

Das Spiel im Lernprozeß

Der Lernprozeß im Kindergarten ist zur Festigung der Individualität der Kinderpersönlichkeit, zur Entwicklung der Möglichkeiten jedes Kindes in den Bedingungen der gemeinsamen schöpferischen Kontakte gerichtet. Das Richten der Aufmerksamkeit auf die Kinderpersönlichkeit verlangt, daß der Lerninhalt und das Zusammenwirken bei seiner Beherrschung in Übereinstimmung mit der Kinderpsychik, Interessen und Rechten umgewandelt werden.

Als Vermittler bei der Orientierung des Kindes in der ihm umgebenden Welt, soll der Pädagoge ihm zur selbstständigen Beherrschung der Lernerfahrung, aufgebaut und angehäuft in der Philogenese, stimulieren. Gleichzeitig muß er Bedingungen zum Formieren, Bereicherung und Erhöhen der individuellen Lernerfahrung jedes Kindes von der Gruppe auf folgender Stufe schaffen. Die Eigenerfahrung wird dem Kind eine Möglichkeit schaffen, später bei Anwesenheit von kognitiven Ressourcen selbst die Erkenntnisprobleme zu lösen. Die Bereicherung der Eigenerfahrung im Lernprozesses wird in 2 Plänen verwirklicht.

- durch zweckmäßiges Kennenlernen von Erkenntnisinformation entsprechend der individuellen Erkenntnisbedürfnissen und der Möglichkeiten zur Wahrnehmung, Sinngaben und Verarbeitung der erhaltenen Information.

- durch Umwandlung von Information, die in der Lebenserfahrung des Kindes aufgenommen ist, die bei seinen unmittelbaren Kontakten mit der Umwelt, bei den alltäglichen und vielseitigen Wechselwirkungen in den am nächsten stehenden Sozialumgebung beherrscht ist.

Das Bestreben der Pädagogen die Erkenntniserfahrung der Kinder maximal zu bereichern, wird manchmal in ungerechtfertigten Überschütten mit Erkenntnisinformation, die zum psychischen Diskomfort führt und eine negative Beziehung zum Lernprozeß schafft. Ein anderes Extrem, das im Praktikum zu beobachten ist, ist das Überschütten der Kindern mit positiven Emotionen, ohne das ihnen die Möglichkeit gelassen wird, sich Mühe darüber zu geben. So wird ein Bestreben der Kinder mit dem Suchen von Unterhaltendem und Fehlen eines Wunsches zum Lösen von Erkenntnisproblemen geschafft.

Die beiden Extremen sind schädlich für das Kind - als für seine zukünftige Entwicklung, so auch für sein Wunsch hier, jetzt und in diesem Augenblick seine Bedürfnisse zu befriedigen, dieses zu machen, was ihm anzieht und seine Interessen weckt. Das Kind mit seinen Interessen und persönlichen Bevorzungen ist ein Sozialwesen, die das Erwachsenen in Bezug nehmen sollen. Deshalb ist es notwendig eine gute Balance zwischen der Geistesanspannung und des positiven Erlebnis zu finden.

Der erfahrene Pädagoge benutzt verschiedene Strategien über Stimulierung der Kinderinteressen zur Erkenntnistätigkeit und der Kinderbedürfnisse neue, interessante und ungewöhnliche Dingen zu entdecken. Eine Möglichkeit zum Lösen dieses Problems ist das Benutzen des Spieles im Lernprozesses.

Das emotionale Wesen des Spieles macht ihm unersetzliches Mittel im Lernprozeß. Es schafft und unterstützt die Interesse zur Erkenntnisinformation, aktiviert das Denken und das Suchen von originalen Eigenentscheidungen.

- Die Spezifik des Vorschulalters verlangt, daß die Erkenntnisinformation

auf positiven emotionalen Hintergrund gegeben wird und fröhliche Erlebnisse weckt. Die emotionalen Charakteristiken des Spieles, mit der Möglichkeit über Beherrschen einer neuen Erfahrung verbunden, inspirieren emotionale Befriedigung, die als Innenzustand des Kindes während und nach dem Spiel bleibt und positiv seine Erkenntnistätigkeit beeinflusst. Es wird Interesse zum Wissen geweckt, das mit sich zieht, Freude und Befriedigung der Kinder bringt. Im Gegenfall kommt es zu Formalitäten bei der Beherrschung der Kenntnissen.

- Das Spiel schafft spezifische Entwicklungs- und Erkenntnismilleu für

die Kinder. In diesem Milleu haben sie die Möglichkeit wie ihr Erkenntnis-, als auch ihr Umwandlungsverhältnis zu der Umwelt zu machen. Sehr bedeutend ist das Entwicklungseffekt des didaktischen Spieles wegen der spezifischen Charakteristik der Strukturkomponenten. Die Spielabsicht richtet die Kinder zu bestimmten Erkenntnissphäre. Erkenntnis. Die Realisierung von der Spielabsicht nimmt das Tätigen von bestimmten Geisteshandlungen an. Das Spielinhalt hat auch ein Erkenntnischarakter. Es beinhaltet Kenntnisse und Können, die zur Verwirklichung der Spielabsicht notwendig sind. Die Spielhandlungen integrieren die geistigen, die praktischen und die Bewegungsoperationen, die der Spielabsicht und des Erkenntnisinhaltes des Spieles untergeordnet sind. Die Spielregel werden vom Kind wahrgenommen und mitgehalten, damit es die Spielabsicht realisiert. In diesem Fall sind die Regel nicht nur ein Mittel zum Kontrollieren und Selbstkontrollieren der Spielhandlungen und Einschätzung der Spielergebnisse sondern auch zum Organisieren der Erkenntnistätigkeit.

- Das Spiel schafft die Möglichkeit zur Bereicherung der Kindererfahrung

durch Integration seiner drei Formen: Fixform, d.h. das bis zu diesem Moment beherrschten in realen Lebens- oder Erziehungssituationen; die operative Form, d.h. dieses, was im Kindererkenntniserfahrung in diesem Augenblick beinhaltet ist; die potentiale Form der Erfahrung, die in der Qualität einer Neubildung einer Erkenntnismöglichkeit in der Nah- und Fernzukunft erscheint.

- Das Spiel sichert die Möglichkeit über "selbstständigen" Orientierung der

Kinder in Erkenntnissituation, beim Suchen und Entdecken von vielvarianten Möglichkeiten über Lösen des Erkenntnisproblems und über Realisierung der Spielabsicht.

- Das Spiel gibt die Möglichkeit über nichtreglementiertes

Zusammenwirken wischen der Kinder, aufgebaut auf dem Grund ihrer Bevorzugungen im Privatgrund - in Abhängigkeit von ihren Sympatien und im Businessgrund: Austausch von Meinungen, Vermutungen, Besprechung von möglichen Entscheidungen über Realisierung der Spielabsicht.

- Das Spiel sichert Möglichkeiten über Vereinbarung mit den

spezifischen psychischen Charakteristiken der Vorschulalter. Sie schuf Bedingungen über Stimulieren der Konzentration der Achtung und über Verminderung der Müdigkeit durch Verschiedenartigkeit der Erkenntnistätigkeiten mit Entbindungseffekt der interessanten emotionalen Situationen, die im Spiel einbezogen sind.

- Das Spiel in höheren Stufe hilft über Veränderung der Art der Subjekt

Objekt-Disposition Pädagoge-Kind als Verhältnis der Zusammenarbeit und gegenseitiger Anerkennung, so auch in Beziehung des Miterlebens beim Suchen einer Entscheidung, bei Verbitterung bei einem Mißerfolg, bei Freude vom Spiel.

- Das Spiel sichert die Möglichkeit über die Entwicklung von

enschaften, die für das erfolgreichen Einschließen im Lernprozesses notwendig sind:

- Wissensdurst, die sich in aktives Reagieren äußert, wenn eine neue, interessante, bedeutende für das Kind Information bei Streben auftaucht, das Erkenntnisproblem zu lösen und die Spielabsicht zu realisieren.

- Kreativität, die mit den Möglichkeiten über Enthüllen von nichtstandarten Varianten über Realisieren der Spielabsicht in Verbindung mit dem Erkenntnisinhalt und entsprechend der Spielregel verbunden ist.

- Kommunikationbarkeit, die sich in das Geschick ausdrückt, das Kind seine eigene Meinung zu äußern und sich andere Gesichtspunkte zu beabsichtigen ohne überflüssigen Konformismus, Können über Entscheidung der Konflikte im Einklang mit den Spielregeln.

- Disziplin, die sich bei Aufbau von Strategie über Realisieren des Spiels und beim Können im Einklang mit den Spielregeln zu handeln, widerspiegelt.

- Initiative, die es beim Durchsetzen von eigenen Ideen und Realisieren von Spielhandlungen, gezeigt wird.

Zum Abschluß, die Effektivität der Spiele im Lernprozesses kann man in das Stimulieren des Erkenntnisinteresses, das "Entzünden" von Bedürfnissen über aktive Wechselwirkung, die das Recht sichert, das Kind zu spielen und Kenntnisse zu beherrschen, die von Interesse für es sind und eine Interessenbeziehung zu der Erkenntnistätigkeit bilden.