

**АРТПЕДАГОГИЧЕСКА ВАРИАЦИЯ НА ПОПУЛЯРЕН ИГРОВИ МОДЕЛ**

Гергана Ангелова Аврамова-Тодорова  
Университет „Проф. д-р Асен Златаров“, Бургас

**ARTPEDAGOGICAL VARIATION OF A POPULAR GAME MODEL**

Gergana Angelova Avramova-Todorova  
University „Prof. d-r Asen Zlatarov“, Burgas

**Abstract:** The purpose of this article is to present an experimental art pedagogical variation of a popular game model. The creative techniques used in the model aim to stimulate children's creativity and creative imagination. A connection is sought between the figurative perception of the artistic image and the development of logical and associative thinking in children. The game model is expected to assist as a pedagogical resource in the learning process. The proposed author's art pedagogical pedagogical model seeks to influence children's creative perception. Its application is possible in the context of tasks related to child development, increasing interest and learning motivation.

**Keywords:** art pedagogical, game models, children's creativity, creative imagination, children's development

**Теоретични аспекти на значението на играта в детска възраст**

Децата играят, за да опознаят света. Детето има нужда да играе на това, за което мисли, да представя нещата чрез подражание, рисуване, конструиране [1].

Играта е водещ тип дейност в детска възраст – в нея са корените и от нея се развиват всички останали дейности – детето се подготвя за учене, труд и изобщо за пълноценен живот като възрастен именно в играта. Нейното предназначение е в упражняването на базисни физически умения, в усъвършенстването на способностите и придобиването на нарастваща компетентност във все по-трудни психологически задачи. Играта е отразителна и същевременно творческа дейност: детето подражава на действията и поведението на другите, но по творчески начин, защото не повтаря точно възприетото, а отразява впечатленията по свой начин [2].

Игровата дейност, като тип дейност със свои мотиви, позволява разгръщане на учебната работа по привлекателен и непринуден начин. Стимулира ученето чрез действие, при което водещи са емоциите. Емоционалността, възникваща при дидактическата игра, е предпоставка за създаване на психологически комфорт при изучаване на учебно съдържание с различна степен на трудност.

Включването на дидактически игри в учебния процес:

- мобилизира вниманието на малките ученици;
- превръща ги в активни субекти на учебно-възпитателния процес – от обучавани в самообучаващи се;
- намалява напрежението при решаване на учебните задачи и житейски ситуации. [3]

В учебния процес основните елементи от структурата на играта могат да се използват като форма на организация, метод на обучение, като самостоятелна игрова практика.

Представеният артпедагогически игрови модел търси въздействие върху детското творческо възприятие.

Виготски счита, че още от най-ранните етапи на развитие на възприятието е типична цялостност и структурност, при което цялото е първично по отношение на частите [1]. Възприятието при децата е пряко свързано с емоциите. Осъзнаването на емоциите и взаимоотношенията води до важни промени в поведението на децата [4]. Според Любомир Георгиев (Георгиев, 2005), ако отначало мисленето на децата е предметно-действено, то постепенно преминава към нагледно-образно и към края на периода мисленето им започва все повече да се характеризира като абстрактно-логично (изпълнявано с все по-обща понятия). Мисловните връзки и зависимости при овладяването от децата отначало най-често са случайни, после – функционални и накрая – по съществени признаци [1].

Наблюдателността като част от детското възприятие, както и други умения, следва да бъде насърчвана и развивана чрез подходящи педагогически средства. Наблюдателността е важна не само като източник на информация, но и като активна форма за сетивно познание, която допринася в голяма степен за опознаване на обективната действителност, за обогатяване на представи и впечатления, за развитие на творческо мислене, въображение, емоции, волеви качества и овладени знания, умения и навици. На втори план тя формира съвкупност от качества на личността, които съдействат за успешното решаване на проблемни ситуации, за вникване и откриване на неподозирани връзки между обекти и явления, за раждането на нови и оригинални идеи [5].

### **Значението на автодидактичката игра в педагогическата практика**

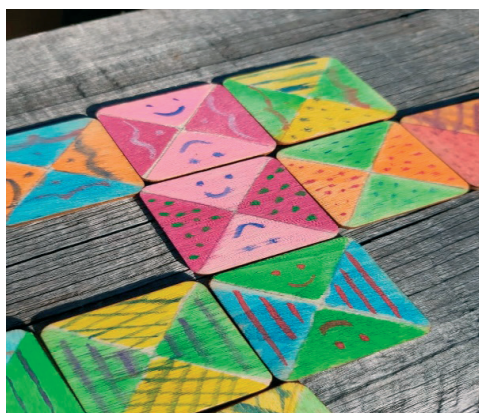
Играта има съществено значение за умственото възпитание. Като играе, детето не само се забавлява, то се и учи. Когато приема определена роля, детето претворява своите впечатления от действителността в игрово поведение, както по посока на организиране на обстановката, така и по посока на взаимоотношенията от позицията на поетата роля. В играта се развиват основните форми на мислене и техните взаимни връзки. Детето мисли, преценява, възпроизвежда запомнената житейска ситуация. Интуитивните решения са много важни при игровата дейност, тъй като компенсират недостига от знания за пресъздаване на образа от позицията на приетата роля, а в същото време подтикват детето към търсене и намиране на нови житейски зависимости. Но за да се появи интуицията, е необходима продължителна работа, насочена към развитие на възприемането, логическата памет, представите и въображението. При възприемане на действителността трябва да се осъществява връзка между разбирането на смисъла на явленията и емоционалното отношение към тях [6].

Играта еволюира в процеса на детското развитие. През отделните възрастови периоди тя приема различни форми и класификацията ги ранжира хронологически в порядъка на тяхната поява в онтогенезиса. При това трябва да се отчита, че с прехода към следващ етап на развитие игрите от предходния не изчезват, но менят своята специфика, роля и място в живота на личността [2].

Експериментален артпедагогически вариант на популярен игрови модел

За да се въздейства положително върху развитието на детската креативност, творческо възприятие, логическо и асоциативно мислене, е създаден от автора на настоящата статия, артпедагогически вариант на популярен игрови модел. За образец е използвана играта „домино“, като цифрите върху плочките са заменени от различни съответстващи им изображения. Предложеният игрови модел е насочен към децата от предучилищна и начална училищна възраст.

За направата на експерименталния модел са използвани дървени плочки, разделени графично на четири еднакви части, групирани с по две еднакви изображения от срещуположните страни. Броят на плочките отговаря на броя в доминото, като подреждането им е по аналогичен на стандартната игра начин. Разликата е в няколко посоки, преднамерено целени от автора.



*Фигура 1. Визуализация – примерен артпедагогически модел на домино*

При подреждането на плочките, които за разлика от стандартното домино, имат четири страни, е възможно по-разнообразно и нестандартно подреждане на фигурите в играта. Това като резултат има няколко важни последици:

- поради начина на подреждане, оказва се, че играчите винаги завършват наравно; това, макар и да лишава от състезателност, концентрира вниманието на децата върху желанието за креативност и творчество при нареждането на фигурите;

- възможно е децата да се насърчават да откриват абстрактни познати или въображаеми обекти и предмети, които да свързват с подредбата на фигурите на доминото.

За изобразяването на обекти и предмети с нереална форма, цвят и структура децата използват фантазията. Според В. Димчев [7]. Фантазията се опира на асоциативните страни на мисленето и се проявява като способност на човека да комбинира и свързва представи, често пъти твърде различни по характер и съдържание. Силата на творческата фантазия се състои в убедителността на създадения нов образ, който има метафорично значение. Натрупаната информация е потенциална възможност за развитието на въображението и фантазията [7]. Фантазните образи се получават при преднамереното търсене на асоциации с познати на децата обекти и предмети, в процеса на образното възприятие на артистичното изображение от плочките на доминото.

Представеният артпедагогически игрови модел може да бъде отнесен към автодидактичните игри. Те имат устойчива структура и изискват определени интелектуални и волеви усилия за постигане на игровата цел. Освен, че имат значение за развитие на волевата регулация на поведението, по своето съдържание и структура автодидактичните игри могат да съдействат по-пряко за развитието на дадена психична функция (възприятие, памет, мислене, въображение) или за затвърдяването на знания от дадена предметна област [2].

В зависимост от конкретното си съдържание и набор от правила, различните автодидактични игри съдействат за развитие на психичните функции (възприятие, памет, мислене, въображение), за затвърдяване, обобщаване и трансфер на знанията от редица предметни области (роден език, математика и т.н.) [2].

В предложения артпедагогически игрови модел е инкорпорирана и идеята за детската конструктивно-техническа дейност. В него са взаимствани елементи от детското конструктивно творчество. Те се наблюдават както при самото създаване на дървените плочки с цветни изображения, така и в процеса на подреждане на плочките в определени комбинации. Тази особеност на авторският модел, според нас обогатява неговото съдържание и внася допълнителен стимул към развитието на детското въображение. Според В. Г. Нечаева, детското конструиране по своя характер прилича на играта и на изобразителната дейност, а основната му педагогическа стойност е в това, че чрез него се развиват детските способности и творчески умения [8]. Според М. Баева, познавателните функции на детското конструктивно творчество могат да се представят чрез отразителните механизми на сензориката, подкрепени с начините за практическо преустройство на предметите. Това осигурява възможност за:

- опознаване на вътрешните страни, свойства и отношения в предметния свят;
- създаване на образи и опериране с тях [8].

В процеса на игровата дейност целта е не толкова да се спазват конкретни правила, а да се провокира детското мислене и въображение. Да бъде провокирана свободна творческа атмосфера, отвъд обичайния стремеж към състезателност. По този начин на преден план се извежда детската креативност, която се стимулира в процеса на творческото мислене и творческия игрови урок. Използването на въображението по време на играта стимулира генерирането на нови образи и идеи, на основата на вече придобития от децата опит. Оперирането с въображаеми образи и модели е процес, който способства развитието на нови когнитивни и асоциативни структури в детското творческо възприятие.



Фигура 2. Визуализация – примерен артпедагогически модел на домино в процес на игра с двама участника, деца на възраст 6-8 години

Играта е не само забавление, но и средство за опознаване на действителността. Чрез нея се осъществява познавателно и творческо развитие при децата, формират се нови умения и компетентности. Прилагането на артпедагогически подходи в игровата дейност не само допринася за възпитаването на естетическото у децата. То е важен фактор за стимулиране на креативността, възприемането, логическата памет, представите и въображението.

**References:**

1. Gospodinova, C., Psihologicheska karakteristika na detskata vuzrast, NBU, Godishnik, Tom 2, 2016
2. Aleksieva, M., Suvremenni proektsii na nachalnata uchilishtna pedagogika, 2019
3. Veleva, A. Pedagogika na igrata, Ruse, 2013.
4. Miteva, P. Kak da formirame socialni umenia u malkite uchenici, 2004
5. Chilingirov, S., Razvitie na nabludatelnostta I neinoto znachenie za izobrazitelnatadeinost na decata, Sbornik na SHU „Konstantin Preslavski“, 2016
6. Pramatarova, Nравstvenoto znachenie na igrata – dramotizacia, sp. „Preduchilistno vazpitanie“, br. 8, 1995
7. Dimchev, V. Izobrazitelno izkustvo. Metodika., S, 1993, p. 49, 50
8. Ivanov, G., Kalinova, A., Konstruirane i tehnologii v detskata gradina, SD „Kontrast“, 2017