, чувството за принадлежност към екипа, отговорност към другите участници в играта относно нейните резултати.

Личностният компонент е насочен към резултат, водещ до личностно развитие на участника в играта, който може да се прояви много по-късно от края на игровото взаимодействие.

Логиката на взаимодействието на играта се основава на няколко правила:

- Учителят трябва да обмисли логиката на конструиране на игрите, които ще се използват. Обикновено те се изграждат на принципа „от просто към сложно“. От по-малък контакт към по-активен;
- Необходимо е да се създаде настроение за игра, да се извърши така наречената настройка;
- Учителят трябва да има достатъчно голям набор от игри за различни цели, подходящи за група играчи;
- Необходимо е учителят да познава технологията на игровото взаимодействие (първият етап във всяка игра е настройката за нея, а на втория етап от игровото взаимодействие трябва да бъдат представени ясни инструкции
- Обмисленост и предвидливост за това как се развива мотивацията на участниците в играта по време на всеки етап от игровото взаимодействие.

Леванова Е.А., А.Г. Волошин, В.А. Плешаков, А.Е. Соболева, И.О. Телегин формулират принципите на успешно игрово взаимодействие, като според тях ефективността на игровото взаимодействие, се осигурява от следните четири принципа:

- Принцип на ситуативно игрово взаимодействие. Това предполага способността в реална ситуация бързо да се реагира на случващото се, участникът в играта да коригира своите действия; необходимо е предварително да се изчислят възможните ситуации на игрово взаимодействие;
- Вариативност на игровото взаимодействие. Възможността за използване на практически всяка игра в различни варианти. Вариативността предполага необходим опит на учителя в значителен обем игри;
- Принцип на персоналната адаптивност в игровото взаимодействие, според който в игровото взаимодействие човек да остане себе си, да покаже истинските си чувства и качества. Всеки човек има свои силни страни, те трябва да бъдат използвани в играта, придобиване на необходимия авторитет в групата;

Принцип на целесъобразност на игровото взаимодействие, според който играта се организира с определени, конкретни цели и има конкретен специфичен смисъл.

Според авторите, спазването на тези принципи гарантира успеха и ефективността на игровото взаимодействие (Леванова 2013).

Литература:

Земли Б. (2012): Учебная деловая игра в гуманитарном вузе: теория и практика. Издательство: Академия Естествознания. ISBN: 978-5-91327-169-3.

Эльконин Д. Б. (1999): Психология игры. изд. центр ВЛАДОС, 1999. ISBN 5-691-00256-2

Патрушева, И. В. (2019): Психология и педагогика игры: учебное пособие для вузов, Москва : Издательство Юрайт, 2019. ISBN 978-5-534-09867-9.

Газман (1988): Каникулы: игра, воспитание: О педагогическом руководстве игровой деятельностью школьников: Книга для учителя. Изд. Просвещение, 1988. ISBN 9785090007900

Кукушкин В.С. (2010): Педагогические технологии: Учебное пособие / Под общ. ред. В.С. Кукушкина, Издательский центр МарТ., 2010. ISBN 978-5-241-00987-6

Леванова Е.А. (2013): Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия / Е.А. Леванова, А.Г. Волошина, В.А. Плешакова, А.Н. Соболева, И.О. Телегина. Питер., 2013. ISBN: 978-5-4237-0087-4

Селевко Г.К. (1998): Современные образовательные технологии. Народное образование, 1998.

Турнер Д. (2002): Ролевые игры: Практическое руководство / Д. Турнер. - СПб., 2002

Хьойзинха (1982): Хьойзинха Йохан Ното ludens Изследване на игровия елемент на културата. Изд. Наука и изкуство, София 1982 г