

THE GAME AS A MAIN HUMAN ACTIVITY (Opportunities for Innovative Game Application)

Rumyana B. Milkova

ABSTRACT: The place of the game in the process of personal development is of paramount importance, especially in individuals with a modest life experience, with subjective and practical thinking. It has a two-sided character - on the one hand, it transforms the environment and, on the other, the personality of the players changes and builds.

KEYWORDS: Human activity, play, development, education, personality, forming influence.

Изследването е финансирано по проект № РД-08-86/03.02.2017 г. от параграф на фонд „Научни изследвания“ на ШУ „Епископ Константин Преславски.“

Въведение

Играта като основна човешка дейност е обект на изучаване от множество науки: антропология, история на културата, етнография, психология, педагогика, археология. Те разглеждат различните форми и видове игра през историческото развитие на Homo Sapiens Sapiens. От психологическа гледна точка, играта се изследва, за да се установи връзката и участието на всички психични процеси, свойства и състояния в игровата дейност, а от педагогическа се изследва въпросът за ръководството на играта и целите на възпитанието и обучението на децата. „Независимо от своята форма или структура, играта е мотивирана от взаимодействието на условията на играча с тези на средата. Средата трябва да съдържа елементи, подпомагащи взаимодействието с елементите в мотивационното състояние на човека. Това води до дейност, характеризирана от удоволствие, интерес и редуциране на напрежението. Пораждащите игрово поведение елементи могат да са сходни на тези, които събуждат любопитство и водят до изследователско поведение“ (Корсини, 1998: 334).

Е. Петрова (1967) разработва теоретичната постановка за единството на основните дейности в живота на детето; ролята на играта като доминираща дейност за развитие на учебната и трудова дейност; единството между игра, учене и труд; как това единство съдейства за изграждането на стереотипи на поведение в различни житейски условия. „Възпитанието на децата протича резултатно, когато педагогическото въздействие се упражнява чрез дейностите, които се приемат като единство на игра, обучение и труд и когато се има предвид взаимната обусловеност на дейностите“ (1967:3).

I. Теории за същността и спецификата на игровата дейност

Началото на разработките на теориите за играта се свързва с творчеството и имената на Фр. Шилер, Х. Спенсър и В. Вунд. Разработвайки своите философски, психологически и естетически идеи, те се докосват до играта, като една от най-разпространените в живота на личността дейности. Свързват произхода на играта с произхода на изкуството. За Фр. Шилер, играта е висша естетическа дейност. Излишъкът от сили, свободни от външни потребности, е едно от условията за възникването на естетическа наслада, която, според него, играта доставя. Това, всъщност, е специалната теория за излишъка от сили. Х. Спенсър също поставя въпроса за излишъка от сили, за който говори Фр. Шилер, но в по-широк еволюционно-биологически контекст. Според Х. Спенсър, по-доброто хранене, като следствие на по-добрата организация на живота на индивидите, групите и общностите, поражда и излишък на интелектуални и физически сили. Този излишък може да доведе до състояние на висока действеност- efficiency.

1. Теория на В. Вунд

Според В. Вунд (2007: 166-172), играта е дете на труда, рожба на усиления интелектуален и физически труд на индивида. Именно в труда, човек се научава да цени дейността на своите собствени сили като източник на наслада. Това води до отстраняване на ползната цел на труда и, следователно, прави цел, именно, приятния резултат, който съпровожда труда. Авторът (2010: 77-90) разглежда играта в социално-исторически аспект, като търси началото ѝ далеч във времето и дейностите на хората. Според него, необходим е обстоен анализ на продуктите на културата, създадена от човечеството в периода, наречен „цивилизация“- език, митове, обичаи, изкуства, бит, игра. Така той поставя началото на своята „психология на народите“ или „народопсихология“.

Мястото на играта в процеса на личностното развитие е от изключително значение, особено при индивиди с по-скромен житейски опит, с предметно-образно и практическо-действено мислене. Тя има двустранно действителен характер- от една страна, чрез нея се преобразува околната среда, а от друга, личността на играещите се променя и изгражда.

2. Постановки на Ж. Пиаже

Ж. Пиаже (1995; 1997) основава своя таксономия на играта и се опира на утвърдената си вече теория за когнитивното развитие на личността. Той включва играта в своята теория за когнитивното развитие (2010). Разглежда я като необходим етап в когнитивното развитие на детето и вижда същността ѝ в асимиляцията на действителността, въз основа на „егоцентричното“ мислене на детето.

Според него, на всеки етап от развитието на детето доминират различни по вид и тип игри. В първите две години доминират игрите-практики. В тях е налице повтаряне на модели, движения или звуци. Във възрастта от две до четири години в живота на детето доминират символните игри или игрите „наужким“. Тук децата започват да поставят себе си в символни взаимоотношения с външния свят. Между четвъртата и седмата година игрите се обогатяват и децата се интересуват от игри с правила, структурирани ситуации и социални взаимодействия с другите. Постепенно правилата на игрите преминават от сензомоториката към колективните, тъй като правилата са приети по-рано. Във възрастта между единадесет-дванадесет години децата вече започват да кодифицират правилата на игрите, тъй като състезателните игри стават и норма на тяхното поведение.

Играта, като специфична човешка дейност, съществува от дълбока древност и се осъществява с цел забавление, отмора, закаляване на тялото, или упражняване на интелектуалните способности, с познавателна цел, печелене на съревнования, или за сплотяване на дадена общност. Повечето игри имат ясно зададени правила и цели, които трябва да се спазват от играчите. Често се използват определени предмети (карти, табла, стикове, пионки, ракети, топка, кегли, компютър, лист хартия) и определени места (игрища, плувни басейни, площадки, пясъчници, зали), но за някои видове игри това не е задължително (например, при словесните игри).

3. Теория на Д. Елконин

За Д. Елконин (1984: 33), особената чувствителност на играта към сферата на човешката дейност и отношенията между хората показва, че играта не само черпи своите сюжети от условията на живот на личността, но тя е социална по своето вътрешно съдържание и не може да бъде биологично явление по своята природа. Играта е социална по съдържание, именно, защото е социална по природа, по произход, т. е., възниква от условията на живот на индивида в обществото.

Според А. Леонтиев, „играта се характеризира с това, че мотивът на игровото действие не лежи в резултата на действията, а в самия процес. Да играе- такава е общата формула на мотивацията на играта“ (1983: 486).

4. Възгледи на Й. Хьойзинха

За Й. Хьойзинха, играта е „първична човешка функция“, тя е „един от фундаменталните духовни елементи на живота“. „Играта, пише той в произведението си „Homo Ludens“, е по-стара от културата, понеже понятието култура, колкото и недостатъчно да е описано, предполага човешко общество, а животните, за да играят, никога не са се нуждаели от човека.

Да, спокойно можем да заявим, че човешката цивилизация не е добавила никакъв съществен белег на понятието игра. Животните играят, също както и хората. Всички основни черти на играта се проявяват и в игрите на животните“ (2000: 5). Играта е и главен

културообразуващ фактор. Тя е елемент на всяка култура и е толкова съществена, че прави всяка култура да протича като игра. „Културата, в по-ранните ѝ фази, се играе. Тя не се ражда от играта като жив плод, който се отделя от тялото на майката, а се развива в играта като игра. Играта трябва да се разглежда като отделен основен фактор във всяка дейност, а не като същност на тази дейност” (2000: 12). Това е доказателство за синкретичния произход и характер на изкуството.

Авторът разглежда играта на нов по-висш етап, в нейното изследване- не само като биологическа и социална функция, а като културно явление. Изследва я със средствата на научно-културната мисъл. Той изброява следните игрови елементи (качества на играта): описателни- ред, движения и емоционално-чувствени- напрежение, тържественост, възторг.

На по-късен етап, според него, се добавят- настроение и представление, което съдържа израз на изображение на живота. „Когато се оказа, че хората не са толкова разумни, за каквито се смятаха в радостния век на преклонението пред Разума, нашият род бе наречен с хомо сапиенс и хомо фабер, т. е., човека-производител. Вторият термин е по-неточен от първия, понеже фабер са и много животни. Всичко, което се отнася до производството, се отнася и до играта; голяма част от животните играят. Следователно, на мнение съм, че хомо луденс, играещият човек, представлява също толкова съществена функция като производството и заслужено трябва да заеме своето място до хомо фабер. Много е стара мисълта, че ако се задълбочим в основите на нашето познание, всички човешки дейности поразително ще ни приличат на игра. Човек, който се задоволява с подобен метафизичен извод, не бива да чете тази книга. Аз смятам, 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“ (2000: 3-4).

Играта е функция на живите същества, която не се поддава изцяло, нито на биологическо, нито на логическо или естетическо детерминиране. Забележително е, че понятието „игра“ заема особено, независимо място сред останалите понятия, изразяващи структурата на духовния и обществения живот. „Ако обобщим разсъжденията за формата на играта, можем да заключим, че играта е свободно действие, стоящо извън обикновения живот, то не е строго обмислено, но е осъзнато и може да завладее играча изцяло, без това да е свързано с пряк материален интерес или други облаги. Действие, което се извършва в рамките на предварително определено време и място, създавайки обществени връзки. Действие, покрито с тайна, което чрез преобразяване се извява като различно от това в обикновения живот.

Понеже разглеждаме функцията на играта в по-висшите ѝ форми, ние можем да отделим два по-съществени аспекта на проява на играта. Играта е борба за нещо или показване и представяне на нещо. Тези два начина на проява на играта могат да се обединят и да се получи „представление“ на борба за нещо или борба за най-добро представяне на нещо“ (2000: 7).

5. Теория на Е. Берн

За Е. Берн, „играта се отличава от процедурите, ритуалите и свободното време, по наше виждане, чрез две основни характеристики: скрити мотиви; наличието на играещи” (1992: 37). Той публикува книгата „Игрите, които хората играят“ („Games People Play“), която е най-популярната му творба. В нея разкрива същността на транзакционния анализ- дълбока, интегрирана теория за човешката индивидуалност и човешките взаимоотношения. Според тази теория, единицата за социално общуване е транзакцията „договаряне“. Когато двама души са заедно се поражда необходимостта от общуване и винаги единият първи заговаря- това е транзакционният стимул, а вторият реагира- това е транзакционният отговор. Транзакциите протичат в серии- при тях се наблюдава програмирана последователност. Програмирането идва от трите „Аз-образ“ структури в човешкото съзнание: Родител (общество), Възрастен (обективни доказателства) и Дете (особености). „Аз-възрастният“ винаги подлага на критика мненията на „Аз-родителя“ и „Аз-детето“, според своя житейски опит. Според Е. Берн, нашето социално програмиране (отчасти екстеропсихика) и социално поведение включват:

„- ритуали и церемонии- универсални и локални, най-обикновена форма за социална активност;

- забавления- използват се за структуриране на времето и се осъществяват в социално-времени рамки, с различно ниво на сложност и вариат по сложност;

- операции, маневри, които са само обикновена транзакция или комплекс от транзакции със специфично определена цел. Ако някой просто помоли за успокоение и го получи- това е операция. Ако някой помоли за успокоение и го получи и с това постави далия в неблагоприятно положение- това е игра (т. е., налице е движение към игра);

- игри, които поради динамичните си характеристики лесно се различават от статичните отношения, които възникват при поемане на позиция.

Игрите са серии от допълнителни скрити транзакции, които се развиват към предварително ясен и предвидим изход. Описателно, те са комплекс от повтарящи се периодични транзакции, привидно правдоподобни, но с прикрита цел; или, по-просто казано, серия от движения чрез трикове и уловки. Играта има прикрита същност (конфликт) и финална (драматична) развързка“ (1992: 64-67). За автора, играта има за основна функция да адаптира.

Той анализира следните видове игри:

- Професионални, които са ангуларни транзакции, т. е., те са съзнателно планирани под контрола на възрастния и търсят максимална печалба, като известните „злоупотреби с доверието”, които разцъфтяват през 1900 г. Трудно могат да бъдат превъзможнати, когато са планирани детайлно и психологически грамотно.

- Социални игри (двойни транзакции)- несъзнателни игри, играни невинно от хора, привикнали към двойствени транзакции, за което не си дават сметка и което формира важен аспект на социалния живот навсякъде по света.

- Интимно-личностни, отличаващи се със спонтанност (освобождение от склонността да играем и само да имаме заучени чувства), т.е., освободена от игри искреност на осъзнатия човек. Може експериментално да се покаже, че естественото възприемане на нещата предизвиква чувства и откровеността поражда положителни чувства. Осъзнатият човек е живият човек, защото знае какво чувства, къде е и кога е това. Интимността е критерий, че човек е самостоятелен и свободен.

6. Н. Day и позициите му за същността и типове игри

Н. Day (1981) обособява пет типа игри и заключава, че откритите характеристики на играта не винаги разграничават тези типове. Според него, те се различават по своя източник и целта, която преследват. Петте типа са:

- Изследователски игри. Мотивирани са от наличието на несигурност у детето, по отношение на обектите и събитията в средата.

- Творчески игри. Те са със по-сложно проявление и изискват способност за символизиране, както и знание за изкуствените или физическите характеристики на стимула (играчката).

- Разнообразни игри. Играта се приема като безцелно взаимодействие със заобикалящата среда като цяло, когато е породена от скука.

- Подражателна игра. Тя е повторна, структурирана и в нея се използват множество символи. Целта ѝ е да се постигнат компетентност и овладяване на умения.

- Катарзисна игра. Тя е терапевтична по цел и приема разнообразни форми. Бива тенденциозна, символна и деструктивна. Според Н. Day, този вид игра не се асоциира с положителен хедонистичен афект или удоволствие.

7. Н. Heckhausen и съвременната игра

Н. Heckhausen (1974) прави опит да обобщи най-важните резултати от новите изследвания на играта в западния свят.

Според него, пет са основните признаци на играта:

- липсата на цел;

- кръгът на активация, т. е., търсенето на редуване между напрежение и отпускане, което се реализира в много повторения;

- активното манипулиране с част от реалния свят;

- недиференцираната целева структура и непосредствената времева перспектива;

- мнимата реалност.

II. Особенности на игровата дейност

Играта стимулира детската активност, въздейства върху чувствата, повишава интересите към заобикалящия свят. Тя е специфичен начин за отражение, усвояване и интегриране на заобикалящата действителност.

„Отличителна особеност на играта, според А. Люблинска, е и самият начин, който детето използва в тази дейност. Играта се осъществява с комплексни действия, а не с отделни движения (както е, например, в труда, писането, рисуването). В тези действия е включена речта: по-големите деца говорят за замисъла на играта, нейния сюжет, за действащите лица, задават характерни въпроси, изказват критични съждения и дават оценки за поведението на другите герои” (1987: 110-111).

Чрез играта се решават редица учебни, образователни и възпитателни задачи, стимулира се интересът към учебните предмети, знанията и учебното съдържание, изменят се мотивите за учене, полагат се основите на водещи личностни качества.

Игровата дейност е неограничена територия за творчество и фантазия. Раждането на въображаемата игрова ситуация произтича в резултат на това, че в играта се включват предмети, а това значи операции и действия с тях, които обичайно се осъществяват в други предметни условия и по отношение на други предмети. Чрез играта се подготвят по-висшите й форми на творчество в учебната, трудова дейност и при общуването.

1. Обществен характер на играта

Играта има обществен характер и затова се променя с промените на историческите условия на живот на хората. „Човешката игра е тази дейност, при която се възпроизвеждат социалните отношения между хората извън условията на непосредствено утилитарната дейност” (Елконин, 1984: 19). Тя е форма на творческо отражение на действителността от страна на децата. Д. Елконин анализира (1984: 24-35) съотношението между действителност и фантазия; съдържание и форма; сериозност и безгрижие в детската игра. Логиката на действителността намира строго отражение в съдържанието на играта и, често пъти, педантично се спазва. Ето защо, децата, по правило, реагират много чувствително, ако невнимателни партньори в играта или нетактични възрастни нарушават тази вътрешна истинност, по отношение на реалността. Обратно, във формата на игровото действие господстват безгрижие и щедрост. Някои външни условия и форми могат да бъдат заместени или само намекнати във фантазията и чрез различни обекти, дори само словесно.

2. Играта е свободна, спонтанна дейност

Според Г. Пиръов, играта като основна дейност на човечеството и отделния индивид, „преди всичко, е свободна, спонтанна дейност, която се извършва без каквато и да било външна принуда. Този характер на играта се проявява във всичките й разновидности и през всичките периоди, в които има игра” (1976: 270). Тя има доброволен характер, което повишава възможностите й за реализация на достигнатата степен на развитие на личността. В игрови условия децата имат много по-високи постижения, от което следват по-високи резултати в процеса на развитие на личността.

3. Потребностна обусловеност на играта

Как се ражда играта? „Тя се ражда от потребностите на детето да действа по отношение на предметния свят, не само към непосредствено достъпния за него, но и по отношение към далеч по-широкия свят на възрастните. У детето възниква потребност да действа, както възрастните, т. е., да действа така, както е видяло при другите, както са му разказвали и т. н.” (Леонтъев, 1983: 488).

4. Играта е доминираща дейност

В определени периоди от живота на индивида и превръщането му в личност, играта има водеща, структурообразуваща роля. Тя полага основите на отношението към ученето и труда, които, по-късно, се развиват в учебни и трудови способности. Чрез играта се овладяват инструментите на междуличностното общуване. Индивидът се запознава с богатството на човешките чувства и мястото им в процеса на съвместната игрова дейност.

„Играта, като доминираща дейност, дава своя отпечатък върху учебната дейност. Психичните процеси, започнали развитието си в играта, като компонент на дейността, също определят характера на учебната дейност“ (Петрова, 1967: 31).

5. Връзка на играта с учебната дейност

В игровата дейност се поставя началото на сложния процес „учене“. Детето овладява условия, правила, научава се да се съобразява с игровите елементи. Чрез играта се претворяват процеси на учене- овладяване, съхранение, затвърждаване и приложение в практиката на наученото.

„Използването на игрови средства не само прави възможно провеждането на учебната дейност, но и съдейства за развитието ѝ, за все по-резултатното ѝ използване при овладяването на програмните задачи и за развитието на детската личност. Играта, като доминираща дейност, дава възможност учебната дейност да става все по-целенасочена, да протича все по-организирано- учителката, все по-пряко, ръководи децата в овладяване на поставените задачи- да се осигурява все по-голяма активност на децата в учебния процес“ (Петрова, 1967: 31).

6. Връзка на играта с трудовата дейност

По своята същност, играта изпълнява редица функции по отношение на трудовата дейност:

- Подготвя условията за формирането ѝ като самостоятелна, основна, ръководна дейност в живота на личността.

- Съдейства за резултатното протичане и развитие на трудовата дейност и за трудовото възпитание на личността- желание за труд, потребност от труд, готовност за труд, удовлетвореност от труда.

- Определя способите, начините и приемите за усвояване на трудови умения и навици. Благодарение на игровите мотиви, децата постигат редица трудови резултати. Чрез играта, у развиващата се личност се изгражда творческо отношение към труда.

Е. Петрова (1967: 30-31) установява три етапа във взаимодействието между играта и труда:

- Трудовата дейност се извършва по повод на игровия замисъл. Трудовите действия на личността се реализират в игрова ситуация, където децата овладяват умения и качества, необходими за труда извън игровата дейност.

- Трудовата дейност започва да се отделя от играта, но, все още, се обуславя от нея.

- Трудовите умения и навици се използват за осъществяване на игровия замисъл, претворяват се трудови операции и се пренасят форми на поведение в играта.

III. Характеристики на играта в предучилищна възраст

Играта, като основна, формираща дейност в периода на предучилищна възраст, се отличава със следните характеристики:

- Форма е на активно отражение на заобикалящата индивида среда.

- Има обществен характер и поради това се променя заедно с измененията, които настъпват в обществото и неговите структури, т. е., играта е историческо явление и отразява специфичните особености на всяка конкретна епоха.

- Играейки, детето използва сложен комплекс от действия- интелектуални, вербални, невербални, паравербални.

- Играта е първооснова за проява и развитие на творческите сили и заложи у детето. То творчески отразява в дейността си съществуващата реална действителност.

- В играта детето овладява знания, умения, навици и привички, борави с нови езикови форми, навлиза в сложните нравствено-етични взаимоотношения на хората. Полагат се основите на естетическия вкус, чувства, оценъчен критерий.

- Играта е отразителна, целенасочена, съзнателна и творческа дейност.

- Играта е социална дейност, насочена към усвояване на обществен опит и опознаване на външния свят. Нейната същност се заключава в това, че игровото действие лежи не в резултата, а в процеса и съдържанието на самото действие.

Творческите търсения за реализация на играта, като фактор за развитие на личността, преминават през различни моменти.

А. Прутенков набелязва четири етапа и ги обосновава чрез развитието на постановките за тази дейност в психологическата наука. „Диференцирани са няколко етапа при формирането на игрова култура в последната третина на XX век.

- Първият (края на 70-те години)- популяризация на деловата игра като метод за активно учене, когато с нейната разработка и внедряване се занимават ентузиастите.

- Вторият (първата половина на 80-те години)- своего рода нейна ескалация, когато играта започва да се използва широко в различни отрасли на икономиката и икономическото образование.

- Третият (втората половина на 80-те години) е свързан с развитието на процесите на професионализация. В този период играта се включва в системата за подготовка на специалисти от различни профили.

- Четвъртият (първата половина на 90-те години), при който драматизацията се нарича игра, когато игровото творчество се превръща в способ за моделиране на рефлексивно-ценностното управление. Тук възниква нова култура на обратните връзки, която отразява реалните управленски отношения в тяхната икономическа обусловеност” (1991: 124).

Е. Петрова (1967: 10-11) защитава позицията, че са налице два плана за протичане на чувствата в процеса на творческите игри- чрез реализираната роля и чрез опита на играещото дете. В процеса на развитие на играта се променят, както ролевите, така и реалните форми на детското поведение. Изтъква се необходимостта от ръководство на игровата дейност за активизиране на емоционално-чувствената сфера, което трябва да започне с целенасочено овладяване на емоционален и чувствен опит, а след това- чрез създаване на игрови ситуации за управляване на поведението на играещите. Този процес е улеснен от доброволното включване на индивидите в игрите; от възможността да се изживеят позитивни чувства; от обогатяването и реализирането на практика на съществуващия опит у личността; от потребностите на детето от съвместна дейност с връстниците за приобщаване към живота на социума. „Детето е член на определени общности и е съучастник в живота им. То отрано се учи да спазва правила на общуване и определя своето поведение към членовете на дадена социална група или национални общности“ (Петрова, 2001: 114).

В идеите си за диференциация на игрите, Е. Петрова се насочва към две основни групи:

- Творчески игри: сюжетно-ролева; игра-драматизация; конструктивна.

- Игри с правила: дидактични; подвижни; музикални.

IV. Ролевата игра- същност и специфика

С изключителен принос за развитието на възгледите за играта е съзателят на социометрията Дж. Морено (1890 г.-1974 г.). През 1922 г. той разработва ролевата игра, която по-късно е включена в групата на симулационните игри, за потребностите на своя модел за групова психотерапия, използван в Харвардския икономически институт на щата Масачузетс, за обучението на мениджъри.

Редом с ролевата игра, Дж. Морено създава и прилага в практическата си дейност социодрамата и психодрамата. Той стига до тях, наблюдавайки ефекти на решение и подобряване на психичното и соматично здраве сред участниците в неговия театър на импровизацията. Доказва ефективността на ролевите игри за промяна на нагласите и поведението на личността, участваща в игри с другите хора.

Ролевата игра е специална част от игрите на децата и възрастните. Някои автори я наричат сюжетна, други- илюзорна, трети- творческа. Ролевата игра съдържа множество елементи. „Обръщането към определен „сюжет“, предмет или тема и творческото им пресъздаване, според Г. Клаус, е типично за ролевата игра, но не само за нея, а също така и за много други игри, например, конструктивната игра... Главното съдържание на ролевите игри и тяхната мотивация се състои в това, че в тях, както показва и името, по някакъв начин се отразяват и пресъздават обществените или социални роли на възрастните“ (1989: 505-506). Ролевите игри са свързани с дълбоки емоционално-чувствени преживявания за децата и имат голяма роля и актуално значение за тях, тъй като лежат в основата на развитието на езика, света на чувствата и на въображението им. Чрез ролевата игра детето натрупва богат и разнообразен социален опит, запознава се със социалните норми, нравствено-етическите изисквания към личността, придобива социални свойства и развива способностите си, в зависимост от игровата роля и конкретната игрова ситуация. Чрез ролевите игри децата овладяват уменията да уважават и зачитат потребностите и интересите на партньорите си и групите по игра.

Ролевата игра, според нас, е основно средство за преодоляване на егоцентричните позиции у децата и приобщаването им към живота на групата и отделното дете. Тя помага да се приемат форми на поведение, като уважение, зачитане достойнството на изграждащата се личност, равноправие по пол, произход, възможности.

„Ролевата игра симулира действителността и така дава възможност да се натрупа опит за социалните форми на поведение, да се дефинират, изживеят, анализират и преодолеят съществуващите конфликти на интересите, да се намерят рационални стратегии за вземане на

решения. Чрез изпълнението на роли, този комплексен метод позволява, без каквито и да е рискове, да се симулират динамичните взаимодействия на обществото в социални ситуации, близки до реалните”, отбелязва в изследванията си Й. Линднер (Афф, 1998: 250).

Ролевата игра позволява на обучаемите да изразяват собственото си отношение към определен проблем и то с учебна цел. Тя изисква от даден учащ да бъде „някой друг” в определена въображаема учебна ситуация. Подходяща е за „формиране на умения за адекватно реагиране в определена ситуация или за „почувстване” поведението на други хора (герои). Всяка ролева игра има следните елементи: ролева ситуация; място на действието и действащи лица (реални и въображаеми), които влизат в определени роли” (Гюрова, 2006: 63).

В практиката се използват следните видове ролеви игри: симулационни (чрез развит симулационен сюжет или възпроизвеждане на реална ситуация); ситуационни, с проиграване на определен действителен случай; драматизации, където чрез предварително изготвен сценарий се разиграва дадена ситуация чрез монолог, диалог, пантомима и др.

Заклучение

Доминиращата, в определен етап от развитието на човека, дейност определя в значителна степен облика на другите дейности. Диалектичката взаимна връзка и приемственост между основните видове дейности дава възможност да се реализират по-точно, пълно и ясно задачите, свързани с развитието на личността.

В дейността на личността се разкриват нейните неповторими индивидуални особености, психо-мотивационната сфера, стремежите, интересите, желанията, очакванията, личните планове за определен времеви отрязък. Всички качества на личността не само се проявяват, но и се формират в активната, съзидателна дейност.

References:

1. **Aff, Yo. (1998).** Economic Didactics. Alma Mater International. Gabrovo.
2. **Bern, E. (1992).** Games that are played by people. People who play games. Progress. Moscow.
3. **Day, H. (1981).** Advances in intrinsic motivation and aesthetics. Plenum. New York.
4. **Elkonin, D. (1984).** Psychology of the game. Narodna prosveta. Sofia.
5. **Gyurova, V. i dr. (2006).** Interactivity in the teaching process. Agency „Evropres“. Sofia.
6. **Heckhausen, H. (1974).** Entwurf einer Psychologie der Spielens. Pedagogische Psychologie. Frankfurt am Main.
7. **Hyoizinha, Y. (2000).** Homo Ludens. ИК „Zaharii Stoyanov“. Sofia.
8. **Klaus, G. (1989).** Dictionary of Psychology. Nauka i izkustvo. Sofia.
9. **Korsini, R. (1998).** Psychology. Encyclopedia. Nauka i izkustvo. Sofia.
10. **Leontiev, A. (1983).** Selected psychological works in two volumes. Pedagogy. Moskva.
11. **Lyublinska, A. (1987).** Child psychology. Nauka i izkustvo. Sofia.
12. **Petrova, E. (1967).** Unity of the main activities in the education of pre-school children. Narodna prosveta. Sofia.
13. **Petrova, E. (2001).** Pre-school pedagogy. UI „Sveti sveti Kiril i Metodii“. Veloko Tarnovo.
14. **Piaje, J. (1997).** Language and Thinking of the Child. Sofia.
15. **Piaje, J. (1995).** The image of the world in the child. Sofia.
16. **Piaje, J. (2010).** Psychology of Intelligence. Sankt Peterburg.
17. **Piryov, G. (1976).** Problems in pedagogical psychology. Narodna prosveta. Sofia.
18. **Prutchenkov, A. (1991).** Features of gaming technology: concepts and terms. Pedagogy. Kn. 3.
19. **Vundt, V. (2010).** Problems of the psychology of peoples. Academic project. Moskva.
20. **Vundt, V. (2007).** Introduction to Psychology. Kom Kniga. Moskva.

*Проф., Д-р Румяна Борисова Милкова
Катедра „Социална педагогика”
Педагогически факултет
Шуменски университет „Епископ Константин Преславски”
milkovaru@abv.bg*