

## ОБУЧАВАЩАТА ИГРА И ИЗОБРАЗИТЕЛНАТА ДЕЙНОСТ НА ДЕТЕТО

*Николай Гюлчев*

Играта е област, която магнетично привлича вниманието. Определяна като “първична човешка функция”, “един от фундаменталните духовни елементи на живота”, “главен културообразуващ фактор”, като физическа или интелектуална форма за организиране на социална или индивидуална активност, играта е проучвана от велики мислители, философи, поети, от специалисти от различни научни области.

Сред най-щастливите находки на философията и на естетиката през XVIII и XIX век, сред най-значителните теоретически открития на Кант и Шилер, както определя Исак Паси, е идеята за изкуството и културата като игра. В естетиката на Емануел Кант играта е конструиращ фактор на познавателните сили, например на въображението и разсъдъка, като извън играта не е възможна не само естетическата способност за съждение, но и самото изкуство. Свободното изкуство може да успее само като игра, тоест “като занятие, което само по себе си е приятно”, изтъква Кант.

Фридрих Шилер в трактата *Върху естетическото възпитание на човека* развива своята идея за играта. За него играта не е просто игра на познавателните сили, а на всички сили на човека, на сетивността, на разсъдъка, на разума, на подтика към материя и подтика към форма. Шилер придава всеобхватен смисъл и значение на играта. Играта е блаженото състояние на съсредоточеност и безгрижие, израз на цялост и хармония, същност на човека и човешкото. “Както в капка вода или в късче метал се оглежда целия свят, така и в играта се оглежда цялата човешка природа и съвършенството на всички човешки сили намира в нея своя висш синтез.” Оттук и превърналият се във фраза извод на великия поет и философ “Човекът играе само там, където е човек в пълното значение на думата, и е изцяло човек само там, където играе.”

Йозеф Хьойзинха, в своето изследване на играещия човек — *homo ludens* се позовава на тази фраза от *Писма върху естетическото възпитание на човека*. Целта на труда му е да покаже, че играта (истинската, чистата) е основа и фактор на културата.

Още в предговора авторът определя, че играта трябва да се разглежда като отделен, основен фактор във всяка дейност, а не като същност на тази дейност. “От дълго време насам все по-определено стигам до убеждението, че човешката цивилизация възниква и се развива в играта, като игра. Играта е по-стара от културата...”, изтъква Хьойзинха. Език, правосъдие, война, познание, поезия, философия, изкуство, произтичат, свързани са с играта. Същевременно не трябва да се разбира, че играта се превръща в култура, чрез еволюция, а по-скоро, че културата в първоначалния си стадий има характер на игра и се проявява под формата и в духа на играта, казва Хьойзинха.

В изследването си Хьойзинха се спира (глава 10) на игрови форми на изкуството. Разглежда, съпоставя поезия, музика, танц, изобразително изкуство. За Хьойзинха музицирането съдържа почти всички формални признаци на играта. Независимо дали музиката служи за развлечение и радост, или изразява висша красота, или има литургично предназначение, тя винаги остава игра. Но, относно изобразителното изкуство, авторът на “Homo Ludens” не е така категоричен. Според него създаването на изобразително изкуство протича изцяло извън сферата на играта и неговото изнасяне на показ едва вторично приема формите на ритуал, празник, развлечение, социално събитие. Същевременно Хьойзинха приема връзката между изобразително изкуство и игра от гледна точка на теорията, която разглежда създаването на различни форми на изкуството като продукт на вродения инстинкт на човека за игра.

“Играта е действие, което протича в определено ограничено място, време и настроение. То се извършва в определен ред, спазващ дадени доброволно приети правила извън сферата на материалната полезност или необходимост. Игровото настроение е настроение на възторг и изолираност, независимо дали играта е свещена или просто празнична, дали е игра свещена или за забава. Действието се съпровожда от чувства на възвишеност и напрежение и предизвиква радост и отмора.”, определя Хьойзинха (8, 194).

Относно играта, мнение изразява и световно известният семиотик и медиевист Умберто Еко. Според него играта е една от насъщните потребности на човека освен храната, съня, обичта и познанието. Разбрана като миг, който прекъсва еднообразието на ежедневните задачи, играта за Умберти Еко е безкористно занимание. Към това схващане философът внася и “актуално” социално съдържание, чрез което придава на играта (абсолютната игра) значение на “тотален карнавал”, на спектакъл, същност на съществуването.

Детето и играта! В локалните очертания, определени от детската възраст, безспорно е, че играта е основна и водеща дейност в детското развитие.

“Тя се проявява като дейност, казва Д. Елконин, имаща най-близко отношение към потребностната сфера на детето”. Играта възниква, когато детето прояви умствена способност за избиране на своето действие, когато пренася умения и знания към предстоящи действия и емоционално реагира при общуване с околната действителност. Психолозите очертават нейната характеристика като дейност, в която се създават предпоставките за развитие на другите основни дейности – учебна и трудова, формират се психически качества и се извършват преобразуванията в детската личност.

През предучилищната възраст играта заема водещо място, защото, както пише А. Н. Леонтиев, развива психическите процеси, подготвящи прехода на детето към нова, по-висша степен от неговото развитие. Постоянен източник на играта е вътрешното противоречие в детето: от една страна потребност от участие в дейността на възрастните, а от друга наличие на ограничени обективни и субективни предпоставки. В предучилищна възраст, казва Е. Петрова, играта е свързана с преки актуални потребности – социални, познавателни и комуникативни, което разширява нейните функции в педагогическия процес, определя специфичното ѝ място и значение в учебния процес и широкото ѝ използване като форма на обучение.

Известно е, че децата до определена възраст рисуват с увлечение. Игра ли е изобразителна дейност? Или по-точно, рисувайки, децата играят ли? Отговорът на въпросите е свързан с определяне на свойствените, характерните признаци, както на играта, така и на изобразителната дейност.

Общите белези са причина за смесване на двете дейности или за поставянето им върху еднакви методологически основи. Социалната същност на играта, стремежът към усвояване на обществен опит и естеството на изобразителната дейност, определяна като форма за усвояване на социален опит от детето, са основа за откриване на сходство. Срещат се наименования като “рисунка – игра”, “досетлив художник”, “игра на художници” и др. Известно е, че и двете дейности са любими на децата. При анализа на връзките между играта и изобразителната дейност В. Димчев посочва сходствата и различията между двете дейности.

1. Както в поведението, така и в дейностите децата подражават на възрастните. Това дава основание в отделни случаи да се разглежда произходът на детската изобразителна дейност като резултат от подражание. В детските години подражанието се осъществява чрез игра.

2. Играта и изобразителната дейност по своята природа са най-близки до стремежа на детето за опознава заобикалящия го свят и да отразява субективното си отношение към него.

3. Играта и изобразителната дейност са форми на познание, които предшестват формите на логическото опознаване на действителността.

4. В игровия и изобразителния процес доминираща роля имат едни и същи психически функции. Играта и изобразителната дейност активно развиват въображението, фантазията, интуицията, емоциите.

5. И двете дейности са източници на творческа активност, формирането и развиват творческите способности.

Характерен общ елемент към представените сходства е, че игровият и изобразителният процес се придружават от висока активност на емоциите, но съществено различие между двете дейности е, че в изобразителната дейност изображението не се изгражда със заместители, а игровото действие често има условен характер. Освен това, изобразителното действие винаги е напълно реално и изключително индивидуално. При сравнението на двете дейности В. Димчев подчертава: “Даже и да приемем, че в някои моменти изобразителната дейност притежава игрови белези, тя, както и играта (но независимо и отделно от нея), е специфична форма за образно-естетическо познание и усвояване на света и задоволява преди всичко естетически потребности.” (1, 123). Въпреки различията между играта и изобразителната дейност, до определен период от развитието, общите признаци определят съчетаването на двете дейности. Руският психолог Леонтиев отбелязва: “Развитата игра-драматизация е вече своеобразна “предестетическа” дейност..., това не е непосредствено подражание, не е непосредствено имитиране; обратно, тук имаме работа с произволни творчески построения, ръководещи се от едни или други изходни представи на детето... По такъв начин играта-драматизация е една от възможните форми на прехода към продуктивната, а именно към естетическата дейност...”. В началото играта е “своеобразен катализатор и мотивационен стимул” на изобразителния процес, впоследствие нейното посредничество постепенно отслабва при установяване на художествено-естетическата същност на изобразителната дейност.

Обстойно изследва играта проф. Елка Петрова. Като изтъква взаимната връзка между играта и обучението и обособяването им като различни дейности, подчертава, че към края на предучилищния период се появяват нови учебни потребности, които налагат играта да отстъпи своята доминираща роля.

В детската градина играта отрано създава възможности за усвояване на образователно съдържание, както и за решаване на по-специални задачи,

отнасящи се до изобразителното развитие на децата. Според А. Мелик-Пашаев предпоставките за естетическото развитие на детето са тясно свързани с играта: “Те я създават, те се създават в нея, развиват се и укрепват” (4, 30). Същевременно игровите моменти в изобразителната дейност осигуряват в обучението протичането ѝ по-интересно, забавно и ефективно. Игровата нагласа ги освобождава от дидактичната скованост и им внушава известна свобода на действията и въображението. Игровите моменти обаче не са само забава, необходимо е майсторски да се насочват, за да може чрез тях учителят да реши своите педагогически задачи, казва О. Занков (2).

Децата в предучилищна възраст не притежават умения за самостоятелно организиране на дейността, за усвояване на определено познавателно съдържание и на съответни практически и познавателни действия (А. Леонтиев, А. В. Запорожец, Д. В. Елконин и др.). Тази своеобразност на възрастта определя значимостта на организираното общуване с възрастния в обучението. Обучението има свои етапи и форми на организация. “Като предходна и същевременно негова допълнителна форма за организация може да се приеме дидактичната игра”, казва Е. Петрова.

Значително място в живота на децата заемат игрите с правила. Те възникват от ролевите игри с въображаема ситуация. Характерно за тези игри е, че тяхно съдържание се явява не ролята и не игровата ситуация, а правилото и задачата. Чрез тях се извършва преход от игровата задача към учебната ситуация, в която овладяването на правилото осигурява подчиняване на действията на децата на учебната задача. В игрова и извънигрова ситуация, в организирания учебен процес у децата се формират умения съзнателно да подчиняват действията на правилата, а чрез тях да се насочват към способа на действие. Към игрите с правила се отнася групата на дидактичните игри. Игрите, които имат готова структурна характеристика, които имат замисъл и решават задачите по усвояване на различните знания и умения се наричат дидактични или познавателни, интелектуални. Терминът “дидактична игра” е въведен като название на специален вид игри, насочени към решаване на учебни задачи. Тяхната цел е да съдействат за формиране на познавателната активност на детето.

Дидактичната игра изпълнява предимно обучаваща функция. Нейната характеристика е предварително уточнена в зависимост от порядъка, в който се решават редица познавателни задачи, развиват се в система сензорните и различните психични процеси, както и общите умствени способности. В нея целите са скрити, казва Елка Петрова, но не отсъства образецът, а е налице ситуация, изискваща разширяване и

преустройство на опита. Като модел за обучение дидактичната игра притежава особеността, че възложените действия имат доброволен характер. Детето проявява максимална активност с цел да използва своя опит и да го подчини на учебната задача, заложена в играта. Поради организираното целенасочено, планомерно и системно общуване с педагога се регулира детската активност. Ето защо дидактичната игра създава условия за развитие на комбинативното и вариативно мислене, на репродуктивното и творческо въображение, на усет за ритъм и равновесие, възпитава се устойчивост на вниманието, съобразителност и др. качества на личността.

Като преодолява фазата на манипулативните, предметните действия, детето в процеса на играта усвоява опит, насочен към света и на изобразителното изкуство. Дидактичната игра осигурява възможност за запознаване, както с повече и по-разнообразни изобразителни материали и пособия, така и за насочване към композиционно-изразни задачи\*. Както подчертава Генчо Пиръв —“дидактическите игри имат определено предназначение, тъй като с оглед на дадена цел преднамерено се подготвят и използват определени дидактически материали. Тези игри обаче не се сливат с обикновеното обучение, а запазват характера си на игри, поради което представляват достатъчно привлекателна дейност за децата, увличат ги, будят тяхното активно участие” (7, 45).

При проследяване мястото на игровите похвати в структурата на педагогическите ситуации по изобразителни дейности Огнян Занков се спира на дидактичната игра. Според функциите, които изпълнява, дидактичната игра намира приложение в вводната, основната и заключителна част, определя О. Занков. В вводната част на планираните ситуации, за разкриване на темата, за създаване на емоционална нагласа са подходящи игрите: “Вълшебното блокче”, “Съедини точките”, “Открий какъв образ е нарисуван”. Например относно първата игра “Вълшебното блокче” е характерно, че учителят подготвя листи, върху които предварително е нарисувал с маслен пастел (восък, парафин) конкретен образ в различни композиционни варианти. Децата откриват какво ще рисуват, след като покрият рисунката с акварелни или анилинови бои. “Съедини точките” е игра, при която първоначално получават листи с очертани само чрез поредица от точки фигури. Децата узнават темата на предстоящата задача след като свържат точките с помощта на флумастер или молив. “Открий какъв образ е нарисуван” и “Подреди

---

\* *Немцов, Др. и к-в.* Книга за учителя по изобразително изкуство I–IV клас. С., 1993, с. 74.

картончетата” са игри, при които образите са скрити чрез разчертани геометрични фигури (мрежа) или втората разновидност готовото изображение се предлага в предварително разрязани сегменти. Изискването е да се покрият с указан цвят форми, обозначени с определен знак или да се подредят разрязаните елементи (сегменти) в общ образ. Успешното изпълнение на играта насочва децата към темата на предстоящата изобразителна задача.

Като **форма** за организиране на самостоятелната изобразителна дейност дидактичната игра с успех може да се използва за обогатяване, конкретизиране и диференциране образните представи на децата. За тази цел в обучението по изобразително изкуство в предучилищна възраст се препоръчват игри, при които всяко дете трябва да открие и дорисува липсваща част, да изгради съответстваща обстановка или да включи образ в подходящ сюжет. При запознаване на децата с цветовете и техните нюанси чрез обучаващата и развиваща роля на дидактичната игра се осигурява необходимата системност и последователност. Например, на децата се предлагат игри, при които първоначално откриват желания цвят при съпоставяне на еталоните един до друг, следва етап на търсене и откриване на еднакви цветове, примерно в работния кът, и трети етап откриване на предмети по назован цвят. Игри, в които всяко дете трябва да нарисува един, два или повече образа в разграфени рисувателни листи съдействат за развитие на асоциативното и образно-логическото мислене, на въображението. Създаването на рисунки по дадена начална проблемна ситуация е дидактична игра, която поставя децата в проблемна ситуация, изискваща да откриват елементарни причинно-следствени връзки между нарисуваните изображения и да ги отразяват в подходяща ситуация. Друга група игри са предназначени за усвояване на графични умения, като всяко дете трябва да диференцира предварително нарисуваните, еднакви образи, като ги декорира с различни графично-декоративни елементи (вж. 2).

Дидактични игри за обучението по изобразително изкуство на ученици от I–IV предлага Др. Немцов. В методическите указания към комплект табла “Дидактически и забавни игри” Др. Немцов казва: “главен стимулатор на изобразителната дейност служат пластическите свойства на натурата (обекти и явления) – цвят, форма, ритмика и др. Игрите са насочени главно към образователните задачи на уроците. В това отношение игрите подготвят учениците за усвояване на определено програмно съдържание или се изпълняват след уроците, за затвърдяване или разширяване на получените

знания и умения. При изграждане на образите, в процеса на играта, се използват богатите възможности на наблюдателната и асоциативната способност на учениците.” Представените от автора дидактични игри се развиват в определена логическа последователност, като изображенията се градят в хоризонтално и вертикално направление, а по трудност в три хоризонтални реда.

Първи ред. В него е изобразен стимулаторът за изобразителната дейност.

Втори ред. Съдържа примери за различни решения (варианти) на дидактичните задачи на елементарно равнище.

Трети ред. Съдържа примери за варианти на по-сложно равнище. Комплектът съдържа следните дидактични игри:

- Асоциации на образи от цвят;
- Разчленяване на образите;
- Откриване на ритмиката в природата;
- Варианти от пластични образи;
- Импровизация на обстановка и др.

Своеобразна особеност е, че таблата, върху които са развити дидактичните игри може да се използват като нагледен материал по няколко начина:

#### 1. Репродуктивен.

Учениците изобразяват посочените в таблото обекти.

#### 2. Продуктивен.

Учениците използват стимула, показан на таблото, но рисуват други образи, т.е. опират се на собствения си опит и асоциативна способност.

#### 3. Творчески.

Учителят разкрива проблема, който се съдържа в таблото и онагледява примерното му решение. Учениците самостоятелно избират други цветове и образи за изпълнение на изобразителните задачи.

Например, игра “Импровизация на обстановка”. Изходно начало е предмет или обект, а се импровизира обстановка – пейзаж (екстериор), или интериор. Първият ред съдържа отделни обекти – къщи, автомобили, ваза и др. Втори ред представя примери за импровизация на пейзаж. Трети ред съдържа примери за импровизация на интериор. При изпълнение на играта учителят изисква всяко дете самостоятелно да избере обектите и да импровизира обстановката с достъпни изразни средства.



Дидактичните игри се използват и като средство за диагностициране на изобразителната подготовка на децата, богатството на образните представи, степента на развитие на познавателните психични процеси. Възможностите на дидактичната игра с диагностична цел са анализирани от наши и чуждестранни психолози и педагози (Л. А. Венгер, А. И. Сорокина, Г. Пиръов, Е. Петрова, В. Гюрова и др.). Устойчивата психологическа структура на този вид игри, изтъква В. Гюрова, осигурява сравнително бърза и достъпна технология на проучване по посока на елементите ѝ, регулиращи проявите на децата. Когато се обмисли и организира правилно – като единство от задача, съдържание, правила, действие, – тя става комплексно средство за изява както на познавателните умения, така и на социално-нравствени умения. Характерна особеност е, че игри които се използват за диагностициране на изобразителните способности не трябва да са прилагани преди това в педагогическия процес, като метод и форма на обучение. Подходяща игра за изследване на образните представи на децата е “Създай от всяка геометрична форма образ”, а за изследване на асоциативното мислене успешно може да се използва адаптиран от О. Занков вариант на тест на Х. Роршах. Степените за оценка например за първата игра, се определят в зависимост от отношението между броя на създадените образи от различни предметни сфери и общия брой на геометричните фигури, а за втората от отношението между броя на създадените чрез дорисуване образи (реални или фантазни) и броя на нефигуралните петна.

Целесъобразното използване на дидактичната игра в обучението е свързано с познания за същността и начините на ръководството ѝ. Всяка дидактична игра включва компонентите: игров замисъл, правила, познавателно съдържание и игрово действие.

**Игров замисъл** – включва конкретна познавателна задача. “Игровият замисъл може да се намира в названието на играта, за да създава по-голяма активност при решаване на задачата.” – казва Елка Петрова. Игровият замисъл е свързан с определена област на познание и насочва към извършване на определени умствени действия и операции. Например, игровият замисъл може да бъде насочен към затвърдяване на конкретни знания – без обобщаване на представи и извеждане на понятия или към затвърдяване и опериране с по-голям обем конкретни знания и формиране на обобщени представи в различни сфери на познанието (математика, изобразително изкуство и др.). При добра игрова култура и умения децата вече могат да играят дидактични игри, чиито замисъл

предполага затвърдяване на представите, за появява на познавателен интерес и активност, което води до насочване вниманието към качеството на резултата – как е решена задачата.

Основен структурен компонент на дидактичната игра е **правилото**. ”За осъзнаване на целта са необходими действия по правила” – казва проф. Елка Петрова. На основата на правилата в играта децата фактически изпълняват последователно и в система преки указания, определящи действията. Чрез правилата наличните знания се използват в нови условия. Децата ги поставят в нови връзки и решават нови задачи, извършвайки контролни действия.

**Познавателно съдържание** – чрез правилата на играта децата използват определено образователно съдържание, за да решат дидактичната задача. В зависимост от равнището на развитие се включва по-елементарно или по-сложно познавателно съдържание.

**Игрово действие** – решаването на конкретната задача се осъществява чрез извършване на действия, определящи хода на играта. Игровите действия се изразяват в изпълнение на движения, подреждане на елементи, избор на вариант, техническо изпълнение на рисунка, апликация.

Представената структура осигурява възможностите на дидактичната игра за формиране на детската личност в дейността. Присъствието на учебно съдържание в структурата ѝ позволява играта да се разглежда като дидактическо явление, притежаващо двуединно качество. От една страна, то се характеризира с игрова ситуация, която детето решава и е обект на неговата дейност, предложена от учителя. От друга страна, то обосновава дидактичната игра като форма на обучение, в която се проявява познавателна активност при изпълнението на определена система от действия, насочени към решаване на игровата ситуация. Според Е. Тихеева всяка дидактична игра предвижда едновременно развитие на няколко сили и способности: на възприятието (развитие на външни чувства), на речта, както устна, така и на графическа, на вниманието, волята и т.н., при което е възможен и желателен уклон по посока към отличаване на една, която и да е способност. Този потенциал разкрива възможности за приложение в изобразителната дейност с определен дидактичен материал, с оглед изграждане на качества, необходими за осъществяване на художествено творчество.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Димчев, В.* Изобразително изкуство. Методика. С., 1993.
2. *Занков, О.* Игровите похвати в изобразителната дейност на децата. – Предучилищно възпитание, 1997, № 7–8.
3. *Занков, О.* Шарена мозайка. Диагностика на изобразително-творческата активност и готовност на детето за училище. С., 2000.
4. *Мойнова, М.* Играта и изобразителната дейност. В. Търново, 1999.
5. *Паси, И.* Немска класическа естетика. С., 1982.
6. *Петрова, Е.* Предучилищна педагогика. С., 1977.
7. *Пиръв, Г.* Педагогическа психология. С., 1975.
8. *Хьойзинха, Й.* НОМО LUDENS. С., 2000.

## ОБУЧАВАЩАТА ИГРА И ИЗОБРАЗИТЕЛНАТА ДЕЙНОСТ НА ДЕТЕТО

НИКОЛАЙ ГЮЛЧЕВ

### Резюме

Детето и играта! В локалните очергания, определени от детската възраст играта е основна и водеща дейност. Игра ли е изобразителна дейност? Или точно рисувайки, децата играят ли? Отговорът е свързан с определяне на свойствените, характерните признаци както на играта, така и на изобразителната дейност. Като своеобразна ”предестетическа дейност”, играта в предучилищната възраст осигурява предпоставките за естетическото развитие на детето.

# THE EDUCATIONAL GAME AND THE PICTORIAL ACTIVITY OF THE CHILD

NIKOLAY GYULCHEV

## Summary

The child and the game! The game is main and leading activity according to the local outlines, defined by the child age. Is the pictorial activity game? Or to be more precise - does the child play, when drawing? The reply is connected with defining the specific, characteristic signs both of the game and of the pictorial activity. As peculiar “pre-esthetic activity”, the game in pre-school age secures the precondition for esthetic development of the child.