**Монтесори и играта**

*Ст.учител С. Лазарова*

През последните години учителите започнаха да използват дидактическите методи на преподаване,подходящи за по-големи деца в предучилищни заведения (Зиглър и Епископ-Йозеф 2004 г.). Все по-често се налага мнението, че от децата на възраст от три до пет години се очаква да седят и да слушат уроци без взаимодействие (Hamre и Pianta 2007). Такъв подход към ученето нарушава принципите на конструктивизма, правещ ученето ефективно. Всъщност много преподаватели сега призовават към този подход, по-специално към учене чрез игра, като най- подходяща от гледна точка на развитието алтернатива на дидактическия инструментариум.

По протежение на линия, минаваща от самостоятелната, свободната игра (в която децата играят самостоятелно), през ръководена игра (където възрастните контролират и внимателно насочват), до дидактическото обучение (където учителят директно обучава децата), обучението чрез игра заема позиция между свободната игра и ръководената игра.

В Свободната игра децата участват без постоянния контрол на възрастните. Тя е весела, гъвкава, активна и доброволна, без постоянния надзор на възрастния.

Управляема е играта когато възрастния насочва детето към конкретни занимания с игрови весели и спокойни способи без близък контрол над възрастни.

Самата Мария Монтесори говори негативно за основният компонент на учене чрез игра – играта наужким, или потъването във фантазия за най-малките, тук се разглежда това очевидно противоречие: как и защо обучението на Монтесори включва елементи на обучение чрез игра, като същевременно избягва фантазията.

Ако наблюдавате деца в предучилищна програма на Монтесори, ще забележите, че детската "работа" има всички основни характеристики на играта. Една статия на психолога Питър Грей в "Психология Днес" идентифицира пет такива ключови характеристики. Нека да разгледаме опита на детето в програмата Montessori или предучилищна среда в светлината на тези пет характеристики:

**"Играта е самоизбрана и самоуправлявана; играчите винаги са свободни да напуснат. "**

Както се казва психологът Питър Грей, играта е "това, което човек иска да направи, за разлика от това, което е длъжен да направи." Програмата Монтесори напълно удовлетворява тези изисквания: В една детска градина Монтесори децата имат три часа всяка сутрин и два часа на всеки следобед, където свободно избират с кои от стоте дейности в класната стая искат да се занимават. Няма задължителни групови дейности, нито учител, който да им казва какво да правят или кога да спре дадена дейност, или колко дълго да продължи. За разлика от другите предучилищни заведения, в които учителите се занимават с групови игри, пеещи сесии, занимания с изкуства и занаяти, които биха могли да изглеждат като "игра", те ще бъдат по-малко игри за онези деца, които предпочитат да правят нещо друго. Защото пълната свобода в играта е свободата да се откажеш ", казва Грей. Тази свобода винаги се зачита в Монтесори: Когато учител въвежда нова дейност за дете, като го покани на урок, детето може да откаже да се присъедини към урока. И след като урокът приключи, детето може да избере незабавно да върне материала на рафта. В класната стая в Монтесори се "следва детето", вместо да налага някаква дейност. В думите на д-р Монтесори: Учителят просто помага на детето в началото да се ориентира към толкова много различни неща и го учи на точното използване на всяка от тях, т.е. тя го въвежда в подредения и активен живот в околната среда. Но след това го оставя свободно в избора и изпълнението на работата си. (Откриването на детето, стр. 63)

**"Играта е дейност, в която средствата са по-ценни от целите".**

Монтесори отбелязва, че децата са много фокусирани върху процеса, а не върху целта. Всеки учител в Монтесори може да разказва истории за деца, които внимателно полират огледало, докато не блесне прекрасно. Възрастният може да се премести, за да остави огледалото, но често детето ще започне процеса на полиране отново! "В степента, в която се занимаваме с дадена дейност, за да постигнем някакъв край или цел, която е отделна от самата дейност, тази дейност не е игра. ... Докато някои дейности на Монтесори в практическия живот са типичните неща, които възрастните правят като целта е край (миене на маси, полиране на обувки, шиене), децата от Монтесори изследват тези дейности в абсолютно самоусъвършенстване, в крайна сметка по свой начин, избирайки да ги повтарят отново и отново, без да постигаме резултат, а с радост да се ангажира и да овладее този процес.

Отново от статията: "Играта често има цели, но целите се преживяват като неразделна част от играта ... Например конструктивната игра ( сграда на нещо) винаги е насочена към целта за създаване на обекта, който играчът има предвид. Но забелязваме, че основният обект в тази игра е създаването на обекта, а не използването на обекта. "Това прекрасно улавя дейностите на детето на Монтесори с много от сензорните предмети - изграждането на розовата кула, подреждането на червените пръчки или конструктивните триъгълници, монтиране на цилиндрите с въртящи се цилиндри в техните подходящи места, решаване на триномиалните куб-дейности, които децата свободно избират да повтарят отново и отново и които ги предизвикват да усвоят последователно по-трудни задачи.

**"Играта се ръководи от умствени правила."**

Често, когато външен човек наблюдава в класната стая в Монтесори, той усеща фокуса, структурата, спокойствието на децата. Това очевидно е много различна среда от хаоса, който обикновено свързваме с ранното детство! И все пак нали присъствието на правила означава, че тези деца не играят? Не и според Питър Грей: "Играта е свободно избрана дейност, но тя не е свободна форма на дейност. Играта винаги има структура и тази структура произтича от правилата в съзнанието на играча. ... Правилата не са като правилата на физиката, нито като биологически инстинкти, които се следват автоматично. По-скоро те са умствени концепции, които често изискват съзнателни усилия, за да се имат предвид и да се следват. ... Тоест всяка форма на игра включва значителна самоконтрол. ... Играта черпи и очарова играча точно защото е структурирана от правила, които самият той е измислил или приел.

Това е така вярно в Монтесори! Това е една от причините, поради които автентичните детски градини в Монтесори насърчават използването на материалите от Монтесори програмата в съответствие с предназначението им (напр. Цилиндрите за котлите са предназначени за изграждане, а не за използване като преструктурирани влакове). Очевиден е и фактът, че децата се наслаждават на това, че са показали как да извършват прости действия, като прехвърляне на мъниста с лъжица или подвижване на мат, по много точен начин. Тези пунктове на интереси - плъзгайки матката плътно, така че се изправя право; изливане на вода, така че няма да се разлеят - служат като правила, които правят дейността интересна - те са основен елемент на ученето чрез игра, а не пречка за това! Също така трябва да се има предвид, че тези правила са видими за самото дете: то не се нуждае от възрастен, който да го наблюдава и коригира. Вместо това контролът върху грешката е вграден в материала, като детето е натоварено да преценява само собствения си напредък.

За какво става въпрос? Питър Грей казва: " Сред всичките останали ценности на играта най-голямата стойност за човешкия вид се крие в изучаването на самоконтрол. Самоконтролът е същността на това, че си човек. Навсякъде, за да живееш в човешкото общество, хората трябва да се държат в съответствие с съзнателните, споделени мисловни схващания за това, кое е подходящо; и това е, което децата практикуват постоянно в своята игра. В нея, по собствено желание, децата практикуват изкуството да бъдат човеци.

**"Играта е въображаема, откъснато по някакъв начин от реалността".**

Играта често включва ангажиране на дейности, които са "сериозни, но не толкова, реални, но не съвсем". Играта може да включва въображение, преструвайки се на нещо, фантазия. За децата преструктурирането често включва действия като възрастни: подготовка и сервиране на лека закуска на кукли, използване на преструктуриращи инструменти, преструвайки се, че почистват подове, отправяне във въображаеми пътувания до фантастични земи, населени с принцеси, рицари и дракони. Няма специални кухни, нито преструктурирани инструменти, никакви малки чаши за кукли, приказни книги. И все пак това означава ли липса на въображение?

Вместо просто да се преструват, че се подготвят и сервират закуска на плюшени играчки животни, децата от Монтесори имат възможност да направят истински нещата! Вместо да използват пластмасов нож, за да режат дървен, фалшив банан за куклите, те използват истински нож, нарязват истински банан и го сервират на истинските си приятели. Те съвсем буквално излизат извън света на детето, където са нуждаещи се и зависими, в един свят, който е толкова оптимизиран около техните възможности, че докато са в него те всъщност могат да бъдат силните независими хора, към които се стремят да се развиват.

Вместо да избяга във фентъзи приказка в книгите, малкото дете в Монтесори целенасочено се заобикаля с истории за истинския свят, пълен с чудеса на странни животни на далечни места, различни човешки преживявания в различни времена и места и героични приказки, които наистина са се случили. Въображението е начело на преживяванията на тези деца: те никога не са били в Африка на сафари; никога не са се изкачвали по ледената планина, покрита с ледници; те не могат да се срещнат с динозаври. Но тъй като те си представят тези истински, но отдалечени места, те също придобиват истинско знание - което по никакъв начин не отрича играта за натрупване на този опит. Грей пише за ролята на въображението в собствената си работа като писател: "Фактът, че част от моята фантазия може да се превърне в реалност, не отрича статута й на фантазия".

**"Играта включва активна, но не стресираща рамка на ума."**

Тази финална характеристика на играта следва естествено от другите четири. Тъй като играта включва съзнателен контрол на собственото си поведение, с внимание към процеса и правилата, той изисква активен ум. Играчите не само пасивно абсорбират информация от околната среда, или реагират рефлексиращо на стимули, или се държат автоматично в съответствие с навика. Освен това, тъй като играта не е отговор на външните потребности или непосредствените силни биологични нужди, играчът е относително свободен от силните дразнения и емоции, които се изпитват като натиск или стрес. И тъй като вниманието на играча е съсредоточено върху процеса повече от резултата, умът на играча не е разсеян от страх от неуспех. Така че, умът в играта е активен и бдителен, но не и стресиран. Психическото състояние на играта е това, което някои изследователи наричат ​​"поток". Вниманието е настроено към самата дейност и има ограничено съзнание за себе си и за времето. Умът е обвит в идеите, правилата и действията на играта. Когато родителите наблюдават предучилищна занималня в Монтесори, те понякога коментират, че децата изглеждат толкова съсредоточени, толкова сериозни - с подразбиращата се загриженост, че те не използват дивите, силни, импулсивни действия, често срещани, когато групи от малки деца са заедно. Във време, когато детството често е приравнявано на хиперактивно, емоционално, извън контрол, родителите се притесняват, че на тези фокусирани деца от Монтесори класовете може да "липсва" това, че са деца и със загриженост се предполага, че децата са неестествено тихи, защото, може би, са принудени от учителите за това.

Нищо не може да бъде по-далеч от истината! Монтесори деца са просто дълбоко ангажирани в избраните от тях дейности. Умовете им са "активни и бдителни, но не стресирани". Те са в състояние на поток. Както д-р Монтесори толкова категорично каза, "най важното за развитието на детето е концентрацията. Детето, което се концентрира, е изключително щастливо. "За да обобщим: в програмата Монтесори децата се занимават през по-голямата част от деня в дейности, които отговарят на това много грижовно определение на играта. Монтесори е учене чрез игра!

**Цялостна структура**

Учебният план представя друг структуриран елемент на обучението по Монтесори. Монтесори разполага с набор от уроци и материали за всяко ниво на клас, и по даден предмет (например математика или музика), учителите представят материали в доста подредена последователност. В курсовете за обучение на учители в Монтесори, учителите преминават през представянето на материалите и основната теория в тях. В рамките на тази последователност от точни уроци със специфични материали, децата в програмите Монтесори могат свободно да избират какво да правят, затова образованието в Монтесори изглежда толкова неструктурирано. Но дори в рамките на този свободен избор, самата работа остава тясно структурирана. Един може да избере да измие масата, но има конкретни стъпки, които трябва да следвате в процеса. Трябва да носите кофата до масата, да я вдигнете върху нея, да напълните кофата до специфично ниво с вода и да добавите определено количество сапун, да върнете кофата, да поставите гъба във водата, да изтръскате водата и със заучено притискане да избършете масата отляво надясно (възпроизвеждане

посоката, необходима за писане), да изсушете масата с кърпа (отляво надясно), и така нататък, много, много строго структурирани.

По този начин, независимо от това, дали човек вижда Монтесори образованието като свободно или не, зависи от нивото, на което се фокусира. Ако се фокусира върху микроравнището на измиване на маса, може да изглежда прекалено сложно. Ако се фокусира върху по - високото ниво на свободата на децата- да избират какво правят, кога и с кого изглежда прекалено подробно. И ако се фокусира върху (поне в някои сетива) дори по-високи нива на учебната програма и нейните очаквания за поведение, изглежда отново структурирана.

Учителите би трябвало да насочват ученето в рамките на структурите, но да го правят леко и заинтригуващо, особено да се съсредоточат върху целите, които имат предвид. Така образованието на Монтесори прилича на учене чрез игра.

**Използването на реални обекти**

Геометрични фигури за манипулиране- проследяване на формите с пръстите си, и учене, съдове за хранене,

По този начин игривото учене олицетворява познанието. Съществуват множество доказателства че ученето се подсилва, когато е въплътено във всички модалности Използване на обекти за ангажиране на децата в обучението гарантира ръчно участие. Освен това, въз основа на обекти ученето е по-скоро активно, отколкото пасивно, а активността също е свързана по-добро обучение. Изследване на предучилищните програми в седем че ученето, включващо различни манипулируеми обекти, насърчава

когнитивно развитие.

**Интерактивни уроци**

Michelene Chi подсказва, че най-доброто обучение идва от контексти, които не са просто активни или конструктивни, но и интерактивни.

Уроците Montessori също са интерактивни. Повечето уроци по Монтесори включват лица или групи от две до шест деца, в зависимост от възрастта на децата и колко в един клас са готови за конкретен урок. По-малки деца е по-подходящо да получат уроци по един на един. Учителят обикновено определя готовността на децата, като наблюдава взаимодействията им с материалите, научени в предишни уроци.

За повечето уроци учителят седи на маса или на килим на пода и показва на децата как да използват материалите. Децата се редуват. По този начин уроците на Монтесори включват много взаимодействие, както и по-ръководено игриво обучение.

**Свободно избрани взаимодействие с връстниците, когато детето избира.**

**Няма външни награди**

При конвенционалните дидактически инструкции учителите често използват златни звезди и оценки да вдъхновяват децата да се държат добре и да учат материал. Зад тези възнаграждения е лъжа модел на поведение на децата и учене, може би защото държавните училища

За разлика от това, игривото учене се случва само заради него. Децата са вътрешно мотивирани да играят. В образованието на Монтесори, и присъщата награда на ученето е самоцел. Не винаги е било така: Монтесори първоначално си помисли децата имаха нужда от награди и им предложиха хубави играчки, с които да играят успешно прочетени думи. Но когато видя децата отхвърли играчките и поиска повече думи, за да прочете, вместо Монтесори че в условията на свободен избор ученето е собствена награда. Тя след това елиминира външните награди от програмата.

Понякога учудва наблюдатели, че класната стая от двадесет до пет до тридесет деца могат активно да се занимават в двадесет до тридесет различни дейности без мир всички награди, особено на ниво начално училище, когато децата са ясно прави академична работа като писане на доклади. Защо го прави, чуде се, ако не и за клас? Голяма част от изследванията показват, че наградите могат да разстроят интереса към по-рано привлекателна дейност (Deci, Koestner и Ryan 2001; Warneken and Tomasello 2008).

В едно класическо проучване някои деца, които често използват маркери за рисуване, са били предложи награда за рисуване с маркери. След това те използват маркери по-малко отколкото преди това, и по-малко от други деца, на които не са били предлагани награди за използването им. Други проучвания също са открити че външните възнаграждават по-ниското творчество. Както в игривото обучение, така и в Монтесори, в дейностите са естествено възнаграждаващи и не се предлагат външни награди.

**резюме**

Накратко, образованието в Монтесори прилича на игриво учене по много начини, начини в които контрастират с конвенционалното образование. И двете се наслаждават на комбинация от свобода и структура, използващи дидактически предмети, интерактивни уроци за учители, свободно избрани дейности и ангажиране с връстници - всички дейности, които са присъщи мотивиращо, а не външно възнаградено, и всичко приятно.