

Dr. Lucia Malinova Angelova
Sofia University St.Kl.Ochridski
Dept. of Preschool Pedagogy
Sofia
BULGARIEN

DAS SPIEL UND DAS SPIELZEUG IN DER KINO- UND FERNSEHWELT

Das in Frage kommende Problem wird mit dem früheren Übernahme der sozialen Erfahrung verbunden. Deshalb werden die Kommunikation und die Sozialisierung als Schlüsselmomente beurteilt. Die Verwendung der Verbindung zwischen Spiel und Spielzeug einerseits und andererseits zwischen Kino und Fernsehen gibt die Möglichkeit für den Erwerb einer entsprechenden Zuständigkeit. Sie kann in drei Ebenen eingegliedert werden:

Die Kompetenztätigkeit
Kommunikative Zuständigkeit
Soziale Zuständigkeit

Diese Ebenen zeigen die Verbindung der zu bildenden Fähigkeiten bei den Kindern mit der Anwendung der Kultur oder ihrer Abarten. Es ist ein günstiger sozialisierender Effekt unter der Voraussetzung zu erwarten, daß der Einfluß des Mikro- und Makroumfelds auf die Kindes Entwicklung aktualisiert wird. Aus dem sozialpsychologischen Sichtpunkt wird das in drei Bereichen umgesetzt: Tätigkeit, Verkehr und Selbstbewußtsein.

In bezug auf den ersten Bereich ist das Spiel als Orientierung der Kinder in den für jede Tätigkeit spezifischen Relationssystemen präsent. Durch das Beherrschen des Spiels erreicht das Kind die Übernahme der grundlegenden Bestandteilen der universellen Struktur jeder Menschentätigkeit. Durch das Spiel erreicht das Kind bis zum ursprünglichen Beherrschen und Entwicklung aller Erkenntnisformen mittels der sozialen Information. Für das Fernsehen und das Kino ist die Übermittlung von sozialer Information typisch, die von den Kindern gesucht und mittels Spiel und Spielzeug wiedergeben wird.

In bezug auf den zweiten Bereich ist das Spiel hauptsächlich in der Form der Möglichkeit für die Erweiterung und Vertiefung der Relationen zwischen der Persönlichkeit des Kindes und der Welt präsent. Durch die Massenkommunikationssprache wird im Spiel die kommunikative Kompetenz aufgebaut.

In bezug auf den dritten Bereich ist das Spiel als Mechanismus für soziale Regelung Dank der Möglichkeiten für die Gestaltung der Kinderpersönlichkeit präsent. Hier kommt das Verhältnis des Kindes zu den Mitmenschen im Vordergrund, das im Laufe des Spiels Dank der erhaltenen sozialen Information gebildet wird.

Das Spiel als ein Sozialisierungsfaktor ist im ganzen Leben das Menschen, obwohl auch mit unterschiedlichen Intensität da. Diese Intensität hängt von den Wechselbeziehungen oder vom gemeinsamen Einfluß des Spiels und den anderen sozialisierenden Faktoren ab. Die spezifische Verbindung zwischen dem Spiel, dem Fernsehen und dem Kino führt zur Steigerung der erwähnten Intensität oder zu einem günstigen sozialisierenden Effekt.

Aus der pädagogischen Sicht ist der Erzieher im Kindergarten hauptsächlich zur Wahrnehmung der regulierenden Funktion in der Vielfalt von Einflußfaktoren und zur Gewährleistung von der spezifischen Relation zwischen ihnen berufen. Das gilt insbesondere für die Relation zwischen Spiel, Spielzeug, Fernsehen und Kino.

Das Kino und das Fernsehen interpretieren wie beim Spiel - jedoch mit Hilfe der spezifischen künstlerischen Formen - verschieden Aspekte des Menschenlebens und der menschlichen Tätigkeit. Das Verhältnis zwischen Spiel Kino und Fernsehen sind von äußerster Bedeutung für das Verstehen der Rolle des Spiels in der Erziehungsarbeit im Kindergarten und besonders für das Verhältnis des Erziehers zu ihm und seinem Ablauf. Das Fernsehen unterhält auf einer spezifischen Weise den Status eines bestimmten Kindes in einer gegebenen Gruppe und entsprechend sein Ansehen aufgrund von der von ihm beherrschten Information. Auf dieser Weise bringt das Fernsehen auf einer spezifischen Weise zur Sozialisierung des Kindes im Vorschulalter bei. Es entwickelt seine kommunikative Zuständigkeit mittels der Anwendung der Sprache für abgegrenztes Rollenverhalten.

Zweifelsohne ist die in der Öffentlichkeit verbreiteten Information eine soziale Information vornehmlich über die zwischenmenschlichen Beziehungen, über ihr Wechselwirkung, ihre Bedürfnisse, Interesse usw. Gleichzeitig ist das soziale Wesen des Spiels, sowie der soziale Verkehrsbedarf eindeutig nachgewiesen, wobei der Verkehr unmittelbar im Spiel entwickelt wird: eine Tätigkeitsform, die die sozialen Bedürfnissen befriedigt. Die soziale Funktion des Spiels ist mit dem Bedarf an neuen Eindrücken verbunden. Deshalb hat das Kind vor allem soziale Information zu benutzen, damit sich das Spiel als Tätigkeit entwickeln kann. Vom Charakter der Information hängt sowohl die vom Kind übernommene Rolle, als auch die im Spiel verwendeten Spielzeugen. In dieser Hinsicht ist die mit Fernsehen und Kino verbundene Werbungsindustrie ein deutliches Beispiel: die Herstellung von einer Reihe von Artikeln, die vom Sujet, von den Helden und Bestand der einzelnen Produktionen entlehnt sind. Der unmittelbare Kontakt mit diesen Spielmitteln gewährt dem Kind eine Erkenntnisinformation in bezug auf die reproduzierten Gegenständen aus der Wirklichkeit. Zugleich verwandelt sich diese Information in einer sozialen Information mittels des Verkehrs mit den anderen, das auf den Inhalt der im Spiel gespielten Rollen zurückzuführen ist.

Folglich hat der Erzieher das Kind bei der Wahrnehmung der sozialen Information vom Kino und vom Fernsehen zu fördern. Aber welche Information? Die Handlungen des Erziehers sollen konkret dem Einfluß der Sozialinformation auf:

1. Die Struktur des Spiels mittels der Rolle als sein Hauptbestandteil
2. Die Dynamik der Wechselbeziehungen zwischen den Kindern
3. Die unterschiedlichen Kontakte zwischen den einzelnen Gruppengliedern.
4. Die bestimmten Spielentwicklungsstufen

zugewendet sein.

Um den möglichen negativen Effekt von der zu erhaltenden Information vermeiden zu können hat der Erzieher folgendes zu beachten:

1. Den Einfluß der sozialen Information, dem benutzten Spielzeug und der konkreten Quellen dafür im Laufe des Spieles zu verfolgen

2. Die interne Prozesse in der Gruppe im Augenblick der relativen Informationsisolierung der Gruppe für einen bestimmten Zeitraum zu analysieren - Zugang zu Fernsehsendungen und Kinofilmen.
3. Die Veränderungen in der Spielstruktur, die Veränderungen in bezug auf die Rollen und die Veränderungen bei der Benutzung vom bestimmten Spielzeug abhängig von der Einwirkung der unterschiedlichen Fernseh-, Kino- und Videoprodukten zu analysieren.
4. Die Entwicklung der Interessen der Kinder, ihre Zuwendung zu einem bestimmten Spielsujet, Spielzeug- und Rollenwahl abhängig von der erhaltenen oder empfohlenen Information über Fernsehsendungen, Kino- oder Videofilme zu verfolgen.
5. Sorgfältiges Suchen nach dem Vorhandensein von Konflikt zwischen der sozialen Information und der Sensorinformation der Kinder.

Das Suchen nach einem sozialisierenden Effekt von der Wechselwirkung und dem Verhältnis zwischen der vom Kino und vom Fernsehen erhaltenen Information und der vom Kind benutzten Information hat eine eigene Logik. Sie steht in keinem Widerspruch zum Wesen des Spiels - die Wiedergabe von Beziehungen, die in Handlungen, in den typischen Verhaltenszügen versteckt sind. Das ist so, weil das letztere auch für das Wesen der vom Kino und Fernsehen produzierten sozialen Information typisch ist. Sie widerspricht den zwei nachfolgenden Aspekten der möglichen Verbindung mit dem Kino und dem Fernsehen nicht:

Das Kind wird die Information vom Fernsehen, vom Kino, vom Video usw. nur bei Bedarf daran benutzen;

Das Kind wird nur diejenige Information vom Fernsehen, vom Kino, Video usw. benutzen, woran es mehr interessiert ist und welche Information es mehr braucht.

Unabgesehen vom allen o.e. sollen wir nicht außer Betracht lassen, daß im Spiel auch etwas erdachtes gibt, ohne das kein Spiel zustande kommen kann und kein Spielzeug geben wäre. Die Phantasie wird durch die Bedingungen der Spielhandlung erweckt und die soziale Information vom Kino und vom Fernsehen erleichtert die wirkliche Wiedergabe und Umsetzung der Wirklichkeit. Sie hat eine beträchtliche Bedeutung für die Überwindung der negativen Trends, die auf die Imitation und blinde Nachahmung zurückzuführen sind. Die Information vom Fernsehen und vom Kino im Kontext der pädagogischen Innovationen ermöglicht die Verallgemeinerung der Wiedergabe, was ein wesentlicher Bestandteil des schöpferischen Spiels darstellt.