

# РЕЦЕНЗИЯ

от доц. д-р Марина Теофилова Теофилова,  
ВТУ „Св. св. Кирил и Методий“

за

присъждане на образователната и научна степен „Доктор“ по  
професионално направление: 1.3. Педагогика на обучението по...  
(Методика на обучението по изобразително изкуство)

Тема на дисертационния труд:

## **ИГРОВИ ФОРМИ ПРИ ОБУЧЕНИЕТО ПО ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА В НЕФОРМАЛНОТО ОБРАЗОВАНИЕ**

Автор:

**Марина Лъчезарова Александрова**

редовен докторант към катедра „Визуални изкуства“  
ФАКУЛТЕТ ПО НАУКИ ЗА ОБРАЗОВАНИЕТО И ИЗКУСТВАТА  
Софийски университет  
„Св. Климент Охридски“

Научен ръководител:

**проф. д-р Стефан Алтъков**

### **1. Данни за дисертанта:**

Бих искала да споделя, че познавам кандидата от 2021 година, когато тя представи доклад на тема: „Водата като концептуален и изобразителен материал в съвременните визуални изкуства“ на традиционната за Факултет по изобразително изкуство към ВТУ „Св. св. Кирил и Методий“ Международна научна конференция „Визуални изследвания“. Марина Александрова представи доклада си в секция, на която аз бях модератор и добре си спомням, че темата предизвика интересна дискусия и въпреки че бе представена от дистанция в онлайн среда, тя бе в диалогичен режим с темите на други участници в конференцията. Още тогава имах възможност да оценя качествата на дисертанта и умението ѝ да анализира съвременни процеси във визуалните изкуства с дълбок резонанс в образователен аспект.

Ще се спра само на отделни моменти от биографията на докторанта, които могат да очертаят нейното развитие като млад автор:

През 2014 година завършва СУ „Климент Охридски“, специалност „Изобразително изкуство“ бакалавърска степен и през 2015 година магистърска степен, специалност „Рекламен дизайн“.

От 2019 г. има множество участия в изложби и съвременни форуми за изкуство: „Различно”, Триъгълна кула на Сердика, София, (2019); 8-ми Форум малки графични форми, София, (2020); „Ветрове и безсъници“, онлайн изложба, (2020); Ленд арт симпозиум и изложба, „Между пясък и пяна“, Китен-София, (2020 – 2021); Публичен художествен проект „Познатата Непозната“, Трявна, (2021); Пролетен салон, Галерия Христо Цокев, Габрово, (2021); Творческа резиденция на Изкуство в действие - „Следва продължение“, Очин дол, (2021); Ленд арт симпозиум „Между пясък и пяна“, Намеси, Китен-София, (2021); Проект „ЕКО-арт/АРТ-еко“ на катедра Визуални изкуства, ФНОИ, Китен, (2021); Публичен художествен проект „Познатата Непозната“, Карлово, (2021); Инсталация „Водни отпечатъци“, ФНОИ, София, (2021); Изложба „Намеси“, Галерия София прес, София, (2022); „ЕКО“, Галерия Алма Матер, София, (2022); КЕВИС Международниен симпозиум за лендарт и кинетично изкуство, Етнографски музей Етър, (2023); „Черни бездни, бели върхове“, Галерия Любен Гайдаров, Перник, (2023); „Вертикала и хоризонтала“, галерия Алма Матер, София (2023) и др.

От 2022 година дисертантът е хоноруван преподавател към катедра „Визуални изкуства“, Факултет по науки за образованието и изкуствата, СУ „Св. Климент Охридски“.

## **2. Данни за дисертационния труд:**

Дисертационният труд на **Марина Александрова „Игрови форми при обучението по визуални изкуства в неформалното образование“** е с обем **187** страници, от които 153 страници са основен текст и 33 страници приложения, които допълват имплицитно съдържанието на изследването.

В съдържанието на дисертационния труд са включени три тематично обособени глави, увод и заключение. Цитирани са 55 източника, от които 19 на кирилица, 22 на латиница и 14 източника от интернет. В приложението са включени 12 фигури, 8 таблици, 4 поледи протокола, представени под формата на таблици, 21 фотографии, илюстриращи образователния процес извършен с работните групи и 12 фотографии, заснети по време на провеждане на наративното интервю.

Дисертационният труд е с логично построена структура и стегнато изложение. Текстът е написан с прецизно използване на терминологията, налице е точно цитиране на посочените библиографски и други източници.

Да се говори за въвеждане на дидактически регламентирани игрови ситуации в обучението по изобразително изкуство във формална и още повече в неформална среда, разбира се не е новост и както самият докторант констатира, играта отдавна се е превърнала в работещ образователен инструмент на съвременното ни. Ето защо, проблематиката на дисертационния труд е изключително актуална в контекста на съвременната визуално

доминирана среда, в която образът е станал водещо средство на комуникация и трансфер на информация като културен код на съвременността.

**В увода** докторантът убедително аргументира необходимостта от настоящия труд и обосновава научен проблем, актуалност, обект и предмет на изследването. Изказано под формата на хипотеза предположение, че ако „...в условията на неформалното образование по визуални изкуства бъде приложена специфична система от занятия, базирани на игрови подходи и методи, то това би довело до постигане на качествени резултати, изразени в подобряване на художествените умения, опита и интереса в областта на съвременните форми на визуалните изкуства.“ (стр. 4) е добра отправна точка за осъществяване на експериментално педагогическо изследване в неформална среда.

Изборът на възрастова група за осъществяване на изследването е изключително трудна задача, като се има предвид, че възрастта 6-10 години би могла да се определи не толкова като конкретна възраст, а по-скоро като образователен период, включващ последен етап на предучилищна и начална училищна степен, ключов етап за формиране на базисни знания и отношение към визуалните изкуства. Това прави този период толкова съществен от педагогическа гледна точка. От първостепенно значение за пълноценното общуване с произведенията на визуалните изкуства се оказват промените, които настъпват в характера на познавателните процеси, възприятията, вниманието и най-вече в разгръщането на мисълта и въображението. Още тук искам да подчертая, че въпреки трудностите, предопределени от възрастовата група, докторантът е намерил верния език и мярата в поднасянето на същностни за изкуството идеи, свързани с играта (като културен, социален и исторически феномен) и с изкуствата (перцепция, взаимодействие, идея, съдържание, сетивност и др.).

Осъщественото от докторанта теоретично и експериментално изследване е логически систематизирано в три взаимосвързани глави, които отговарят на основните етапи на провеждането му: теоретично проучване на литературни и други източници, осъществяване на предварителни изследвания, подготовка на диагностичен инструментариум, проектиране на експериментален методически модел, базиран на играта, осъществяване на експериментално изследване и събиране, обработка и анализ на получените данни.

**В първа глава** Марина Александрова очертава теоретичните параметри на изследването като разглежда същността на играта в културологичен, социологичен и исторически аспект. В своите разсъждения за играта и културата тя стъпва върху философски постановки на Кант и Шилер, а за отправна точка за някои свои построения тя използва труда на Йохан Хьойзинха „Homo Ludens“, играта като метафора (Еко) и „игровото

поведение“ (Суифт), което е напълно необходимо предвид естеството на нейното изследване.

Играта е диференцирана като физическа и интелектуална според двете основни форми на активност. За целите на изследването са разгледани накратко някои популярни примери от развитието на игрите в исторически ракурс. Напълно оправдано тук тя не прави пълен исторически обзор на игрите, въпреки че споменава тяхната архетипност. Логично на следващ етап, навлизайки в разгръщането на теоретичната постановка, Марина Александрова прави паралел между същността на художествената творба и играта. Нещо повече интерпретирайки творчеството на Йозеф Бойс, което изисква активно участие от страна на зрителя, тя разглежда играта като структура на художественото произведение.

В подточката „Игровизация“ тя се насочва към едно сравнително ново и не дотам наложено в теорията и практиката понятие, което тя поставя като смислово ядро на своето експериментално изследване. Тук тя прави необходимото уточнение, че „игровизацията“ е ново понятие, което се стреми да обхване „...използването на игрови елементи и техники от игровия дизайн в неигрови ситуации“ (стр.22).

В разгръщането на теоретичната постановка на изследването Марина Александрова анализира появата на т. нар. художествена игра като феномен на новите дигитални технологии, които предлагат на публиката неизчерпаем диапазон от образи и измерения на паралелни виртуални светове. Разглежда основните връзки, сходства и съотношения между играта и изкуството като се опира на дълбокото си убеждение, че играта и изкуството вече съществуват съвместно в множество хибридни версии: *„Художествените игри носят заряда на играта и концепцията на съвременната художествена творба. Те са сборен, сложен, аморфно структуриран и изменчив образ, адаптиращ се към актуалните за деня проблеми и естетика или антиестетика.“* (стр. 27)

От съществено значение за по-нататъшното разработване на експерименталния методически модел, приложим в неформална среда е анализът, който докторантът прави на игровизацията на визуалния образ така наречения „визуален обрат“ или „визуален завой“ (Mirzoeff), който визира изместването на фокуса от словото към образа и изисква преразглеждане и пренаписване на историческите анализи и обосновки на модернизма и модерността, за да може да бъде обяснен преходът от предимно словесна към визуална комуникация.

В края на първа глава Марина Александрова конструира теоретичния гръбнак на разработения образователен модул с изясняването на понятията „интерактивност“, „игровизация“ „неформално образование“, „уъркшоп“ и др. като акцентът е поставен върху основния материал, с който ще се осъществи експеримента - **водата** като изразно средство, разгледана във всички нейни агрегатни състояния и модалности.

**Във втората глава** е представен експериментален образователен модул и дизайн на модел за педагогическо взаимодействие в неформална среда под формата на уъркшоп „Вода“.

За целта са проучени дидактическите постановки на игровите форми и тяхното приложение в неформалното образование. В този контекст е разгледан уъркшопът като основна организационна форма в неформалното образование.

Като съществен приносен момент в главата бих открила проведеното от докторанта предварително проучване под формата на наративното интервю с възрастни хора (на възраст около 70 години), което позволява да се проследи как игрите и играчките са повлияли върху уменията и способностите им в перспективата на образователното взаимодействие и изминатия житейски път.

Педагогическия експеримент е проведен на терен с различни групи от деца във възраст между 6 и 10 години, чрез осъществяването на игрови форми с използването на подръчни материали, чиято адаптация и синхронизация позволява хипотетичната реконструкция в образователен режим на съществуващи произведения на съвременното визуално изкуство.

Проведеното експериментално изследване напълно отговаря на изискванията за провеждане на естествен педагогически експеримент. Методиката и инструментариумът са адекватни на хипотезата, целите и задачите на изследването. Експериментът е проведен в неформална среда, в четири последователни срещи с деца от различни места на възраст 6 – 10 години. Местата за провеждане на срещите са: „Музей на водата – Благоевград“ и парк Заимов в София. Уъркшопът има динамичен характер като предвидените дейности и активности на участниците варират в голям диапазон от игрови и дискуссионни форми, свързани с водата, нейните състояния и техните проекции в съвременното изкуство. На базата на получените резултати е направен анализ на развитието на отношението и познанията на участниците в уъркшопа за визуалните изкуства в рамките на формиращия експеримент.

**Глава трета** отразява конкретната организация и провеждането на експерименталното изследване. Представен е игрови модул модел, неговата реализация под формата на Уъркшоп „Вода“ и анализ на постигнатите резултати от приложението на модела в неформална среда. Хронологично са представени всички етапи на дидактическия експеримент – проучванията на терен, предварителният и същинският експеримент, дейностите „Течна игра“, „Ледена игра“, „Облачна игра“ и др., дидактичните и художествените материали. Резултатите от входящата и изходящата диагностика са подробно описани и систематизирани в таблици.

Разработен е диагностичен инструментариум от критерии (знания, умения и нагласи) и съответните показатели с цел да се определи до колко ефективен е приложението експериментален игрови модел.

Индивидуалните постижения са обработени количествено и са представени в обобщен вид посредством таблици.

Обработката на резултатите дава сериозно основание за проверка на формулираната от докторанта хипотеза, както и за естеството и качеството на постигнатите резултати. Въз основа на убедително представените аргументи по експериментален път е доказана хипотезата. В отделна точка са изведени изводи, отразяващи постигнатото в проведеното изследване.

**В заключението** са резюмирани получените резултати, формулирани са изводи и препоръки към бъдещи изследвания, обективно са посочени приносите на дисертационното изследване. Разгледан е потенциалът на модула за бъдещи трансформации, приложение и развитие.

**Авторефератът е изготвен коректно и отговаря на структурата и съдържанието на дисертацията.**

### **3. Научни приноси:**

Дисертацията на Марина Александрова е оригинален труд, който представлява принос към изследването и теоретизирането на актуалния въпрос за възможностите и мястото на играта като специфичен художествен израз на децата в предучилищна и начална училищна възраст. Тя изследва интересен аспект на играта като същност на творческата дейност. Прилага я в педагогически ситуации, генерирани в неформална среда. Среда, която традиционно сме свикнали да мислим единствено като въпрос, касаещ индивидуалните предпочитания и наклонности на деца с изявен интерес към изкуството, които са насърчавани от своите родители, а не толкова като проблем с базов образователен аспект в сферата на изкуствата. Това прави изследвания проблем толкова актуален. Ето защо напълно подкрепям посочените от докторанта основни приноси на дисертационния труд, които реално отразяват постигнатите от него теоретични, научни и практически резултати:

- Темата на дисертационното изследване представлява авторски поглед и преглед на докторанта;

- Изследването обхваща теоретичен материал, който към момента не е публикуван в български научни трудове и който е подбран, анализиран, систематизиран и преведен от докторанта;

- Разработен е експериментален обучителен модел, базиран на игровите форми като инструмент за обучение, който е апробиран в неформална образователна среда;

- Генериран е иновативен дизайн за уъркшоп като педагогически модел с интердисциплинарен подход в областта на изкуствата. В този подход са привлечени различни теоретични постановки от хуманитарните науки, които се изучават като различни дисциплини, и по убедителен начин са свързани със съвременните форми на визуалните изкуства;

- Експерименталния образователен модул позволява да се трансформира и композира на сегменти като дава възможност за гъвкаво приложение на обучителното средство уъркшоп по време на експерименталната работа с деца не само в изследваната възрастова група;

- Едно от големите достойнства на разработения педагогически модел е съзнателното и задълбочено изследване на създаването на естествена връзка между среда, природни материали, боравенето и моделирането с тях и същевременно с това органичната употреба в този процес на съвременни дигитални средства;

- Докторантът убедително разработва педагогически модел, базиран на играта с един от най-естествените материали - водата, който чрез експериментално проведеното изследване и получените данни доказва състоятелността на работната хипотеза, че ако „...в условията на неформалното образование по визуални изкуства бъде приложена специфична система от занятия, базирани на игрови подходи и методи, то това би довело до постигане на качествени резултати, изразени в подобряване на художествените умения, опита и интереса в областта на съвременните форми на визуалните изкуства.“ (стр. 4)

#### **4. Публикации:**

Представените от дисертанта публикации са публикувани в специализирани издания с научно рецензиране и са пряко свързани с темата на дисертационния труд. Статиите отговарят на всички изисквания за оригиналност и научност:

1. Александрова, М. (2021). Игровизация във визуалните изкуства;
2. Александрова, М. (2021). Водата като концептуален и изобразителен материал в съвременните визуални изкуства.
3. Александрова, М. (2021). Визуалните изкуства в децентрализирана среда на доверие: Блокчейн и Криптоарт.

#### **5. Въпроси и препоръки:**

- В автореферата си споменавате за възникналите идеи за потенциалното развитие на разработеният от вас игрови модел и как той да бъде направен публично достъпен: като конкретно визирате образователния проект „Приказки по картини“, на Лиляна Дворянова, издаването на занимателна книжка с инструкции за употреба от посетителите в Музея на водата, Благоевград, продължението на уъркшоп „Вода“ са два взаимосвързани модула с игрово представяне на темите „Земя“ и „Въздух“. Любопитно ми е дали междуременно успяхте да осъществите някои от тези намерения и дали те не породиха генерирането на нови идеи?

- Как вижда докторантът адаптирането на експерименталния игрови модел към художествената подготовка на деца в училищна среда?

- Не на последно място, препоръчвам на Марина Александрова да разработи, проектира и издаде (продуцира) интерактивна образователна игра, която да е не само занимателна и полезна за деца в предучилищна и начална училищна възраст, но и за всички, имащи отношение към визуалните изкуства и съвременните педагогическите процеси.

## **6. Заключение:**

Дисертационната разработка се отличава със задълбоченост, богат теоретико-изследователски материал, придружен с компетентен и сериозен анализ. Съдържа голям брой експериментални данни, които доказват достоверността на хипотезата.

Дисертантът познава отлично литературните източници, умее да ги интерпретира, да анализира получените резултати, да формулира научни изводи. Научната и публикационната дейности отговарят напълно на всички изисквания на Закона за научните степени и научните звания в България и на правилника към него и процедурните правила на Софийски университет за придобиване на образователната и научна степен “Доктор”.

Предвид достойнствата, приносните моменти и практическата приложимост на обсъждания дисертационен труд: **„Игрови форми при обучението по визуални изкуства в неформалното образование“**, давам **своята положителна оценка** и напълно убедено препоръчвам на уважаемите членове на научното жури да **присъдят на Марина Лъчезарова Александрова** образователна и научна степен **„Доктор“** по професионално направление 1.3. Педагогика на обучението по... (Методика на обучението по изобразително изкуство).

3 октомври 2023 г.  
гр. В.Търново

С уважение:

доц. д-р М. Теофилова