

Съвременни предизвикателства пред педагогиката на играта

гл. ас. д-р Ася Велева

Педагогическата перспектива към игровия феномен почива върху разбирането, че играта е важна задача на възпитанието, тъй като детето по рождение е предразположено към нея, но за появата и развитието ѝ голяма роля играят обкръжението и възрастните. Фактът, че играта се нуждае от ментални и материални стимулации поражда необходимостта от конструиране на ефективни способности за развитие на нейните разновидности, за обогатяване на детските игрови умения и опит. За да изпълни своето предназначение, *Педагогиката и технологията на играта* (ПТИ) се изгражда на базата на по-широки схващания за играта изобщо (не само детската игра), за нейната същност, предназначение, етапи на развитие и роля в живота на детето. Част от тези въпроси са спорни, по тях съществуват различни, дори противоположни мнения. Разнообразните концепции за играта пораждат различни педагогически интерпретации и подходи към игровото взаимодействие в детската градина.

Много изследователи и практики вярват, че тяхната линия на разбиране за детската игра е универсално приемливо, което може да не е така. Редица изследвания са установили, че играта се различава сред културите и зависи от социоикономическия статус [7]. Следователно, решението за или против даден педагогически подход не бива да се взема без да се отчитат водещите тенденции в развитието на социума и техните проекции върху игровия феномен.

В този ред на мисли главоломните промени, настъпили в българското общество през последните 20 години, не може да не са оказали влияние върху детските игри, след като доведоха до редица изменения в мощни техни детерминанти, а именно: отразяваната реалност (светът), семейството, игровите материали, организацията на детското ежедневие, структурата на детските игрови обединения по местоживеене и не на последно място – самите деца. Без разбиране за новите измерения на детската игра, за промените у съвременното дете и неговата акселерация, не е възможно да ги формираме педагогически. Затова е важно да знаем как изглеждат днес детските игрови светове.

Изследователски ориентири към играта на децата през XXI век са предложени от В. Гюрова [1]. Сред факторите, определящи игровите прояви, авторката включва следните:

- Предаването на игров опит за лишеното от братя и сестри дете в съвременното семейство става по изключително нетрадиционен начин;
- Липсата на съседски и роднински игрови обединения за спонтанна групова активност;
- Заместването на природния игров материал от специализирани играчки с мултимедиен характер;
- Масовото навлизане на компютри, видео и електронни игри;
- Организираността на свободното време от образователни институции;
- Консумативността при удовлетворяване потребностите на децата.

Посочените акценти дескриптивно маркират съществени детерминанти на феномена, но това, от което най-вече се нуждаем, е разбиране за *динамиката във влиянието на тези фактори върху детската игра и детското развитие*.

Това е нова, малко изследвана област. Ето защо все още няма достатъчно данни за спецификата на играта на съвременните деца, както и за ефекта от промените в игровите активности върху детската личност. Но през последните години в западната литература се увеличи броят на публикациите, чиито автори предупреждават за редуциране на игровите възможности у децата. Като причина обикновено се изтъква фактът, че нарастващ брой деца прекарват голяма част от своето време в занимания, които са фокусирани върху структурирани образователни

активности. Затова на тях им остава малко време за участие в свободни, самоинициирани, с отворен край игри. [8] Х. Цьопл [11] обаче изтъква, че дори и когато са предоставени реални възможности за свободна дейност, все по-рядко децата играят заедно игра, която има дадени правила, или правила, които те сами са измислили по-рано. Е. Хюн [7] съобщава, че в индустриализираното общество подрастващите прекарват огромна част от своето време за игра в гледане на телевизия, а преобладаваща част от заниманията им са индивидуално ориентирани. Днес все повече, отколкото в миналото. Затова равнището на играта на съвременните деца е ниско и оттук се затормозява пълноценното развитие [5].

Причините за описаното състояние са комплексни.

На първо място, голямото в близкото минало *семейство* в днешно време се свива – в него често има по едно дете, а съжителството на повече поколения се превръща в рядкост. Това означава по-малко възможности за игрови интеракции и обмяна на игров опит в собственото семейство [7]. Към това се добавя и фактът, че родителите, загрижени за сигурността на децата си, ограничават или дори ги лишават от достъп до самостоятелни или с други деца игри на открито. Оттук произтича липсата на съседски и игрови обединения за спонтанна групова активност. Това е *загуба на детската общност*, която води след себе си друго негативно следствие. Защото обединението с разновъзрастов състав, където игровите умения се предават по стихийен, непреднамерен начин, по думите на В. Гюрова [1] представлява естествения механизъм за предаване на игрова култура. Почти винаги се наблюдава разлика в игровия опит на децата и така се осигурява приемственост при овладяването на игрова култура и нейното съхраняване. Тъй като съвместната игра се осъществява все по-рядко, липсват условия за овладяване и натрупване на игров опит. Това обяснява защо дори и да са налице подходящи условия, съвременните деца рядко реализират игри и най-често се ангажират с електронни медии, когато са с приятели.

Прекарването на по-голямата част от времето за игра в гледане на *телевизия, компютри и видеоигри* допълнително затормозява развитието на игровите умения. Тези занимания “запълват” липсата на възможности за завързване на приятелства, и дори изместват интеракциите между фамилените членове. Телевизионните програми определят ритъма на ежедневието в много семейства: “Кога започва телевизионното предаване? Кога започва сериалът?”. По думите на Х. Цьопфл семейният кръг се трансформира в един полукръг пред телевизионния екран [11].

Авторът добавя, че преобладаването на индивидуални занимания на закрито естествено води до *изолация*. Живите приятелства стават рядкост. Много деца обозначават като “най-добър приятел” някакъв герой от филмов сериал или комикс. Това не е нещо ново, но преди няколко поколения тези “приятелства” ставаха повод за изиграване с истински партньори от плът и кръв. Докато в близкото минало телевизионните сюжети бяха стимул за собствена активност и подражаване действията на героите, за съвременното дете те си остават само мечти. Със загубата на живото приятелство е свързана и загубата на отговорността – анимационният герой не се нуждае нито от нашата лична ангажираност, нито от нашата готовност за взаимопомощ.

Друго последствие, според Х. Цьопфл, от прекомерните занимания с компютри и телевизия е *намалването на възможностите за преживявания и натрупване на личен опит*. Често децата се запознават с едно или друго понятие най-напред от екрана, за да могат след това да възкликнат в реалния живот: “Това е точно както в телевизията!” Има много филмчета, направени специално за деца, които използват алибито, че чрез тях малките отрано научават много за живота. Но, подчертава авторът, тук става въпрос по-скоро за разширяване на речниковия запас. Обаче, от плоската телевизионна картина децата никога не научават и не

разбират нещо наистина, а способностите им реално да опитат, вкусят, почувстват и пресъздадат нещо са редуцирани.

Достъпът до игрово пространство също е ограничен. Технологиите, трафикът и урбанистичната употреба на земята промениха завинаги естествената игрова територия на детството. Броят на детските площадки непрекъснато намалява и за значителна част от децата в големите градове е малко вероятно да имат достъп до пространства за игра навън, в естествено обкръжение. Загрижените за безопасността на децата си родители широко използват грижливо конструирани площадки и територии за игра, които ограничават предизвикателствата в името на сигурността [8].

Наред с това сме свидетели на *комерсиализиране на детската играчка*. Там, където има условия за игри навън, често могат да се видят площадки, екипирани с маркови материали на големи компании. Постоянно навлизат комерсиализирани продукти за игри на открито и закрито. Те не само, че са по-скъпи, но и не осигуряват разнообразни възможности за игрови действия. Като следствие децата не получават достатъчно стимулация за тяхното всестранно развитие [10].

Негативно влияние оказва и *липсата на достатъчно време за игра*. Нарастващ брой деца прекарват съществена част от времето си в занимания, фокусирани върху структурирани образователни активности. Според едно изследване канадските родители считат, че играта е по-важна от организираните уроци за децата в предучилищна възраст. Обаче все повече родители записват своите много малки деца за уроци и други организирани от възрастни занимания [8].

Друга основна характеристика на нашето време, влияеща върху играта на децата, е *нетърпението*. То намира израз в стремежа на възпитателите отрано да подготвят подрастващите за “по-късно”, стигащ понякога до опити с насилие да се създаде зрялост, в усилията изкуствено да се форсира естественото развитие, за да не пропуснат нашите деца бъдещи възможности. Много родители и педагози изпитват угризения когато оставят детето “просто” да живее “тук и сега” и разрешават играта само когато виждат в нея подготовка за учене и труд в сериозния живот. Игровото потъване в настоящето все повече девалвира, обезценява се както в семейното възпитание, така и в педагогиката, където има “дидактична игра”, благодарение на която времето не се пропилява, а игрово се учи за по-късно [11].

Вследствие от всичко това някои наши автори също съобщават, че като цяло децата играят малко и примитивно, че равнището на отразяване на действителността не винаги съответства на възможностите им и игрите са далеч от изискванията за сложност и разнообразие. [4, 2] До подобно обобщение доведе и анализът на резултатите от експериментално изследване върху съвременните измерения на детската игра в *градски условия*, осъществено през 2008г.*

Посочените факти са много тревожни, тъй като играта е водеща дейност в предучилищна възраст, обезпечаваща пълноценното развитие и формирането на психологическите новообразувания за дадения период. Не може да не се съгласим с Д. Елкони, който казва, че преходът към всеки следващ, по-висок етап от развитието се подготвя и определя от това доколко пълноценно е изживян предшестващият период. Ето защо недостатъчното развитие на игровата дейност води до негативни последици в дългосрочен план, които може да се окажат необратими [3].

Като педагогическо следствие от това развитие на нещата все по-често в литературата се изтъква необходимостта от повишаване ефективността на ръководството на играта. Безспорно, обосноваването на система от педагогически средства за организация на игровото взаимодействие е един от актуалните значими проблеми, които стоят за разрешаване пред ПТИ. Обаче усилията в тази насока не биха довели до успех, ако не се пречупят през познанието за играта в един нов свят.

* Изследването е проведено в рамките на дипломен проект от Ивелина Димитрова под научното ръководство на гл. ас. д-р. А. Велева.

А тя вероятно има и своите *позитиви*, които също се нуждаят от изследване. Според Д. Шпанел [9] трудният въпрос тук е: Колко са дълбоки промените, причинени от начина на живот, върху структурите и процесите на играта, върху развитието и възпитанието на децата, и как променените форми на игра, развитие и възпитание оказват обратно въздействие върху жизнения свят на децата? Едва след това може да се постави въпросът: Как трябва да се организират възпитателните процеси и институции така, че да могат да оказват адекватна помощ на децата при преодоляване на трудностите във всекидневните жизнено ситуации, да удовлетворяват проблемите и задачите на развитието?

За да намерим отговора, най-напред е необходимо да се деконструира конвенционалната ориентация на ПТИ, която, от една страна признава екстремните промени в игровите реалности, а от друга приема като смислова рамка за оценка на детските игри изведените от М. Партън в началото на 20 век етапи. Има достатъчно много доказателства, че те не са общовалидни. Така например, Е. Хюн [7] посочва, че в западната култура игровите умения за споделяне, заемане, редуване и организация на кооперативна игра се приемат като показател за напреднал етап от развитие на играта, който се достига в края на предучилищна възраст и по-късно. Но много деца от източната култура притежават посочените умения още от най-ранна възраст, благодарение на живота в многолюдно семейство и общуването с хора на различна възраст. Следователно периодизацията в игровото развитие е силно обусловена от условията на живот; това важи и за други съществени аспекти на игровата проблематика.

Педагогиката и технологията на играта, които не се основават приоритетно на съвременните измерения на игровата реалност, съдържат огромен риск от дефективност – те са исторически демодирани, те са въвн от времето. А играта, макар да протича в настоящето и да отразява миналото, е ориентирана към *бъдещето*. Всъщност подготовката за бъдещето чрез проиграване на съдържащите се в него многообразни възможности е най-важната функция на игровия феномен, заради която той се е съхранил у човека като еволюционно достижение. Ето защо, когато условията на живот се променят, неизменно се променят и детските игри, подпомагайки по този начин адаптивното поведение и креативността. В съответствие с тези промени трябва да се модифицират и педагогическите теории и практики. В противен случай научният статут на ПТИ подлежи на съмнение. От С. Хокинг е известно, че „една теория е добра, ако удовлетворява две изисквания: тя трябва точно да описва голям клас наблюдения на базата на модел, съдържащ само няколко произволни елемента, и да може да прави определени предсказания за резултатите от бъдещи наблюдения” [6, с. 18]. Ясно е, че концепция, която не отчита динамиката на изследваното от нея явление, нито го описва адекватно, нито може да го прогнозира. Оттук произтича и необходимостта да се преразгледат от съвременни позиции теоретико-концептуалните основи на ПТИ като основа за съобразена с развитието и настоящите условия практика. За целта се нуждаем от класическото научно познание, но преосмислено от гледна точка на актуалните измерения на играта и детството. А това е огромно предизвикателство.

Цитирана литература:

[1] Гюрова, В. Педагогически технологии на игрово взаимодействие. – София: Веда-Словена-ЖГ, 2000.

[2] Димитров, Д. Типови игрови технологии за детската градина и началното училище. Благоевград, 1989.

[3] Елконин, Д. Размышления над проектом. В Дошкольное образование // <http://dob.1september.ru>, 1984.

[4] Миленски, И. Педагогически средства за ръководство на детската игра. София: ЕОС, 1995.

- [5] Психологические особенности сюжетно-ролевой игры современных дошкольников. //www.bankrabort.com
- [6] Хокинг, С. Кратка история на времето. – София: Унив.изд. „Св. Климент Охридски”, 1999.
- [7] Hyun, E. Culture and Development in Children’s Play. //www.ruby.fgcu.edu, 1998.
- [8] Let the Children Play: Nature’s Answer to Early Learning //www.ccl-cca, 2006.
- [9] Spanhel, D. Die Bedeutung des Spieles fuer die Entwicklung der Kinder in einer mediengepraengten Alltagswelt. //www.familienhandbuch.de, 2006.
- [10] Tee, O. Innovative Use of Local Resources for Children’s Play. A Case in Malaysia //www.journal.naeyc.org, 2004.
- [11] Zoepfl, H. Gut gelaunt erziehen. – Korneuburg: Ueberreuter Buchproduktion GmbH, 2002.