

*Висшето училище и детската градина –
за качество в системата на образованието
Higher School and Kindergarten – for Quality of Education System*

СЪЩНОСТ НА ИГРОВИТЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИЕТО

Иван Миленски

Великотърновски университет „Св. св. Кирил и Методий“ – Филиал Враца

Резюме. В доклада са анализирани игровите технологии и техните характерни особености при използването им в образователния процес. Понятието „игрова технология“ е с полисемантично значение и са анализирани различни смислови контексти на неговото приложение в детската градина и училището. Посочени са източниците на игровите технологии и техните разновидности в отделните възрастови периоди.

Keywords: play, play technologies, types and variety of play technologies

Игровите технологии са разновидност на педагогическите технологии и се използват при организацията и реализацията на педагогическия процес във всички степени на образованието. Понятието „технология“ се свързва с думата „techné“, която е със старогръцки произход и означава майсторство на дърводелеца или строителя. Както се вижда, дефиницията на това понятие първоначално се отнася към сферата на материалното производство, но след това разширява своето значение – с това понятие започват да означават всяко майсторство, а също така способността за изграждане на стратегии и очертаване на планове.

Педагогическите технологии стават много популярни след статията на Б. Скинър „Науката за ученето и изкуството на преподаването“ през 1954 г. и разпространението на безмашинното и машинното програмиране. През 1982 г. сп. „Перспективи“ публикува серия от статии на водещи американски и японски психолози и педагози, посветени на педагогическите технологии, които се свързват с включването на технически средства в образователния процес (радио, телевизия, кино, компютри, компютърни игри)¹⁾.

Това понятие през последните десетилетия претърпява еволюция: от елемент за техническо приспособяване в работата на педагога до ново разбиране за същността на педагогическата дейност – системно организирана, реализация на ефективни начини за постигане на педагогическите цели, намаляване

на непредсказуемостта в педагогическия процес чрез алгоритмизация на дейността постигане на конкретен резултат.

Независимо от устойчивото внимание към технологизацията на образователния процес в научно-педагогическите среди няма единно мнение в оценките на това понятие и неговото значение за съвременното образование.

Подобно е положението и при използването на игровите технологии в образователния процес. Сред дискуссионните въпроси, свързани с игровите технологии, ще отделим следните:

- липса на единни подходи към определяне на понятието „игрова технология“ и точна класификация на съществуващите технологии;
- граници на технологизация на играта и критичен праг на нейното използване в контекста на обучението, възпитанието и развитието на детето;
- баланс между алгоритмичността и схематичността на игровата технология и субективната творческа същност на играта и нейното използване в педагогическия процес;
- взаимни връзки и разлики между понятията „игрова технология“, „игрова методика“, „игрова форма на обучение“, „игрова форма на организация на дейността“.

В съвременните изследвания понятието „игрова технология“ се употребява в пет смислови значения:

- като взаимосвързани процедури за целенасочено развитие на дейностните и педагогическите разновидности на играта;
- като съвкупност от методи, средства и форми за формиране на играта от нейното възникване в ранна възраст до развитието ѝ в живота на възрастните;
- като самостоятелна учебна дисциплина, чиято цел е формирането и развитието на играта във вид на технологии и процедури, свързани с организацията, ръководството и управлението на детската игра;
- като включване на новите информационни технологии за обучение, възпитание, развитие и развлечение на децата в играта (компютърни и видеоигри, вграждане на електронни игри в смартфони, лаптопи, плейстейшъни и др.; интерактивна дъска „SmartBoard“);
- като съвкупност и последователност на психологическите и организационните компоненти на развитие на играта, които се обединяват в общ алгоритъм за описание и конструиране на различни видове игри (технологии за описание и конструиране на дидактични игри, технологии за описание и конструиране на подвижни игри, технологии за описание и конструиране на театрализирани игри и др.).

За реализация на образователните цели при проектиране на игровите технологии е необходимо да се отчитат следните психолого-педагогически принципи:

1. Принцип на *имитационното* моделиране, който се прилага чрез конструиране на два модела: имитационен модел и игров модел на професионалната дейност.

2. Принцип на *проблемност* на съдържанието на играта и на нейното развитие – играта съдържа проблеми, които са включени в игрови задачи, чрез които се разкриват противоречия, разрешавани от студентите в процеса на играене (разрешаване на проблемната ситуация).

3. Принцип на *съвместност* на дейността чрез имитиране на професионалните функции на специалностите (юристи, мениджъри, технолози, келнери и др.) чрез тяхното ролево взаимодействие.

4. Принцип на *диалогичност* на общуване и взаимодействие между играчите, насочено към преживяване и разрешаване на проблемната ситуация.

5. Принцип на *двуплановост* на играта – участникът в игровата технология реализира „сериозна“ дейност, насочена към обучение и развитие на специалист. Това обаче става посредством „несериозна“ дейност (Ергонова, 2014).

Д. Димитров разграничава два плана в играта: дейностен и педагогически (Димитров, 1989). Дейностният план е свързан с появата и развитието на играта като собствена, самостоятелна дейност на децата. Педагогическият план включва използването на съчетания от елементи, от структурата на играта (роли, сюжети, въвеждане на знаещи или незнаещи персонажи, играчки и игрови материали и др.) или неигрови дейности (игрово упражнение, игрова форма), които Д. Димитров нарича „игроподобни“ форми. Те са два вида: педагогическа форма с игров компонент и игрова педагогическа форма. Първият се реализира, когато при открита, неигрова задача в структурата на дейността се включват игрови компоненти за мотивиране на целта и процеса. Вторият вид игроподобна дейност се създава с помощта на игрова цел, която се съобщава на децата и чрез нея се осъществява дидактичната задача, която педагогът иска да реализира чрез игровата задача в педагогическия процес.

Игровите технологии се диференцират в две групи. Първата група са технологиите за реализиране на задачите на собствената игрова дейност на децата. Втората група са технологиите за разработване на игроподобните педагогически форми, които включват и педагогическата намеса за обучение, възпитание и развитие на децата. Основен критерий за класификация на игроподобните педагогически форми е съотношението игра – неигра: технология за разработване на педагогически форми с игров компонент и технология за разработване на игрови педагогически форми.

Педагогическата позиция на учителя в игровите технологии е важно условие за тяхната организация и ефективност. Според Г. Коджаспирова в педагогическите технологии се открояват следните педагогически позиции:

– открита или скрита педагогическа позиция в зависимост от степента на прякото/непрякото ръководство на дейността на децата в педагогическото взаимодействие;

– дистанционна позиция – определя се от преживяваното разстояние между участниците във взаимодействието: далечно, близко, съвместно;

– йерархична позиция – разположеност на субектите един спрямо другия „по вертикала“: под-, над- и равноправно;

– кинестетична позиция – телесно разположение на играча спрямо другите: отпред, отзад, редом;

– физическа позиция – тя се проявява като психологическа „видимост“ („невидимост“) на педагога като събеседник (разположение на ръцете, главата, тялото) (Коджаспирова, 2010: 625).

В. Гюрова определя следните педагогически позиции на учителя в играта:

– позиция на *аниматор* – в подготвителната фаза на играта означава параметрите на взаимодействието на игровия сюжет – местности, обекти, същества, социални отношения;

– позиция на *съчинител* – да генерира нови идеи, структури на диалози, на варианти на описание на словесни игри;

– позиция на *модератор* – гарантира участието на всички деца в играта и създава игрово настроение у тях;

– позиция на *съдник* (арбитър) – осигурява равноправие между играещите и контролира продължителността на играта;

– позиция на *режисьор* – обогатява развитието на играта;

– позиция на *наблюдател* – обединява основанията за осъществяване на всички предходни позиции. Проявява се в одобряващ свидетел в играта, който се съгласява с решенията на децата в игровия процес (Гюрова, 2009: 283 – 284).

Съвременни технологии за формиране и развитие на сюжетно-ролевите игри предлага Н. Михайленко (Михайленко, 1987). Основно педагогическо средство е сюжетът, който съдържа всички компоненти на играта – действия, роли, събития. Играта се развива като зона на постоянен пренос у детето от условни действия към тяхното вербално означаване и обратно. Развитието на сюжета в единството на тези два плана се нарича „начин за построяване на играта“.

Конкретизацията на отделните начини за изграждане на играта зависи от избора на определени елементи от структурата на сюжета и от формата на игровото действие, в която се реализира.

Определят се три етапа на формиране на играта:

– усвояване на условни игрови действия с играчки с предмети-заместители (1 – 2,5 г.);

– ролево поведение (ролеви отношения и взаимодействия) (2,5 – 4,5 г.);

– начини за построяване на сюжет (сюжетоизграждане) (4,5 – 7 г.).

Изведени са три равнища на взаимодействие на децата в съвместната игра с педагога. На първото ниво приоритет получават сюжетно-ролевите играчки, играчки-копия, които определят темата на игра и формата на взаимодействие: подражателно, поредно, функционално-разпределително. На второто ниво централен момент са правилата за ролево поведение, които регулират взаимодействието. На третото ниво основно се работи за съгласуваното построяване на сюжета: избор на тема, последователно развитие на събитията, ситуации на ролево взаимодействие.

Игровата технология включва две понятия: управление на играта и ръководство на играта. И двата типа педагогическо влияние са насочени към формиране на играта. Ръководството предполага участие на възрастния като непосредствен играч. Управлението се свързва с използването на косвени методи на влияние и запазване на самостоятелността на децата в играта.

Н. Михайленко и Н. Короткова определят основните принципи за организация на играта в педагогическия процес на детската градина: учителят трябва да играе заедно с децата; трябва да играе през цялото предучилищно детство, но така да развива играта, че децата да откриват нов, по-сложен начин на нейния строеж; при формиране на игровите умения едновременно да ориентира детето както към осъществяване на игровото действие, така и към поясняване на неговия смисъл за партньора – възрастен или връстник; игровото взаимодействие на учителя с децата е основано на свободна импровизация, в която педагогът гъвкаво и спонтанно реагира на предложенията на децата; съвместната игра на учителя с децата предполага свободно влизане и излизане на участниците (Михайленко & Короткова, 2000).

Комплексна технология за ръководство и развитие на играта предлага Е. Зворигина (Зворыгина, 1988). В изследването са обхванати основните фактори от околната среда:

1. Запознаване с околната среда посредством активна дейност на децата.
2. Обучаващи игри.
3. Своевременна подготовка на предметно-игровата среда.
4. Проблемно общуване на педагог с деца в игровия процес.

Г. Селевко извършва едно от най-мощните изследвания на съвременните образователни технологии, в което отделя обстойно внимание на игровите технологии (Селевко, 1998). Според него играта, като метод на обучение и възпитание, се използва още от древността. Чрез нея се предава опитът от по-възрастните поколения към по-младите. Източник на игрови технологии е народната педагогика. В съвременното училище играта е технология за активизация и интензификация на учебния процес и се използва по следните начини:

– в качеството на самостоятелна технология за усвояване на понятия, теми и раздели от учебните предмети;

- като компонент на по-широка технология;
- в качеството на технология на урока (занятието) или негов фрагмент (увод, обяснение, затвърждаване, упражнение, контрол);
- като технология за извънкласна работа (игри „Зарница“, „Орленок“, КТД и др.).

Според Г. Селевко „понятието игрови педагогически технологии включва достатъчно широка група от методи и похвати за организация на педагогическия процес във формата на различни педагогически игри“ (Селевко, 1998).

Педагогическата игра се различава от свободната игра по следните параметри:

- има точно поставена цел на обучението;
- целта е свързана с постигане на съответен педагогически резултат;
- резултатът е обоснован и може да се види практически;
- резултатът е с учебно-познавателна насоченост.

Особеностите на игровите технологии са със следните характеристики:

– играта, като технология, има своето място и значение за развитието на детето не само в предучилищна възраст, но също така в начална, средна и горна училищна възраст;

– играта се съчетава с другите форми на учебно-възпитателен процес и изисква високо педагогическо майсторство;

– развиващият потенциал на игровата технология се дължи на двойствени характеристики на играта: доброволност и задължителност, развлечение и напрежение, мистика и реалност, обособеност от всекидневието и постоянна връзка с него;

– играта е силен мотивационен фактор, детето в процеса на играта се ръководи от личностни нагласи и мотиви;

– играта се характеризира с двуплановост в поведението, с възможност за влизане в роли, които са недостъпни за човека във всекидневния живот. Изпълнението на такива роли му позволява да израсне „с една глава по-високо“ в психическото и личностното развитие, да интерпретира по различен начин своя „Аз“.

Източници на игровите технологии са:

– детската игра и реалното и игрово поведение на детето в игровия процес;

– народната педагогика (етноигрите);

– нашият и чуждестранен педагогически опит в миналото и съвременността;

– обществените науки, психология, педагогика и други науки.

Игровите технологии включват: технологията на развиващите игри на Б. Никитин; игрова методика за обучението на децата по теория на музиката; деловите игри, имитационните игри; операционните игри; изпълнението на роли; делови театър; психодрама и социодрама.

Г. Селевко посочва и предвестниците на съвременните образователни технологии: организационно-дейностните игри с участието на игротехници и асистенти на игротехниците; училище-театър (театрализация на околния свят); извънкласни ролеви игри; финансово-икономически делови игри; игрови автомати.

В заключение, игровите технологии влизат все повече в различни сфери на образованието, а целта е да активизират децата и учениците в педагогическия процес и да стимулират тяхното интелектуално и личностно развитие.

БЕЛЕЖКИ

1. Перспективы, (2), 1983.
2. Проблемы дошкольной игры: психолого-педагогический аспект. Под ред. Н. Поддякова и Н. Михайленко (1987) М., Педагогика.

ЛИТЕРАТУРА

- Гюрова, В. (2009). *Педагогически технологии на игрово взаимодействие*. София: „Веда Словена – Ж. Г“.
- Димитров, Д. (1989). *Типови игрови технологии за детската градина и началното училище*. Благоевград.
- Зворыгина, Е. (1988). *Первые сюжетные игры малышей*. Москва: „Просвещение“.
- Иванова, Г. (2000). *Педагогически игрови технологии*. Пловдив.
- Коджаспирова, Г. (2010). *Педагогика*. М., „Кнорус“.
- Михайленко, Н. Я., Короткова, Н. (2000). *Организация сюжетной игры в детском саду*. Москва.
- Селевко, Г. (1998) *Современные образовательные технологии*. М., „Народное образование“.
- Эргонова, Н. (2014). *Педагогические технологии в профессиональном обучении*. Москва: „Академия“.

REFERENCES

- Gyurova, V. (2009). *Pedagogicheski tehnologii na igrovo vzaimodeystvie*. Sofiya: “Veda Slovena – Zh. G”.
- Dimitrov, D. (1989). *Tipovi igrovi tehnologii za detskata gradina i nachalното uchilishte*. Blagoevgrad.
- Zvoraygina, E. (1988). *Pervaye syuzhetnaye igray malayshey*. Moskva: “Prosveshtenie”.
- Ivanova, G. (2000). *Pedagogicheski igrovi tehnologii*. Plovdiv.
- Kodzhaspirova, G. (2010). *Pedagogika*. M., “Knorus”.

- Mihaylenko, N. Ya., Korotkova, N. (2000). *Organizatsiya syuzhetnoy igray v detskom sadu*. Moskva.
- Selevko, G. (1998) *Sovremennaye obrazovatelynaye tehnologii*. M., "Narodnoe obrazovanie".
- Ergonova, N. (2014). *Pedagogicheskie tehnologii v professionalynom obuchenii*. Moskva: "Akademiya".

ESSENTIAL FEATURES OF PLAY TECHNOLOGIES IN EDUCATION

Abstract. In the paper play technologies with their specific features in the educational process were analyzed. The concept of play technology has a polysemantic meaning and various meaning contexts of its application in the kindergarten and the school were analyzed. The sources of play technologies and their varieties in the particular age periods were pointed out.

✉ **Dr. Ivan Milenski, Assoc. Prof.**

Branch Vratza
St. Cyril and St. Methodius University of Veliko Tarnovo
Uchenicheski grad, korpus 1
3000 Vratza, Bulgaria