



СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ „СВЕТИ КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ“  
ФАКУЛТЕТ ПО НАУКИ ЗА ОБРАЗОВАНИЕТО И ИЗКУСТВОТА  
КАТЕДРА „ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА“

### **Автореферат**

на дисертационен труд на тема:

## **Игрови форми при обучението по визуални изкуства в неформалното образование**

на Марина Лъчезарова Александрова

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

Научен ръководител: Проф. д-р Стефан Алтъков

София 2023

## Съдържание

|   |           |
|---|-----------|
| Увод.....   | 1         |
| Необходимост от конкретното изследване.....   | 1         |
| Научен проблем, актуалност, обект и предмет на изследването.....  | 2         |
| Цели и задачи.....  | 3         |
| Хипотеза.....   | 3         |
| <b>ГЛАВА 1. Игра – процесът от органичната активност до игровизацията.....</b>  | <b>6</b>  |
| <b>1.1. Играта в културологичен, социологичен исторически аспект.....</b>   | <b>6</b>  |
| 1.1.2. Същността на играта, същността на художествената творба, паралел.....  | 7         |
| 1.1.3. Играта като структура на художественото произведение.....  | 8         |
| 1.2. Игровизация.....   | 9         |
| 1.2.1. Основните връзки, сходства и съотношения между играта, изкуството и игровизацията.....   | 9         |
| 1.2.2. Игровизация на визуалния образ, по Мирзоев.....  | 10        |
| 1.2.3. „Визуален завой“.....  | 11        |
| 1.2.4. Интерактивност.....  | 12        |
| 1.3. Неформално образование. Уъркшоп – определение, приложение в сферата на визуалните изкуства.....  | 12        |
| 1.3.1. Акцент на разработения образователен модул е върху материалът/ изразното средство вода.....  | 12        |
| <b>ГЛАВА 2. Играта в образователен контекст. Играта и изкуството. Игрови форми в неформалното образование по визуални изкуства. Извеждане на образователен модул.....</b> | <b>18</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>2.1. Играта в образователен контекст.....</b>  | <b>18</b> |
| 2.1.1. Играта, изкуството и образованието.....  | 18        |
| 1.2.3. Неформалното образование и играта.....   | 19        |
| 1.2.4. Игрови форми в неформално образование.....   | 20        |
| 1.2.5. Уъркшопът като организационна форма и основен инструмент в неформалното образование.....   | 21        |
| 1.2.6. Играта в образователен контекст.....   | 22        |
| 2.2. Методологически характеристики на изследването.....  | 23        |
| 2.3. Предварителни проучвания. Игрови форми с подръчни материали, адаптация и синхронизация към съществуващи произведения на съвременното визуално изкуство.....                  | 25        |
| 2.4. Уъркшоп „Вода“ – дизайн.....   | 26        |
| <b>ГЛАВА 3. Прилагане на разработения игрови модел. Анализ на качествените данни получени в хода на изследването и реализацията на експерименталния игрови модел/система.....</b> | <b>30</b> |
| 3.1. Извеждане на модулна система.....  | 30        |
| 3.1.1 Параметри на основния експеримент.....  | 31        |
| 3.1.2 Характеристики на модела.....   | 32        |
| 3.1.3. Съставяне на експериментален методически модел.....  | 35        |
| 3.2. Първа дейност – Уъркшоп „Вода“.....  | 41        |
| 3.2.1. Обобщение и сравнение и между експериментална и контролна група, първа част..  | 43        |
| 3.3. Втора дейност – провеждане на уъркшоп „Вода“.....  | 128       |

|   |    |
|---|----|
| 3.3.1. Обобщение и сравнение и между експериментална и контролна група..... | 45 |
| 3.4. Резюме на резултати от проведения експеримент.....                     | 45 |
| 3.5. Доказване на хипотезата.....   | 46 |
| Изводи и заключение.....  | 48 |
| Приноси на дисертационния труд.....   | 50 |
| Публикации по темата на дисертацията и участия в конференции.....           | 51 |

Настоящото изследване включва общо 187 страници, разпределени тематично в увод, три глави и заключение. 153 страници от общия обем съдържат текст – изложение и 33 страници – Приложение, в което приложение има общо 12 фигури, общо 8 таблици, 4 полеви протокола под формата на таблици, 21 фотографии на процеса извършен с работните групи, 12 фотографии от наративното интервю, 2 списъка. Номерацията на включените фигури и таблици в приложението, отговарят на посочените в основния текст.

Необходимостта от настоящия труд е описана в увода, след което са посочени: научен проблем, актуалност, обект и предмет на изследването, както и хипотезата. В първата глава се прави теоретично проучване на литература свързана с темата. Във втората глава е изведен образователен модул, дизайн на модела и предварително проучване. В третата глава е представен обучителния модул, неговата реализация и анализът върху тях. В заключителната част са обобщени резултатите от проведените експерименти и хипотезата е доказана. Включени са изводи и е описан потенциалът за развитие.

## Необходимост от конкретното изследване

Съвременното общество се информира и общува все по-често чрез дигиталните технологии, посредством които се осъществява комуникация чрез образи и текст. Това е предпоставка за развиването на нова среда, която представлява съвкупност от всички визуални елементи, участващи в ежедневието. През последните 20 години се наблюдава значителен обмен на визуална информация, който се концентрира все повече и става все по-динамичен. „Затова е естествено, че множество изследователи от различни области на хуманитаристиката започват да изследват тази нова визуална среда, преосмисляйки образа не като ординарен обект на възприятието, а като културно явление, което пренася смисли и участва в изменението на социума на всички равнища – индивидуалното и колективно световъзприятие, етическите и естетически нагласи, образователните и възпитателни практики.“ (Дворянова 2017: 6). Тази промяна в общуването налага нови тенденции в работата с изображения, съответно и във възприемането им. Обществото започва да борави с образи чрез играта. Играта под формата на игровизация започва да присъства все по-осезаемо в ежедневието дори по време на битови дейности като пазаруването. Игрите имат важна роля в съвременните образователни методики, а през последните години те се превърнаха и в образователен инструмент. Социалната и образователната среда на децата малко или повече е повлияна и обвързана с дигитални технически устройства, често употребявани чрез игрови платформи и/или приложения. Промените в инструментариума водят до наложителна актуализация на подходите и методите в образователната среда, тя е от значение за поддържане на интереса и мотивацията в обучаващите се.

За възприемането и разбирането на съвременното изкуство е необходима визуална грамотност, но, за съжаление, необходимостта от визуална грамотност често се подценява. Това положение показва нуждата от създаване на образователна основа, която да даде знания, изграждащи визуална и практическа грамотност, обвързана със съвременните форми на визуалните изкуства. Обучението по визуални изкуства изисква творческа атмосфера и стимулираща посока за работа. Дори при липса на такава, игровите форми могат да изместят фокуса върху актуална среда за общуване и творческа дейност, която да бъде адекватна на темите, които вълнуват участващите, или да се насочат в нови

любопитни и непознати полета от областта. Тази специфика на игровите форми дава основание да се предположи, че могат да бъдат употребени като актуален, на съвременността метод, с очакван добър образователен резултат. Също така те дават основа за разнообразен индивидуален подход и могат да обогатят обучението по визуални изкуства в неформалното образование.

### **Научен проблем, актуалност, обект и предмет на изследването**

Темата на този труд разглежда прилагането на система от образователни игри в процеса на обучение по визуални изкуства в неформалното образование. Този процес трябва да бъде актуален и достъпен, ориентиран към новата комуникативна култура, ползвайки утвърдени игрови похвати, традиционно заложи в човешката психика. Под нова комуникативна култура се има предвид промяната на сензорната модалност, която се наблюдава през последните години, а именно – визуално възприемане на информацията, а не тактилно или с други сетива. Акцентът в изследването е как чрез игрови форми да се развият умения и познания, обвързани със сензорните усещания, посредством което да се развие визуалната грамотност.

### **Обект и предмет на изследването**

Игровите форми в обучението по визуални изкуства в неформалното образование, като работещ инструмент за подобряване на знанията и тактилните умения в областта, който да създава трайна база от възприятия, умения, оценка, фокусирани в сферата на визуалната култура.

**Обект на изследването** са игровите форми в обучението по визуални изкуства в неформалното образование.

**Предмет на изследването** е прилагането на работещ игрови модел, който е съобразен с актуалните проблеми и да дава качествени резултати, които да се съотнасят или подобряват визуалните познания съвременните форми на визуалните изкуства.

### **Цел и задачи**

Цел на изследването създаването на игрови модул, който да бъде приложен в експериментален уъркшоп. Изследването цели да установи предимството на игровите методи като образователен подход, който дава по-високи и качествени резултати в обучението по визуални изкуства. Фокусът на изследването е поставен върху съвременните изразни форми в изобразителното изкуство.

**Цели (теоретична, практическа):**

- Изследване на играта в социално-културен аспект
- Изследване на игровите методи в обучението по визуални изкуства
- Изследване на актуални състояние на игровите форми в обучението по визуални изкуства
  - Създаване на модулна система за приложение на игровите форми в неформална обстановка
  - Апробиране и прилагане на системата.

**Задачи, свързани с теоретичното проучване:**

- Да се изследват и анализират в теоретичен план играта и игровите форми
- Да се проучат игровите методи в обучението по визуални изкуства (неформална среда)
- Да се анализират теоретичните и практически аспекти на игровите форми в неформалното образование
- Да се направи аналитичен подбор на автори и практически задачи, които да бъдат включени в модела за прилагане в експерименталната част
- Да се разработи структура на игровите системи, които ще бъдат приложени, за да се уточнят акцентите на работата.

**Задачи, свързани с експерименталната част:**

- Да се разработи игрова система за представяне на визуално съдържание
- Да се изготвят технически и графични материали за работа с деца



- Да се проведе серия от практически експерименти под формата на уъркшоп
- Да се направи критичен анализ на успеваемостта по време на протичане на експеримента
- Да се анализират резултатите
- Да се направят изводи.

### **Хипотеза**

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.

### **Изследван контингент**

Игровите форми са метод, чрез който успешно се повишават и подобряват умения и знания в различни образователни области. Чрез система, базирана на тях, децата в предучилищна и ранна училищна възраст могат значително да подобрят визуалната си грамотност в областта на съвременните визуални форми. Играта е средство, чрез което информацията достига лесно и приятно до целевата група. Възрастовият диапазон, подбран за изследването, е съобразен с интереса към игрите на конкретната възрастова група. Изследването е насочено към деца на възраст 6 – 10 години без предварителна теоретична и практическа подготовка в областта на съвременните визуални форми, но с интерес към изобразителното изкуство:

- С интерес към сферата на визуалните изкуства
- Без теоретична подготовка – съвременно изкуство
- Без практически умения в областта на съвременните визуални форми.

Настоящото педагогическо изследване е **качествено**. Подборът на качествени изследователски подходи е съобразен съответно с възрастта на участниците, директно наблюдение,

Методи и процедури за събиране на информация към конкретното изследване са: наративно интервю, наблюдение, групова беседа, визуален тест.

Материалните свидетелства от проведения експеримент са фотографии на реализираните дейности, записки, протоколи.

### **Критерии за анализ и оценка на получените резултати:**

Анализът на резултатите от проведеното, чрез качествена методология изследване са систематизирани, подредени – документирани на използваните методи, комуникативна валидизация, аргументирана интерпретация, изводи от педагогическия експеримент.

### **1.1. Играта в културологичен, социологичен исторически аспект**

Играта е дейност, която се изпълнява с цел забавление, развлечение или учене. Тя може да бъде физическа, като спорт или игра на открито, или виртуална, като видеоигра или онлайн игра. Игрите могат да бъдат играни самостоятелно или в група и могат да имат правила, цели и награди. Те са част от културата на много общества и са важен начин за социално взаимодействие и забавление.

Теорията за изкуството и културата като игра започва да се развива още през XVIII – XIX век, тя е сред теоретичните търсения на Кант и Шилер. Поставя основата на идеята за нова конструкция, която разглежда връзките между красотата, въображението, играта, културата и зависимостите между тях. Играта на разума и въображението, удоволствието и съотношението между тях е в същината на Кантовата философия. Шилер навлиза още по-навътре в анализа на играта.

Холандският културолог Йохан Хьойзинха твърди, че игрите са първично условие за развитието човешките култури. Хьойзинха възприема играенето на игри като нещо, което съществува преди културата – „по-старо от културата, тъй като културата, колкото и да е недостатъчно дефинирана, винаги предполага човешкото общество. За Хьойзинха игрите са важен елемент, който дава основа за появата на по-сложни човешки дейности като език, закон, война, философия и изкуство. Той твърди, че игрите са нещо фундаментално и правят всяка култура да функционира като игра.

Игрите имат свой еволюционен път, който е определен от контекста на времето, географията и миграционните процеси. За да разгледаме в детайл тези процеси, се обръщаме назад към труда на Едуард Тайлър, който изследва произхода, миграцията и историята на игрите в края на XIX век. Пътешественик забелязва (Tylor 1879: 735), че калмуките<sup>1</sup> играят игра, която наподобява шах. Вследствие на този факт се допуска, че първоизточникът е един, а не че играта е била изобретена два или повече пъти. В същността на този пример лежи етнологичният аргумент, че направените от човека игри, които присъстват в две различни области, трябва да са пътували една към друга или да са тръгнали от общ главен пункт. Този аргумент не важи за всички игри. Някои са толкова натурални и естествени, че може да се приеме, че са се самопоявили.

**Играта има две форми:** физическа и интелектуална. Те притежават следните признаци: ограниченост във времето и пространството, естетичност, доброволност. Тя има определен ред, цел, правила, съпроводена е от чувство на възвишеност, напрежение и игрово настроение. Играта е средство за отмора, забавление, опознаване, сплотяване, възпитава общителност. Тя може да се възприеме като културен акт на творчество, създадено по свои закони, и като такава реализира редица функции – забавляваща, комуникативна, релаксираща, социализираща, педагогическа и др. За образно представяне е изготвена схема, изобразяваща играта в културно-социологически аспект. В схемата са отбелязани основни пространствени състояния и характеристики на играта. Тази схема ще бъде основа за разработване на педагогическа такава, която да послужи за основен модел в експерименталната част. има редица функции и предимства, които надхвърлят забавлението.

### **1.1.2. Същността на играта, същността на художествената творба, паралел**

Освен своите географски, миграционни, физически и психологически проявления играта има и същностни проявления. В главата „Играта като водеща насока за онтологическа експликация“ (Гадамер 2020: 114), част от труда „Истина и Метод“ на Гадамер, се заражда нов поглед над субективността и същността на художествената творба и игровото, като индивидуална единица. Гадамер се дистанцира от значението,

---

<sup>1</sup> Монголоидна субгрупа в Русия

което влагат Кант и Шилер, и е основополагащо за всяко тълкувание в съвременната естетика и антропология. „Опитът на изкуството за игра“ (пак там: 114) не е поведението или състоянието на артиста или наблюдаващия творбата. Гадамер изключва субективността и нейната свобода в задвижването на процесите, включвана досега в тълкуванието на понятието игра. Извежда на преден план идеята за „битийния начин на самата художествена творба“.

Играенето е начин на поведение към субективността, поведението на играещия се различава от отношението му. Отношението на играещия към играта е като към събитие от несериозен характер, но поведението в играенето има една ясно изразена сериозност, в нея изчезват целевите връзки отвъд игровия процес. Играещият се потапя в света на играта напълно наясно, че играта е само игра. Целта на играта е постигната само и единствено тогава, когато играещият играе „сериозно“. Битийното съществуване на играта не позволява на участващите в нея да имат отношение като към предмет: „Наистина, човек знае добре какво е игра, както и знае, че когато играе, е „само на игра“, обаче не знае какво точно „знае“, когато играе.“ (пак там: 114). При Гадамер новото е, че играта има собствена същност, която няма отношение към играещите или техните представи точно както художествената творба има собствено битие, независимо от автора или публиката.

### **1.1.3. Играта като структура на художественото произведение**

Социалната конструкция като основа за съвременно произведение в мащабен вид намираме в работата на Йозеф Бойс, който прави мисловни структури или социални скулптури. Творчеството на Бойс изисква активно участие от страна на зрителя, а не пасивно съзерцание. Често пъти детайлите са просто визуални сигнали, които водят едновременно към емоционална реакция и осмисляне. Чрез доклади, интервюта и конференции Бойс превръща творчеството си в дидактическа инсталация. Според разширеното понятие за пластика и за изкуството на Бойс: самата реч и разговори с хората са вид „пластическо изкуство“, те също оформят хората, превръщат ги в живи пластически творби. Използвайки езика на съвременното изкуство, Бойс дава нов израз на теми, които всъщност вълнуват човечеството постоянно: митология, религия, наука,

изкуство, политика. „Произведението на изкуството трябва да влезе в личността и личността трябва да придаде субективен характер на творбата“ (Beuys 1983). Или човекът трябва да влезе в творбата, както и тя да влезе в него. Разбирането на произведението не спира само до интелектуалното му тълкуване, а чрез преживяването му отвътре, чрез мисловни структури, преминаващи през интуицията, въображението и вдъхновението. Работата на Бойс дава поглед върху същностното изразяване и разбиране за произведението на изкуството като субект със собствено битие, независим от публика и автор, съществуващо и за двете страни.

## **1.2. Игровизация**

Едно сравнително ново поле, наречено игровизация, разглежда игрите под друга форма. Игровизацията е свързана с учене от игри, не само с изучаване на самите игри, но и с проучване на същината им и какво ги прави успешни и ангажиращи, какво могат да правят игрите и защо имат сила. Игровизацията е използването на игрови елементи и техники от игровия дизайн в неигрови ситуации. Това определение има три части: игрови елементи, техники за игрален дизайн, неигрови контекст. Визуалното преживяване е конструирано артистично, систематично и основната им цел е да са забавни. В тях има и голяма доза инженерство, алгоритми и технология, но и артистично преживяване в игровия дизайн, включващо обмислянето на проблеми по определен начин. Неигровият контекст е всичко, което не е игра. Когато се играе игра, това е за забавление, ако причините са други, например обвързани с обучение или работа, тогава има цели – това е неигровият контекст. Игровизацията е съвкупност от психология, дизайн, стратегия, технология – техники, които дизайнерите използват в игрите и които могат да бъдат използвани в ситуации, които не са игри, за решаване на проблеми в бизнеса, образованието, здравеопазването и други области. Тази техника се нарича игровизация.

**1.2.1. Основните връзки, сходства и съотношения между играта, изкуството и игровизацията.** Съвременното изкуство търси публиката като съавтор, за което помагат технологиите и чрез тяхното развитие зрителите могат все по-лесно да направят прехода между реално и дигитално. Работата на Нийл Мендоса е съвременен пример за игровизация в изкуството, творбите му са ясен изказ на това как игровото играе с

изкуството и обратното. Играта и изкуството в творбите му интригуват зрителя по равностоен начин. Мендоса изследва абсурдното и игровото, съчетава скулптура, електроника и софтуер, за да оживи неодушевени предмети и пространства. Комбинирайки намерени предмети и технология по неочаквани начини, елементите в неговата работа могат да бъдат разгледани от нова гледна точка, тъй като много от творбите са механично манипулируеми, цифрово и аналогово обвързани обекти. Синтетично съдържание, с което публиката взаимодейства, в чиято реализация публиката участва. Той изследва темата за абсурдното, хумористичното, безполезното и сюрреалистичното. Мендоса поддържа вниманието на публиката, държейки я в напрежение. „Когато публиката не знае какво следва, тя изучава обектите. Хората са добри в изучаването на системите и как те работят.“<sup>2</sup> Взаимодействието на зрителя с творбата е част от нея. Така емоционалната ангажираност е обвързана с игровия характер. Битието на зрителя и неговата механична манипулация се превръща, макар и временно, в част от съществуването на произведението. Зрителите взаимодействат с творбата и „дори авторът не знае какво ще се получи“. Творбите на Мендоса са обвързани със зрителя и той става част от тях така както играещият навлиза в света на играта. Говорейки за своята творба “Robotic Voice Activated Word Kicking Machine”, Нийл Мендоса поставя аудиторията в игрови свят, изграден от физически, аудио, цифрови и механични компоненти, свързани естетически и концептуално в съвременна художествена творба.

Развитието на технологиите води до появата на много интересен хибрид – така наречените художествени игри. През 2003 г. стартира платформата Molleindustria – художествени видео игри с политическа, консуматорска, провокативна, критична насоченост със социална проблематика, които повдигат конкретни въпроси около политиката, капитализма, имиграцията, урбанизацията, правата на работниците и други. Игрите, които изработва екипът на платформата, са безплатни или със символични такси, като протест срещу основната индустрия, свързана с производството на игри. 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.

---

<sup>2</sup> Прев. Александрова М., Интервю, Мендоса Н. <https://killscreen.com/neil-mendoza/> [достъп 01.12.20]

### **1.2.2. Игровизация на визуалния образ, по Мирзоев**

Културата е измерение на човешкото съществуване, сбор от компоненти, едно цяло от много общозначими събирателни. Тя има историческа, социална, естетична значимост и съдържание. Характеристиките ѝ се променят според географските и времеви рамки, обстоятелства и разбирания, което превръща извеждането на единна дефиниция в спорен процес. Още през XVIII век започва да се оформя философската идея за връзка между културата, изкуството и играта. Ако за Хьойзинха културата има характер на игра и цивилизацията се заражда в играта, то за Гадамер играта има собствено битие, присъщо и на художествената творба, при това тяхното собствено съществуване е независимо от публиката, средата и участниците.

Под визуална комуникация в съвременното ежедневие все по-често става дума за механизирани процеси, управлявани до голяма степен от алгоритми и изкуствен интелект. Те поднасят селектирани визуални материали, според индивидуалните интереси, но и изместват потенциално ценни за публиката образи за сметка на популярни визуални шаблони. Социалните мрежи предлагат огромно количество „зрителен“ материал на аудиторията си, пренебрегвайки качеството. Необхватният поток от информация намалява възможността на зрителя за вникване в съдържанието на всеки предложен визуален обект.

### **1.2.3. „Визуален завой“**

Изместването на фокуса от речта към образа, наречено визуален обрат или „визуален завой“, според Мирзоев дори изисква преразглеждане и пренаписване на историческите анализи и обосновки на модернизма и модерността, за да може да бъде обяснен преходът от предимно лингвистична към визуална комуникация: “Тази глобализация на визуалното, като цяло, изисква нови средства за интерпретация. В същото време, тази трансформация на постмодерното настояще изисква и пренаписване на историческите обяснения на модернизма и модерността, за да обясни „визуалния завой“.” (Мирзоев 2015: 3). Постмодерната култура борави основно с изобразителни средства вследствие на тяхната употреба през предхождащия период от време, затова може да се каже, че съвременната култура е визуална: „... именно визуалната криза на културата създава постмодерността, а не нейната текстуалност. Печатната култура със сигурност

няма да изчезне, но очарованието от визуалното и неговите ефекти, което беше ключова характеристика на модернизма, породило една постмодерна култура, която е най-постмодерна, когато е визуална.“ (Мирзоев 2015: 3). Авторът коментира разликата между гледането и зрителството, как нагласата на наблюдаващия се променя според обстоятелствата – кино, театър, изложба, телевизия, социални мрежи и други (Пак там: 5). Визуалната среда е съвкупност от всички визуални елементи, които са част от ежедневието на човека. Това включва всичко, което виждаме около себе си – от реклами и филми до социални медии и уебсайтове. Визуалната комуникация през последните години е застъпила значителен дял в общуването основно чрез изображения и видео материали.

#### **1.2.4. Интерактивност**

Към днешна дата компютърно генерираните среди предлагат интерактивна виртуалност. Все по-трудно се разграничават реалност и виртуалност, тъй като двете области не са отделени от ясна граница, а по-скоро се сливат все повече. Съвременната културна практика се намира в сложен терен на взаимодействие между глобалното и локалното, който е едновременно и реален и виртуален. Това вероятно се дължи на факта, че все повече хора са свързани през интернет и други технологии за комуникация, което позволява на културните практики да бъдат споделяни, обменяни и да взаимодействат виртуално, докато все още съществуват и реални контексти на местно ниво. Парадоксалното название „виртуална реалност“ може да опазва това противоречие, като подчертава връзката между тези две сфери и факта, че те не са изцяло отделни, а по-скоро се преплитат.

С напредването на технологиите и развиването на виртуалната реалност образът започва да губи своята същност и се появява необходимост от промяна или адаптация. Връзката между публиката и визуалното е предмет на все по-честа игровизация, наблюдаването на новата визуалност не е същото като разбирането, нито като взаимодействието. Интерактивната среда не съдържа просто дадена хибридна информация в себе си, тя може да пресъздава модели от действителността, от виртуалния свят или съвкупност от различни дигитални и физически компоненти от виртуалната реалност.



### **1.3. Неформално образование. Уъркшоп – определение, приложение в сферата на визуалните изкуства.**

#### **1.3.1. Акцент на разработения образователен модул е върху материалът/ изразното средство вода**

Водата е широко познат образ, който носи много символика, тя е концептуален и изобразителен материал във визуалните изкуства. Въпреки че всичките ѝ форми и агрегатни състояния се ползват от много съвременни художници, тя не е включена в този аспект във формалната образователната програма. Целта на този труд е да провери успеваемостта на игровите форми като метод за преподаване и усвояване на различните форми в съвременните визуални изкуства. За реализацията на експерименталната част авторът на това изследване се спира на **инструмента Вода**, познат и достъпен материал, чрез който да се предаде визуална и тактилна информация.

#### **Водата като абстракция**

В своята книга „Какво е вода? Историята на съвременната абстракция“<sup>3</sup> Джеймс Линтън<sup>4</sup> разглежда в дълбочина образа и значимостта на водата, като акцентира върху съществената промяна във връзката на човека с нея. Още в резюмето на книгата си той потапя читателя в дълбочината на образа, който разглежда: „Съвременната вода, както я наричам, е абстракция, тя е разпространена във всички дискурсивни и материални практики, които имат прикриващ ефект, относно съществената за водата социална природа.“(Linton 2006: II).

Водата се изучава и дискутира от много науки – екология, хидрология, климатология, глациология, океанология и други, също така от различни културни, социални и религиозни концепции, геополитически конфликти, воден транспорт и т.н. Това обуславя твърдението на Линтън „...водата има неограничена способност за предаване на метафори. Въпреки повторението *ad nauseam*<sup>5</sup> на тези метафори в сегашните медии уверената критика на Линтън към много от тях води до информативен исторически анализ, който ще даде възможност на повечето читатели да осъзнаят своето ограничено

---

<sup>3</sup> “What water is: The history of a modern abstraction”, прев. Александрова М.

<sup>4</sup> Изследовател в Университет Лимòж, Франция

<sup>5</sup> От лат. отново и отново

разбиране за един от най-важните ресурси на Земята.“ (Hatvany 2012: 179). Това ограничение произтича от естеството на самата водна литература. Линтън обяснява, че през последните шейсет години повечето изследвания на водата са написани от хидроинженери, учени и мениджъри на ресурси, които се занимават с водата като измерим източник, който да покрива потребностите и нуждите на населението, или като икономическа стока. Като се има предвид това състояние на литературата, Линтън задава въпроса как да разшири разбирането и познаването на водата. Тя трябва да се разглежда не само като количествено измерима, но и като исторически процес, при който става такава, каквато е, във връзка с други неща в пространството и времето, а именно абстракция.

### **Екология**

Водата е материал, чиито агрегатни състояния са благоприятни за изграждане концептуални визуални форми. Поведението и символното съдържание на водата е свързано с природата, в човешките представи. Водата може да бъде свързващо звено между художник – природа – публика.

Много автори разглеждат екологични проблеми чрез изкуството си. Един от първите е е Николас Гарсия Урибуру, който насочва публиката към проблема за замърсяването на водите. Николас Гарсия Урибуру е основен референт на лендарт изкуството и в същото време пионер на екологичното съзнание, което той формулира с езика на художественото действие“ (Dupra 2018: 1), обяснява Андрес Дюпра<sup>6</sup>. Това се случва на биеналето във Венеция през 1968 г. Там Урибуру реализира акция по изливане на флуоресцеин<sup>7</sup> във водите на Grand canal. Видеоклипът “Actions in nature”<sup>8</sup> улавя тази едnodневна трансформация, която всъщност не е част от официалната програма на биеналето. Целта, която творецът си поставя, е да привлече внимание върху връзката между цивилизацията и природата, като насърчи екологичното съзнание като критична част от културата и да повдигне въпроси около арт системата.

---

<sup>6</sup> <https://universes.art/en/magazine/articles/2018/garcia-uriburu-venice> [достъп 17. 01. 2022]

<sup>7</sup> Органичен оцветител

<sup>8</sup> <https://universes.art/en/magazine/articles/2018/garcia-uriburu-venice> [достъп 17. 01. 2022]

## **Водата като дефиниция**

Определението за всеки обект, субект или термин се търси най-често в речник, въпросът дали понятията имат една и съща дефиниция когато се поставят в контекста на изкуството е част от търсенията на Джозеф Кошут<sup>9</sup>. Той създава серия “Titled (Art as Idea as Idea)” (1966-68)<sup>10</sup>, съдържаща дефиниции от речника, акцентът в нея е да даде образ на идеята, да подчертае, че не е важен обектът, а концепцията. Част от работата по тази серия е произведението „Notebook on water“ – бели отпечатыци върху черна основа показват речникови дефиниции, относно водата. Лед, вода, пара, кислород, водород и сняг, са придружени от уводна страница с написана на ръка (от Кошут), изявления от Ад Рейнхард и Доналд Джъд; карта на света; и снимка на радиатор. „Notebook on water“ е творба поставена под знака на разследване, пример за намеренията на Кошут да създава обекти, които водят зрителя от възприятието към идеята. Коментират се само няколко аспекта, които ни позволяват да схванем механизма на изчезване на формата в полза на информацията. Кошут използва езика като изобразително средство, за да очертае процеса по вникването в идеята за абстракцията „Вода“. В контекста на изследването „Notebook on water“ е категоричен пример за изцяло концептуална употреба на водата, без тя да бъде използвана в натура.

## **Течно агрегатно състояние на водата като материал във визуална творба**

Yayoi Kusama – Яйой Кусама е японска художничка, която създава инсталационни пространства, често покрити с кръгове или точки, понякога включва и други обеми, отново покрити с окръжности. Те са ключова част от нейния визуален език, която може да се забележи и в много от инсталациите, които представляват стаи с безкрайни огледала. Една от тях – “Fireflies on the Water”, обстановка, в която Кусама, потапя краката на зрителя в спокойна водна повърхност, която се движи плавно, с движенията на наблюдаващия. Над повърхността блестят множество светлини, популярните точки на Кусама в случая са се превърнали в „светулки“, които се отразяват и светят в огледалата и плоскостта на своеобразното водно огледало. Безкрайността е тема,

---

<sup>9</sup> Художник и теоретик, работещ в областта на концептуалните форми. Контекстът винаги е част от работата му.

<sup>10</sup> Публикувана през 1970 г.

която силно вълнува Кусама, отнася се до неограничено време, пространство, разстояние, които не могат да бъдат изчислени, подобно на постоянното преобразуване и превръщане на водата от една форма в друга и невъзможността да бъде измерена количествено.

### **Твърдо агрегатно състояние на водата като материал във визуална творба**

Олафур Елиасон е автор, който борави с природни елементи, в скулптурна или инсталационна форма. Използва светлина, вода, температура и други. Изследва връзката между науката и изкуството и често засяга теми свързани с климатичните промени. Инсталацията “Ice Watch” е съвместна работа на Елиасон и геологът Миник Розинг. Чрез тази творба те насочват вниманието към топенето на арктическият лед. Дванадесет големи блока лед<sup>11</sup>, които са позиционирани на обществено място, във формата на часовник предоставят директен и осезаем опит на публиката относно реално случващи се климатични събития. “Ice Watch” е инсталиран на три места Копенхаген (2014 г), Париж (2015 г), Лондон (2018 - 2019 г). Концепцията на тази творба е конструирана изцяло върху природния елемент, който въздейства ясно и категорично върху аудиторията. Езикът на изобразителния материал е с краткотрайна природа, същевременно динамичен, създава впечатление за голямо събитие, от което не остава веществен резултат, но маркира проблем, който може лично да се види, усети, вкуси, прегърне и помирише.

### **Газообразно състояние на водата като материал във визуална творба**

“Something Something National Conversation” (2016) е инсталация на Мишел Чан с водна пара, светлини и механизми (2013, Торонто). Динамизмът в творбата идва от два облака водна пара, които излизат от противоположните стени на галерията и плуват един към друг. Те се сблъскват и се разсейват в нищото, явление, което се повтаря постоянно. „Произведението на изкуството е едновременно зрелище и сложно упражнение в безполезност.“ – казва авторът за инсталацията си, тя е част от самостоятелната изложба „Изкуство и неактивизъм“. Произведението изследва граничната зона между материалното и нематериалното, между четливостта и нечетливостта и между съдържанието и формата. “Something Something National Conversation” е визуален

---

<sup>11</sup> От Гренландия

разговор за посредничеството. За това как комуникационните технологии, променят и натоварват чувството за разбиране (Chan: 2016).

## **Сняг**

Саймън Бек е „снежен“ художник и бивш картограф. Той създава визуални произведения от сняг (или върху сняг), които са мащабни геометрични „рисулки“ върху големи площи и отнемат до 12 часа за завършване и изискват разходка от 20 до 30 километра в снега със снегоходки. Следователно, неговите творения са както артистични, така и физически изпълнения, творения, оформени от предизвикателните условия на околната среда. В практиката си Бек използва повторението на геометрични форми, чиито релефи създават зони с различни нива на осветеност. Повечето са базирани на рисунки, които авторът е правил на хартия в детството си. Снежното изкуство е временно и разчита най-вече на фотографията, за да бъде запечатано. Тук възниква въпросът дали фотографиите са част от произведенията му, или са отделни документални серии. Работата на Саймън Бек притежава ефимерността на повечето от изброените в изследването визуални форми. Тази преходност носи специфичен заряд и въздействие върху публиката.

## **Облаци**

Бернднаут Смилде е усвоил изкуството за създаване на облаци на закрито. Неговите метеорологични манипулации, наречени “Nimbus”<sup>12</sup>, предлагат различен прочит на заобикалящата ни реалност и среда. Те представляват умален модел на природно явление, който модел е създаден от човек. Смилде работи години над технологията си, но все още са му необходими приготовления и точните условия, за да създава облаци си. Комбинация от машина за мъгла, ниска температура, определена влажност и осветление са част от обстоятелствата по образуването на облак. Художествените препратки на Смилде понякога напомнят на класическа пейзажна живопис, но също така намекват за различна намеса във времето и пространството. Локациите, в които художникът ситуира облаци, играят важна роля в тяхната интерпретация. В църква, музей или психиатрична болница, те носят различно семантично съдържание. Облаци на Смилде живеят в

---

<sup>12</sup> Дъждовен облак

снимките, които авторът им прави, като според него фотографиите са истинските произведения на изкуството. Снимката функционира като документ за нещо, което се е случило на определено място и сега го няма.

### **Комплексни реализации обвързани с водата**

Инсталацията “Room for London” (2012) дело на художничката Фиона Банер и практиката Дейвид Кон<sup>13</sup> представлява временна инсталация, едноспален апартамент, с формата на лодка, монтирана върху покрива на зала „Кралица Елизабет“<sup>14</sup>. В тази лодка могат да нощуват до двама души и да наблюдават Лондон от необичайно място, пред което се разкрива панорамна гледка към реката и града. Вдъхновение за създаването на инсталацията идва от новелата „Сърцето на мрака“, чието действие започва да се развива в лодка по река Темза. Своеобразният апартамент, е конструиран по подобие на речната лодка, от 19-ти век.

По време на престоя си в инсталацията “Room for London”, Рони Хорн<sup>15</sup> пише своя монолог “Saying water”, който представлява текстово базирана скулптура, конструирана от нейните асоциации с водата. Тя задава въпроси и дава неочаквани отговори, които носят информация емоция относно смисловото устройство и богатството от индивидуални възприятия, които човек и общество влагат в незаменимата течност. Тази текстово базирана скулптура дава прочит върху емоционалната есенция на възприятията и поставя субектът вода в различен контекст, анализирайки го, чрез въздействие<sup>16</sup>.

## **ГЛАВА 2. Играта в образователен контекст. Играта и изкуството. Игрови форми в неформалното образование по визуални изкуства. Извеждане на образователен модул.**

---

<sup>13</sup> Практика основана през 2007 г, с фокус върху архитектура, образование, изкуства и резидентски програми

<sup>14</sup> Queen Elizabeth Hall, Southbank Centre London

<sup>15</sup> Американска визуална артистка

<sup>16</sup> Roni Horn, “Saying water”, прев. Александрова М. Horn R. Saying water (2012). Louisianachannel (2013).: <https://channel.louisiana.dk/video/roni-horn-saying-water#:~:text=%E2%80%9CWhen%20you%20talk%20of%20the,And%20importantly%2C%20water%20is%20sexu.> [достъп 10.09.2021]

## **2.1. Играта в образователен контекст**

Играта носи ползи в областта на образованието и обучението и още в края на 18-ти век започват изследвания, които целят да покажат връзката между образованието и играта. В началото на 20-ти век, Джордж Е. Джонсън пише “Education By Plays and Games” за да „помогне за насърчаване на по-широкото и по-високо оценяване на играта и нейната стойност в образованието, да добави до известна степен същността на детското щастие в света.“ (Johnson 1907: 12). Джонсън прекарва една година, събирайки близо хиляда от най- широко разпространените игри и забавления, след което отсява най-значимите спорд него.

Джонсън предупреждава, че „Забавленията и игрите рядко трябва да се диктуват; те често трябва да бъдат предложени, понякога преподавани от родителя и учителя, но в голяма степен именно върху околната среда трябва да поставим натиска на нашите усилия.“ Част от тази среда е познаването на подходящите дейности за развитието на развиващото се дете, така че макар „играта да включва най-трудната работа“. Джонсън смята, че „еволюцията, детското учене и играта са неразривно преплетени“ (Johnson 1907: 10).

### **2.1.1. Играта, изкуството и образованието**

Райън Патън<sup>17</sup>, разглежда игрите в историческия и културологичен аспект на обучението по изкуства. Той започва с фактът, че употребата на игри като средство за създаване на изкуство се забелязва най-явно в методиката на Баухаус, Флуксус и Сюрреализма (Патън 2014: 246), отбелязва също че игрите стават отправна точка в социалния активизъм на авангарда. Той свързва промените в игрите със социално – културните промени, политиката и заявява, че „Изкуството (образованието) имитира живота/игрите“ (Патън 2014: 247), като прилага конкретни исторически примери в обосновката си. Според него игрите намират все повече приложения в образованието, особено в контекста на художественото образование. Последните изследвания показват, че компютърните симулации и видео игрите са станали най-популярната форма на медия в

---

<sup>17</sup> Райън Патън е професор във Virginia Commonwealth University, неговото изследователско поле е насочено към игрите като художествен материал, физически компютърни устройства и софтуер, социално-ангажирани арт практики и история на художественото образование.

САЩ. Симулациите и игрите се използват като инструмент за обучение по художествено образование и предоставят нови възможности за учене и творчество. Патън смята, че игрите се считат за развлекателни единици, които нямат образователна стойност, докато изкуството продължава да се счита за интелектуална дейност. са включили форми на създаване на изкуство, игри и структурирана игра като изследователски методи в образователната им практика. Въпреки това Патън казва, че разполагаме с примери за логичната употреба и свързването на игрите с изкуството и образованието например при Монтесори, Фрьобел, Дюи и други (Патън 2014: 250).

### **1.2.3. Неформалното образование и играта**

Неформалното образование се различава от формалното, което се преподава и изучава в учебни заведения като училища и университети. Неформалното образование включва процеси на самообразование и обучение, които са извън официалната система на образованието, но могат да доведат до придобиване на знания и умения.

Сър Кен Робинсън представя (Кен Робинсън<sup>18</sup> Лекция TED 2006) забавна и мотивираща теза за създаването на образователна система, която подхранва творчеството. Той дава различен поглед над настоящата образователна система и коментира проблемите ѝ, които установява чрез личния си опит: „Аз твърдя, че всички деца имат огромни таланти, а ние ги прахосваме доста безмилостно. И така, искам да говоря за образованието, искам да говоря също за творчеството. Аз твърдя, че творчеството днес е толкова важно, колкото и грамотността, и ние трябва да го третираме със същия приоритет.“ (Робинсън 2006). Той коментира категорично погрешността в някои базови нагласи в стандартните образователни системи и дава конкретни имена на някои от тези проблеми. Той говори и за маргинализацията на „творческото“ образование, явление което се наблюдава както в световен мащаб, така и в България. В книгата “You your child

---

<sup>18</sup> Британски автор, оратор и международен съветник по въпросите на образованието в областта на изкуствата. Сър Кен Робинсън работи с правителства, образователни системи, международни агенции, световни корпорации и някои от водещите световни културни организации, за да отключи творческата енергия на хората и организациите. Ръководи национални и международни проекти за творческо и културно образование във Великобритания, Европа, Азия и САЩ. Въплъщаване на престижната конференция TED и нейния ангажимент за разпространяване на нови идеи, сър Кен Робинсън е най-гледаният говорител в историята на TED. Неговата беседа от 2006 г. „Училищата убиват творчеството“ е гледана онлайн над 60 милиона пъти и е видяна от около 380 милиона души в 160 страни.



and school” (Robinson 2018:14) Робинсън, цитира изследване на Боб Морисън, в което се потвърждава тезата за йерархията в изучаваните предмети, двама от трима учители казват, че е по-лесно да се получат средства и технологии за дисциплини, по които учениците могат да бъдат тествани.

#### **1.2.4. Игрови форми в неформално образование**

Образованието също като играта е процес, в който се придобиват нови знания, умения, навици, убеждения. То се разделя в три посоки формално, неформално и аформално. За целта на изследването ще се спрем само на първите две форми. Формалното е строго и ясно регламентирано, включва в себе си хронологично организирана система от предучилищната подготовка до университетската и е част от публичния сектор, ръководи се спрямо държавите разпоредби и препоръки. „Образователните институции, част от него, имат определена йерархия, система за оценяване и се подчиняват на конкретни закони на Министерството на образованието и науката“ (Стоянова 2020: 57).

При неформалното образование практиката играе водеща роля, като предлага ефикасен начин за учене чрез правене и преживяване, вместо просто слушане и гледане. Всяка обстановка може да бъде приспособена за нуждите на неформалното образование, а образователното съдържание може да бъде представено по различни начини, като приложен, развлекателен, функционален и игрови. В процеса на обучение могат да бъдат включени разнообразни елементи: естествени, специално разработени, импровизирани и материали. (Николаева 2020: 61). Неформалното образование формира самостоятелни методи или системи, които не са подчинени на тези в областта на формалното.

#### **1.2.5. Уъркшопът като организационна форма и основен инструмент в неформалното образование**

##### **Уъркшоп – определение и употреба като методическа система.**

Уъркшопът в превод означава работилница, ателие, семинар. Уъркшопът се използва като методическа система за търсене, проучване и идентифициране на решенията на даден теоретичен или практически проблем. Използва се както за обучение на деца, така и на възрастни. Успешно се прилага във всички професионални области, както и в

педагогиката. учители с цел тяхното осведомяване и обучение базирано на нови практики и иновации в образованието. Уъркшопът е образователна форма, която се използва за обучение на група хора по определена тема и/или за конкретно умение. Той може да бъде проведен в различни формати – онлайн, на живо, в учебни зали или на открито. Едно от най-големите предимства на уъркшопа е, че може да бъде интерактивен и позволява на участниците да се включат активно в процеса на обучение. Това означава, че те могат да задават въпроси, да споделят мнения и да участват в практически упражнения, които им помагат да усвоят по-добре материала.

Според Добрин Атанасов<sup>19</sup> позицията на уъркшопа в педагогическата теория може да се определи като форма на обучение, която използва различни методи и техники за обучение на участниците. Това е свободна форма на педагогическа работа, която може да се прилага в различни области като изкуство, спорт, нови технологии, екология и други. Важно е да се отбележи, че според него уъркшопът е по-сложен процес на взаимодействие, между самите участници, между участниците и лидера, т.е. това един формат, който е не само образователен „В същото време обаче, уъркшопът не би трябвало да се възприема единствено като форма на обучение, а и като форма на съвместна работа в дадена област.“ (Атанасов 2010: 140). Според Атанасов уъркшопът не е само педагогическа дейност, той е процес на съвместна работа, като в него не е толкова важен крайният резултат/продукт, а самият процес. Това е и **основната връзка на уъркшопа с неформалното, а именно опитът който се натрупва в обучаваното лице.**

Различните начини на презентирание на допълнителна визуална, практическа или тактилна информация се използват за подобряване на възприемането, запомнянето, намаляване на стреса, повишаване на мотивацията и придобиване на практически умения. Някои от примерите на такива подходи включват игри, целящи запаметяване на информация, или за намаляване на стреса и по-лесно усвояване на знания, използването на специфични инструменти за придобиване на умения и опит. Изборът на методи е специфичен когато става дума за уъркшоп по изкуства „Може да се каже, че уъркшопът по изкуство има свой отделен „ресор“ в системата на неформалното образование.

---

<sup>19</sup> Доц. д-р Добрин Атанасов преподавател в Катедра „Визуални изкуства“ на Факултета по науки за образованието и изкуствата.

Причините биха могли да се търсят в широката практика на ползване на артистичната сфера в многобройните ѝ форми, като инструмент и посредник за разрешаване на различни социални и личностни проблеми, нямащи пряка връзка с нея самата.“ (Атанасов 2010: 141).

### **1.2.6. Играта в образователен контекст**

Богост проучва исторически и съвременни въпроси свързани с игрите, също така играта като процес и като парадокс. Той излага аргументи около фундаменталността на играта и критикува състоянието на сегашната образователна практика, в частност тенденцията да се преподават или специфични знания извадени от контекста, или правила и принципи, отделно представени от общото. „Образователните игри превеждат съществуващите педагогически цели във формата на видеоигри...“ (Bogost 2007: 57). Иън Богост<sup>20</sup> твърди, че някои теми имат по-голямо значение за съвременния естетически разговор от всякога, включително Кант, Шилер и Дерида, и че тези теми могат да бъдат свързани с употребата на игри. Богост обединява теми от философията, антропологията и историята на технологиите в своя разказ и го преплита с професионални и лични истории, много от които двузначни.

Иън Богост, донякъде повтаря Йохан Хьойзинха, като твърди, че животът на всеки човек е богат на основните материали за това, което Богост описва като „игрови площадки“<sup>21</sup>. Тези площадки дават възможност на човека да действа по нови начини, подобно на децата. Те са пример, затова как съумяват да се забавляват, в най-обикновените ситуации, като ги превръщат в игра. Богост смята че създаването на „игрова площадка“ около някоя област от обикновените дейности, дори и на най-скучните ежедневни ситуации.

## **2.2 Методологически характеристики на изследването**

През 60-те години на ХХ век започва да се формира ново изследователско направление със собствени методи и модели с названието „**Методология на**

---

<sup>20</sup> Писател, дизайнер на игри, професор по интерактивни изчисления в Технологичен институт на Джорджия, Атланта

<sup>21</sup> “Magical circles”

**качествените изследвания**“. Според Методология и методи на педагогическите изследвания „качествените“ педагогически изследвания са „насочени към явления, процеси, обекти, лица, които нямат метричен характер“ (Бижков: 1999 121). Фокусът в този тип изследвания е върху отговорите на въпросите „Защо?“ и „Как?“, „Поради какви причини и обстоятелства?“. Тази информация в този тип изследвания се събира чрез методи, които се доближават до изследваните лица, явления, обекти. Подобни изследвания се характеризират с: много малко изследвани лица, без метрични променливи, случайни извадки от статистически анализи (Ламнек 1988: 3). В **качествената методология** се използват стратегии като участващо наблюдение, фокусирано интервю, работа на терен и т.н. Така изследователят получава информацията директно и може да направи много по-конкретен и точен анализ. Изследователят е на място и отчита промените в момента на тяхното реализиране. При качественото изследване центърът е в цялостното обхващане на явленията, а „формулираните предварително теории, хипотези и очаквания се проверяват в тяхната цялостна взаимовръзка в естествени условия“ (пак там 124). Изброените в тази класификация характеристики, водят до констатацията, че това изследване по своя характер е **качествено**. Избраните подходи позволяват на изследващото лице да се доближи максимално до изследваните лица, събития, явления – **методи и процедури за събиране на информация към конкретното изследване са: наративно интервю, наблюдение, групова беседа, визуален тест.**

#### **Критерии за анализ и оценка на получените резултати:**

Анализът на резултатите от проведеното, чрез качествена методология изследване са систематизирани, подредени, графично оформени – **документирани на използваните методи, комуникативна валидизация, аргументирана интерпретация, изводи** (Бижков, Краевски 1999: 134-136). Документацията се извършва от лично от изследователя, така той може пряко да наблюдава процесите и да оцени обективно тяхната ефективност и надеждност.

Проведен е педагогически експеримент, в неформална среда, за проверка на успеваемостта на създадения педагогически модул. Системата на тази разработена педагогическа идея е следната:

- Теоретично проучване на литература обвързана с темата;
- Наративно интервю;
- Проучване и подбор на съвременни визуални произведения свързани с подобрения материал/ изразно средство;
- Дизайн на педагогическия експеримент;
- Подбор на материали съобразени с изследвания контингент;
- Разработване на игрови форми свързани с всяко състояние на избрания фокус-материал, разработване на графични и видео материали за работа в практическата част;
- Реализация на уъркшоп Вода и събиране на данни;
- Анализ на събраните данни. Извеждане на изводи.

Данните в качествените педагогически изследвания са във вид на описания на обстоятелства, ситуации, наблюдения на изследвания, методите изброени по-горе са част от възможните за подобен тип изследователска работа. Те са подбрани спрямо възрастта и подготовката на изследвания контингент, за максимално конкретно извеждане на данните.

### **Изследван контингент**

Игровите форми са метод, чрез който успешно се повишават и подобряват умения и знания в различни образователни области. Чрез система, базирана на тях, децата в предучилищна и ранна училищна възраст могат значително да подобрят визуалната си грамотност в областта на съвременните форми. Играта е средство, чрез което информацията достига лесно и приятно до целевата група. Възрастовият диапазон, подбран за изследването, е съобразен с интереса към игрите на конкретната възрастова група. Изследването е насочено към деца на възраст 6 – 10 години, с интерес към изобразителното изкуство.

### **2.3. Предварителни проучвания. Игрови форми с подръчни материали, адаптация и синхронизация към съществуващи произведения на съвременното визуално изкуство**

Част от това проучване са включените данни и записи на две наративни интервюта на лица над 70 години за установяване на влиянието на играта, игровите форми и играчките, които са ползвали като деца, а и като по-възрастни. Едното лице е силно повлияно от играта и дори пази голяма част от игрите и играчките, които е изработвало като дете, пази записки, спомени, вещи от тези занимания. Твърди, че игрите са били силно повлияни от социални, политически и образователни фактори и са оказали сериозно въздействие върху целия му живот и развитието му като художник. Второто интервюирано лице помни известен брой популярни игри и играчки, но не е било така повлияно в личен план от играта.

**Изводи:** Информацията е запаметена трайно в съзнанието на участниците в интервютата. От дистанцията на времето, сега те сами могат да направят обзор доколко играта е допринесла за тяхното комплексно развитие и с какво. На базата на разказа на изследваните лица в двете наративни интервюта се установява, че игрите и възможностите за художествена изява, единствено чрез подръчни материали, повишава практическите способности, стимулира въображението, подобрява социалното взаимодействие с другите участници, допринася за разширяване на способите за решаване на проблеми. Подръчни материали са всички онези материали, които от една утилитарна функционалност преминават в игрови обект. В този материал се използва подръчното средство **вода**, водата се представя освен като материал за практическа дейност и като изразно средство в избраните визуални материали.

### **2.4. Уъркшоп „Вода“ – дизайн**

**Теоретично равнище:** Етапно, игрово представяне на визуални материали (видео, фото) от автори, свързани с темата на уъркшопа (децата откриват различни елементи за работа в кутии, съдове и т.н.). Усвояват нови знания в областта на съвременните форми в областта на визуалните изкуства.

## **Въведение в занятието. Водата в изкуството. Водата като материал – агрегатни състояния, звук, мирис, форма**

Водата при стайна температура представлява прозрачна течност без мирис и цвят. Покрива много голяма част от повърхността на планетата Земя и е съсредоточена в океаните, езерата, реките, вода се съдържа и в ледниците. Твърдото агрегатно състояние на водата се нарича лед, а газообразното – водна пара.

**Водата в изкуството** – водата винаги е била субект в произведенията на изкуството. От праисторически времена хората изобразявали водата като вълнообразна линия, стилизирано изображение, което е лесно разпознаваемо и разбираемо. Можем да видим подобни вертикални или хоризонтални линии в различни краища на света.

**Определяне на входящо ниво:** Предлагат се карти с изображения на съвременни произведения, в областта на визуалното изкуство, те трябва да бъдат разпределени в две групи: произведения на изкуството и изображения на вода.

### **Течна игра**

Раздава се по една малка плексигласова/стъклена топка (с отвор), може да се използва и силиконов молд, на дете, във всяка една от тях има написана върху хартия, част от изречението – *„Предметът, който търсите се намира вътре в музея, търсете бяла кутия.“* след като се сглоби изречението (с помощ от ръководителя на уъркшопа), децата започват да търсят. Когато открият кутията се изваждат предметите заложили предварително вътре: мултимедийно устройство (телефон или таблет).

Пуска се материал за екологичната инсталация “Water in a bubble”. Коментар за формата на водата и опазването на околната среда и водите, обвързан с прегледа на “Water in a bubble”, Shigeo Hirakawa, 2014. След това се прави преглед на проекта “*Floating piers*”.

Отново се излиза навън и топките се поставят в правоъгълен съд пълен с вода. Завъртат се и се пробват различни положения според нивото на водата. Коментира се свойството на водата да приема формата на съда, в който се намира и силата да избутва

предмети. С капкомери, които се зареждат с темперна боя (трите основни цвята), децата оцветяват части от водата. Топките се напълват с вода и се поставят във фризер/ при невъзможност за осигуряване на фризер, се осигуряват замразени цветни топки в хладилна чанта. Малки хартиени лодки, демонстрация на оригами – лодка. Всяко дете изработва своя лодка. Оцветяване с темперни бои. Правят се малки хартиени лодки, демонстрация на оригами – лодка. Всяко дете изработва своя лодка. Оцветяване с темперни бои. Докато съхнат се отправяме към модела демонстриращ кръговрата на водата. Коментира се кръговрата на водата. Следва състезание с лодки в малкия правоъгълен съд от първата игра, в който все още има оцветена вода, по възможност вътре в музея, в обезопасено за боите пространство, поставено е голямо парче акварелна хартия под състезателния район, отпечатъците, пръските вода и използваните състезателни лодки могат да бъдат съхранени. След състезанието се прави преглед на видеоматериал относно „Fireflies on the Water“.

### **Ледена игра**

Трябва да бъде открита втора кутия (намира се при крановете). В нея има проектор (осигурен от организатора на уъркшопа). Проектора се включва и се показва снимков и видео материал относно инсталацията *"Ice Watch" – Olafur Eliasson*. Прави се кратко разяснение защо и как авторът е използвал лед, разглежда се: *Eliasson; Minimum Monument – NéleAzevedo*

### **Облачна игра**

Организаторите подготвят гореща вода (в кана за гореща вода). Налива се в 5 буркана (за всяко дете). Вадят се замръзналите цветни сфери, поставят се върху капачките и се изчаква. Подготвя се „облак в буркан“.<sup>[38]</sup> Брои се до 20, след това облакът е готов се правят фотографии. След като ледените топки са използвани за направата на облак, се оставят навън върху акварелния лист, който участва в състезанието с лодки. Добавя се сол, наблюдава се ефекта. Видео материали – *Something Something National Conversation – Mitchell F Chan* (проектор). Разглеждат се фото и видео материали относно „ever-expanding series Nimbus“ на Berndnaut Smilde.



Водата от бурканите се сипва в един по-голям стъклен съд, добавя се пяна за бръснене на повърхността, след това се сипва боя върху пяната и се наблюдава „облак и цветен дъжд в буркан“. След това се нанася на малки картони, всяко дете изработва своя картина с цветната паста. Визуални материали: *Кратко видео за работата на Simon Beck.*

Беседа, междувременно се подреждат резултатите от работата в обща изложба – акварелния картон с разтопените ледове, индивидуалните работи и прожекция снимките от играта с облака.

**Определяне на изходно ниво:** Предлагат се същите карти от входящото ниво и отново се прави селекция, от участниците в уъркшопа

### **ГЛАВА 3. Прилагане на разработения игрови модел. Анализ на качествените данни получени в хода на изследването и реализацията на експерименталния игрови модел/система**

#### **3.1. Извеждане на модулна система/модел за работа с деца на възраст между 6 и 10 години**

Извеждането на модулен модел, за обучителен Образователен творчески уъркшоп „Вода“ е съобразен с подготовката и възрастта на контингента. Визуално-теоретичната част включва образователен материал, който разширява познанията на участниците в областта на съвременните форми във визуалните изкуства. Уъркшопът включва показването на различни художествени произведения от гореспоменатия период, които използват конкретни материали, изразни средства и концептуални похвати, свързани с водата. Водата се употребява като достъпен и познат материал, с който да се обяснят някои от страните на многопластовото съдържание на съвременните концептуални творби. Практическата част е свързана с игровото овладяване на материалите и различните им агрегатни състояния, с цел пряко опознаване на същността на произведения от този тип, като се работи директно с материалите и се създава интересна и запомняща се обстановка и практическа дейност.

Финалният етап на уъркшопа е ориентиран към своеобразен конференс, предназначението на който е, да бъде направен общ преглед на възможностите за работа с един познат материал, и интерпретациите на всеки от участниците.

Постигането на целите и задачите поставени в този педагогически експеримент, следва да бъде рамкирано от входяща и изходяща диагностика, за да има яснота и обективност в оценката на резултатите. Тази диагностика се реализира посредством карти с изображения на вода и на популярни произведения от световното изкуство, в които са включени и примерите, с които участниците ще взаимодействат. В този етап се добива информация относно подготвеността на участниците и се установява тяхната готовност да взаимодействат с изображенията. Отново в игрови формат децата трябва да сортират две групи с карти, едната е с изображения, които илюстрират произведения на изкуството, а другата – изображения на вода. Същите карти се предлагат на финала на уъркшопа за коментари от същия контингент.

Същината на обучението представлява предоставяне на материали за работа и визуални материали в определена последователност, обвързани с основната тема на уъркшопа – „Вода“. Подготвен е обобщен видео материал за представяне на селектирани произведения, подходящи за възрастта на изследвания контингент.

### **3.1.1 Параметри на основния експеримент**

Структурата на описания уъркшоп „Вода“, може да бъде размествана и разделяна на отделни фрагменти и игрови единици. Може да бъде адаптирана към друга среда и да се реализира с подобни материали. Допуска се осъществяването на този педагогически модел с подръчни материали, като се спазва концептуалната връзка с показваните художествени произведения. Възможни са леки вариации във времетраенето и подредбата на отделните етапи. Допустимо е показването на допълнителни материали и допълнителни дискусии при изявен интерес от участниците в изследването.

При подбора на изображения, чрез които да се установи входящото и изходящото ниво на визуална грамотност у участниците, се преглеждат сравнително голямо на брой количество изображения, така че селекцията да даде възможност за обективна оценка на групата.

Поднесени са под формата на карти, които могат лесно и свободно да бъдат размествани, подреджани и сортирани. Изображенията на картите за входяща и изходяща диагностика са разделени в две групи: изображения на художествени произведения, които

съдържат вода, или нейно агрегатно състояние; изображения на вода или нейно агрегатно състояние.

След входящата диагностика, започва развитието на експерименталния модел. В селекцията за входящата диагностика са включени всички произведения, които ще бъдат разгледани впоследствие по време на уъркшопа. Това повторение на образите, дава възможност да бъдат запаметени и възприети по-дълготрайно. Произведенията са представени чрез фотографиите на картите и чрез видео материали, това са два различни начина за опознаване на един и същи образ, което стимулира запаметяването и развива начините за възприемане на изобразената информация.

### **3.1.2 Характеристики на модела**

**Форма на обучение:** уъркшоп

**Теоретичното равнище** включва етапно, игрово представяне на материали от автори свързани с темата на уъркшопа. Усвояват нови знания в областта на визуалните изкуства и съвременните им форми. Тактилно опознаване на материалите. Видео материали, представящи съвременни автори работещи, в областта на визуалните изкуства с материал, изразно средство, концептуално – вода. Материали свързани с практически задачи, разположени в пространството; подобряване на „визуалния речник“, придобиване на нови знания в областта на визуалните изкуства.

Място: „Музей на водата – Благоевград“, стая, двор, парк, ателие,

Нагледни материали и средства: Видео репродукции, снимков материал, устройства за възпроизвеждане.

Максимален брой участници: до 5 човека

**Практическо равнище** – приложение на система от дидактически игри под формата на уъркшоп. Упражняване и придобиване на умения за организация, участие в групов дейност, спазване на последователност, ориентиране в пространството и времето, упражняване на тактилни усещания и умения, подобряване на „визуалния речник“, придобиване на нови умения и в областта на визуалните изкуства. За целите на този педагогически модел от съществено значение е придобиването на нови знания и опознаване на материалите, поради свързаността им с възприятието, изпълнението на отделните художествени елементи е второстепенно.

### **Обхват на изследването**

Избраният формат за осъществяване на тази дидактическа система от игри е уъркшоп, което позволява структурата да бъде адаптирана към спецификите на различните групи и да бъде съобразена спрямо проявения интерес и желание на участниците. Уъркшоп “Вода“ се провежда под ръководството на автора на това изследване и така може да се установи пряко наблюдение, което дава по-близък и детайлен поглед върху разработената система от дидактически игри.

За разработването на този модел е направен подбор на определени художествени творби, които се представят успоредно с въвеждането на свързаните с тях елементи. Нагледните материали, които стоят в основата на теоретичното равнище, са представени чрез дигитални средства, изключение правят картите за входяща и изходяща диагностика.

Практическото ниво е разработено върху развитието на тактилноста и усещането на материалите, с които изследваната група свързва произведенията, съдържанието на произведенията и/или техните автори.

**Това педагогическо изследване цели да провери дали, и до колко тази методика е полезна при разширяването на познанията, свързани със съвременните форми на визуалните изкуства, опознаването на нови средства за работа и как те могат да бъдат приложени.**

Системата от игри представя по динамичен и интересен начин, специфични произведения, свързани с материалът, изразното средство вода. Всички подобрени автори имат специфично отношение към материала и го употребяват, като го свързват със съдържанието на творбата, по концептуален или по визуален начин.

### **Критериите за подбор на тези примери са:**

- Да са създадени от съвременни автори и произведенията да са в областта на визуалните изкуства
- Изборът на авторите за материали и изразни средства
- Популярност на произведенията и/или авторите
- Конкретност и разбираемост, предвид възрастта на контингента
- Броят на примерите трябва да е свързан с броя и вида на игрите и отново с възрастта на целевата група.

Тези критерии обуславят една сравнително ограничаваща рамка, въпреки която има още много приложими примери. При потенциално по-голямо количество теоретично представяне, би се намалило времето за прилагане на игровия модел и свързаната с него практическа част. Освен това, предвид възрастта на участниците е възможно да доведе до преждевременна умора в групата и да намали желанието им за систематизирана игра, възприятието на новите образи и дейностите свързани с тях.

Игровия модел е основа, в която теоретичното и практическото равнище се движат успоредно, в процеса на игра. Играта е конструктивната основа, върху която се развива този уъркшоп. Съобразно характеристиките на изследвания контингент тази обучителна система може да бъде разделена на игрови фрагменти, но теоретичната и практическата част са взаимосвързани.

#### **Контролна и експериментална група**

За нуждите на този изследователски материал са необходими две групи - контролна и експериментална. Занятията се провеждат отделно, тъй като дейностите протичат по различен начин и това е най-обективният начин за провеждане на обученията. Двете групи са с равен брой участници. На всички участници се показват изображенията за сортиране, като средство за определяне на входното ниво и степента на подготовка. Разликата между двата обучителни модела е, че в контролната група се подхожда теоретично-практически, а с експерименталната се включва система от игри.

#### **Пространствено-времева рамка на педагогическия експеримент**

Изпълнението на този педагогически експеримент се прилага в пет етапа: проучване на литература, анализ и изводи от анализа; подбор на визуални примери, подготовка на дидактически материали; дизайн на експерименталния педагогически модел и апробация на педагогическия експеримент; осъществяване на педагогическия експеримент; анализ на качествените данни получени в хода на изследването и реализацията на експерименталния игрови модел.

#### **3.1.3. Съставяне на експериментален методически модел**

Уъркшоп „Вода“ съдържа теоретична и практическа част, които не са делими, тъй като игрите са конструирани така, че да се редуват практически занятия с наблюдение и

беседа на художествени произведения. Акцент при прилагането на този модел е във възприемането, в беседата, в тактилноста и във визуалното ограмотяване, чрез игрово поднесената работа с материалите. В уъркшоп „Вода“ е важен процесът и възприемането му, а не крайният художествен резултат. Уъркшопът е формат, който позволява пряката кореспонденция с участниците, комуникацията е лесна и водещият може да реагира веднага при възникнали неясноти или затруднения. Организацията на конкретния експеримент се извършва и ръководи от авторът на този труд, който влиза в ролята на лидер, а изследвания контингент е съставен от група деца. За реализацията на всеки един уъркшоп следва да бъде направена предварителна подготовка, тъй като се залагат скрити обекти и се подготвя полето на действие.

### **Съдържателен обхват:**

Съдържанието на всеки от игровите етапи се разгръща чрез последователно предоставяне на обекти, елементи от играта и свързването им с теоретичната част. Представените произведения спадат към следните категории: художествени инсталации; лендарт; изкуство специфично за средата<sup>22</sup>; урбанистична художествена акция; интервенции; монументални художествени инсталации; временни инсталации; скулптура и други.

#### **Дейност 1. Въведение, беседа**

Преди започване на дейностите и входящата диагностика, се прави кратко въведение с разказ за водата и беседа, относно агрегатните ѝ състояния. Също така се беседва относно връзката на водата с изкуството и начините за изобразяването ѝ. Това въведение помага на участниците да се отпуснат и да споделят какво мислят, да предложат свои собствени идеи за изобразяване или да си припомнят вече видян образ. Освен това започват общата си дейност като се изслушват един друг и мислят върху обща тема.

#### **Дейност 2. Входяща диагностика на контролната и експерименталната група**

Входящата дейност е поднесена игрово, за да продължат участниците към следващия етап на игрите трябва да сортират предложените карти в две групи, които да са равни по брой. Едната купчина трябва да съдържа изображения на вода, а другата художествени произведения, в които е използвана водатата. Така участниците виждат

---

<sup>22</sup> Site-specific art

познати образи, които са използвани по различен начин и биват въведени в областта на съвременните форми на визуалните изкуства. С този метод участниците влизат в игрови режим, това им помага да комуникират и да работят в екип, а също така да дискутират, както помежду си, така и с лидера на уъркшопа.

Контролната група следва да разгледа изображенията под формата на тест, изобразен върху хартия, така тя е поставена при равни обстоятелства с експерименталната и това би дало на резултатите надеждност и обективност.

### **Дейност 3. Групова беседа относно темата и връзката с изобразителното изкуство.**

С участващите деца в групата се обсъжда как може да бъде изобразена водата, споменават се знаци и образи, с които тя е изобразявана в миналото и до днес. Всяко дете рисува своята собствена идея за водата. Тебеширът е избран като първичен и лесен материал за работа, с което се предполага, че повечето деца са работили. А беседата ги насърчава да измислят своя собствена рисунка, различна от тази на другите участници. На този етап групата започва да изгражда мисловен образ, върху който ще се работи по време на целия уъркшоп. Тази дейност не е първостепенна, но е част от въвеждането в занятията. Чрез нея участниците се отпускат да работят с материали и да споделят направеното с останалите в групата. Тази дейност е еднаква за контролната и експерименталната група.

### **Дейност 4. „Течна игра“**

Тази дейност се извършва по различен начин за експерименталната и контролната група. Експерименталната група под игрова форма открива задания, обекти и работи с втория зададен материал – вода, както и с предмети, които да помогнат в отиграването на този специфичен материал. Част от играта е откриването на нов визуален материал, представящ художествени произведения. Тази дейност въвежда изследваната група в същината на експеримента. Целта е да опознаят водата като обект, с който освен че се играе може и да се твори. Състезанието е за най-бърза лодка, трябва да се действа експедитивно, защото иначе рисунките се развалят, тази дейност внася настроение и създава усещане за приятна дейност, която се запомня по-лесно.

За контролната група тези активности са представени в същата последователност но без игрите включени като методология. Тази група наблюдава видеата, работи със същите материали, но не участва в състезание.

### **Дейност 5. „Ледена игра“**

Под игрова форма се откриват задания, обекти и се работи с третия зададен материал – лед. Разглеждат се новите цветни ледени форми, които децата са създали. Част от играта е откриването на нов визуален материал, представящ художествени произведения. По време на тази дейност отново тече беседа, с въпроси и от двете страни – водещ на уъркшопа и участници. Затвърждава се възможността за работа с различни материали, разширяват се познанията в областта на съвременните визуални форми в изкуството. Тази дейност е пряко свързана със следващата.

### **Дейност 6. „Облачна игра“**

Под игрова форма се откриват задания, обекти и се работи с четвъртия зададен материал – пара. Комбинират се материали: вода, лед, пара, пяна за бръснене, хартия и др. Част от играта е откриването на нов визуален материал, представящ художествени произведения. По време на така наречената “Облачна игра” се използват най-много материали и се комбинират за постигането на краен художествен резултат. Децата създават игрово и с мотивация „облак в буркан“, „цветен дъжд“, собствена картина с боя и оцветена пяна. Композирането, смесването и докосването на различни материали, повишават знанията и уменията свързани с тях. Показаните художествени примери насърчават участниците да мислят как биха се справили с по-сложни задачи.

Заедно създават обща творба, като рисуват с ледените топчета върху кадастрон, могат да добавят и сол.

### **Дейност 7. Подредба на реализираните обекти в своеобразен конферанс и беседа.**

Творбите на децата се подреждат, заедно с общата картина и обекти, които децата приемат за свои произведения. След подредбата тече не режисирана беседа, без предварително зададени въпроси от страна на водещия. Така децата са свободни да изразят личните си впечатления и до каква степен се чувстват удовлетворени от участието си.

**Дейност 8. Изходяща диагностика, вторичен преглед на картите от входящата диагностика.**

Тази заключителна част от експерименталния модел цели да провери доколко участниците са повишили знанията си, в сравнение с началото на дейностите. Връщат се към сортираните купчини и ги преглеждат отново. Това се случва без намесата на



водещия, за да се получат максимално конкретни и неутрални резултати.

### **Инструментариум на експеримента:**

**Дидактични материали:** протоколи за полево наблюдение; карти с изображения на вода и произведения, които съдържат водни елементи; видео документация, видео репортажи или фрагменти от конкретните произведения; списък с нужните **технически и художествени** средства за реализирането на уъркшопа: проектор, смарт телефон, таблет, телевизор – едно от тези устройства; стена за проектиране при наличие на проектор; фотоапарат или смарт телефон за документация на експеримента; пространство за провеждане, на открито и на закрито.

#### **3.1.4. Диагностичен инструментариум:**

Качествените данни от проведения уъркшоп са събрани посредством методите: игрови метод; групова беседа; наблюдение;

##### **Диагностичен метод 1**

Игровият метод приложен във въведението и заключението под формата на игра за сортиране на карти се използва като диагностично средство, с което лесно, забавно и без притеснения от страна на участниците да се събере първична и изходяща информация относно тяхната начална и крайна нагласа, знания подготвеност и мотивация. Отделните етапи на играта могат да бъдат използвани за проверка на натрупаните знания и затвърждаването им. Играта се използва както за въвеждане, така и за заключване на темата на урока или курса, което я превръща в инструмент за изследване на въздействието на обучението върху участниците.

##### **Диагностичен метод 2**

Груповата беседа е често прилаган метод, по време на беседата децата се активизират и освен, че отговарят на въпроси имат възможност да задават такива. Беседатата е метод в педагогиката, който може да бъде използван като диагностичен инструмент за оценка на знанията и уменията на учениците. Един от начините за провеждане на беседа е чрез задаване на въпроси от страна на лидера, които насочват учениците към разсъждение и възприемане на образите. Беседата е структурирана, спрямо темата и изследваната група. Беседатата в неформалното обучение по визуални изкуства, когато се прилагат игрови методи може да се осъществи в контекст на игра, където темата на беседата е интегрирана в играта. За целите на това изследване формите, текстурите и

визуалните материали се използват за стимулиране на диалога, за да бъде предизвикан интерес и темата да бъде интегрирана.

### **Диагностичен метод 3**

Прякото наблюдение е полезно в общия инструментариум, защото дава цялостен поглед над процесите и подпомага обективната оценка за ефективността на приложения модел, както и за състоянието на групата по време на експеримента. Наблюдението се извършва от автора на този труд, който е и водещ на уъркшопа. Така лидерът може директно да получи отзиви за проблемни елементи, последователност или добри впечатления и препоръки. Описаното наблюдение има за цел да допълни и уточни резултатите, получени от анализа на въпросниците, като по този начин се създава по-пълна и обективна картина.

#### **3.1.5. Критерии, показатели и диагностични инструменти**

Този труд следва да бъде измерен по актуалност и значимост, както в теоретичен и практически аспект, така и в методически. Това може да бъде направено като се определят критерии, по които да се оцени резултатността му.

Изследването е качествено по характер, но същевременно се използват както качествени, така и количествени показатели за измерване. За измерването на показателите са заложили три критерия, насочени към знанията, уменията и нагласите. Тези критерии са използвани за структурирано оценяване на показателите на пет нива: ниско, средно, междинно, добро и високо. Последните се използват за оценка и анализ на постигнатите резултати на участниците от експерименталните групи и определят степента на ефективност на изследването. Определянето на петстепенна скала за оценяване позволява повече гъвкавост при различни ситуации и настроения на групите.

**1 Критерий – знания. Повишаване на знанията относно съвременните форми на визуалните изкуства, които използват водата (и нейните агрегатни състояния) като концептуален и изобразителен материал.** Употребата на игрови методи при представянето на съвременни форми, в областта на визуалните изкуства (в частност употребяващите вода) улеснява придобиването на нови знания по лесен, приятен и достъпен начин. **Показателят**, който може да измери това твърдение е – наличност на познания, свързани с темата.

**2 Критерий – умения. Усвояване на подходите към изобразителните материали, умения за работа с тях и комбинирането помежду им.** Обучението в областта на съвременните форми на визуалните изкуства, структурирано като игра ще повиши способностите за разбиране и разпознаване на художествените произведения, следователно и прилагането им в конкретни задачи. **Показател** – разпознаване на художествените способности и прилагането им в практическата част.

**3 Критерий – нагласи. Повишаване на знанията и интереса към съвременни произведения на визуалните изкуства и мотивация за извършване на дейностите и практическите занятия.** Употребата на игрови, тактилни дидактични материали повишава концентрацията, задържа вниманието, повишава комуникативните способности и прави задачите по интересни и приятни. **Показатели:** Концентрация и желание за наблюдение; Умение за работа в екип; Ентусиазъм при изпълнението на задачите.

**3.2. Изпълнение, в неформална среда, на методически игрови модел за обучение в областта на съвременните форми на визуалните изкуства, под формата на уъркшоп**

#### **3.2.1. Протичане на проведения уъркшоп**

Описанието на процесите, които протичат по време на проведения учебен уъркшоп, цели да представи в последователен вид събраните данни и промените, които настъпват в изследваните групи. Проследяват се нагласите, знанията, уменията, мотивацията, умората, ентусиазмът, вдъхновението, притеснението и други фактори, които се изменят заедно с етапите и дейностите в това занятие. Събирането на тези данни се извършва посредством полево наблюдение от автора на този труд, входяща диагностика, изходяща диагностика и беседа.

#### **Описателен анализ**

Уъркшоп „Вода” се провежда в извънучебно време, като част от неформалното образование. За успешната реализация на първия модул, авторът получава подкрепата на Музей на водата, Благоевград. Участниците са с различна начална теоретична и практическа подготовка, която няма как да бъде предвидена. Експерименталните групи работят през игрови методи, а контролните не.

**Първо провеждане на уъркшоп „Вода“. Експериментална група, Благоевград**

Първата среща с експериментална група, в Музей на водата, Благоевград. Въведението започва в двора на музея и преминава много активно и плавно, защото подобрите въпроси не затрудняват децата. Те отговарят с охота и участват с ентузиазъм. Беседата протича с интерес и децата задават въпроси, предполагат, изказват мнение, не изпитват притеснение. Също не ги затруднява и те започват да навлизат в темата. Коментират нюансите, с които биха изобразили различни водни обекти. Водещият на уъркшопа уточнява кои са студените цветове и защо хората често свързват водата с тях.

След увода идва ред на входящото ниво, в което децата разглеждат карти с изобразени на тях различни произведения на изкуството, които съдържат вода или нейно агрегатно състояние и документални фотографии с изображения на обекти свързани с водата. Прави се уточнение, че търсим не само вода в течено състояние, а в различни агрегатни състояния. Децата работят с желание, коментират помежду си и избират заедно. Повечето деца разпознават традиционните изображения, на които се вижда вода (или друго състояние на водата), от примерите, които предстои да разгледат забелязват само произведението на Nele Azevedo, Minimum Monument. Общо около 47% са верните отговори, съответно има наличие на 53% неяснота и непознаване на показания материал.

При изходното ниво тази група има 100 % положителен резултат сравнено с резултатите от входящото ниво (46.7%), тези участници са подобрили знанията си в областта на визуалните изкуства с 53%. Според количествените показатели тази експериментална група стартира с по-ниско входно ниво отколкото изходящо. Това е диагностицирано, чрез определяне на три критерия: знания, умения, нагласи, които се оценяват по тристепенна скала ниска, междинна, висока, те са вписвани по време на входното ниво, изходното ниво, беседата и наблюдението, направена е съпоставка с първоначалната дейност в първото занятие и последвалата логическа интерпретация в следващите образователни дейности. Според тези критерии за оценка групата започва с 15 точки, и приключва с 31 точки, което е почти двоен резултат. Участниците споделят удовлетвореност и приповдигнато настроение, казват, че игрите са били интересни и приятни, не изпитват умора въпреки, че занятието продължава повече от предвиденото.

**Второ провеждане на уъркшоп „Вода”. Контролна група, Благоевград**

Първата среща с контролна група, в Музей на водата, Благоевград. Въведението започва в двора на музея и преминава много активно и плавно, първоначалните въпроси не затрудняват децата. След беседата е ред на входящото ниво, в което децата разглеждат изображения с различни произведения на изкуството, които съдържат вода или нейно агрегатно състояние и фотографии с изображения на обекти свързани с водата. Изображенията за контролната група не се поднасят под формата на игра, а на дигитално устройство.

Децата се включват с голямо желание, разменят коментари, но работят предимно индивидуално. Повечето от участниците успяват да разпознаят традиционните формати, успяват да разпознаят и три произведения, които са част от примерите за разглеждане, това са Christo, *The floating Piers*, 2016; Nele Azevedo, *Minimum Monument*, 2007 и Simon Beck, *Snowart, Reverse Mandelbrot*, 2020. Резултатите показват, че групата стартира с 60% верни отговори и приключва с 66,7% верни отговори, съответно на входящо и изходящо ниво. В сравнение с експерименталната група, тази група стартира с по-високо входно ниво, и приключва с около 7 процента повишаване на знания.

При изходното ниво тази група има 66.7 % положителен резултат (Фигура 5.2. Приложение), сравнено с резултатите от входящото ниво (60%), тези участници са подобрили знанията си в областта на визуалните изкуства с 6.7%. Според количествените измерватели тази експериментална група стартира с по-ниско входно ниво отколкото изходящо.

### **3.2.1. Обобщение и сравнение и между експериментална и контролна група, първа част:**

- И при двете групи се наблюдава придобиване на нови познания в областта на визуалните изкуства;
- И двете групи биха посетили подобно занятие, отново;
- И на двете групи им харесва работата с тези материали;
- Експерименталната група не изпитва умора, за разлика от контролната, при която е заложено само на теоретични и практически дейности;
- Експерименталната група има по-високи резултати на изходно ниво, но контролната стартира с по-високи резултати на входящото ниво;

- Концентрацията и в двете групи е стабилна, до определен етап, след това в контролната започва да намалява след около час и половина (астрономически), от началото на дейността.

- Експерименталната група работи в екип, през голяма част от времето, а контролната група предимно индивидуално.

Систематизираните резултати (Фигура 4, Приложение) показват, че Експериментална група 1, Благоевград има положителен напредък с числово процентно измерение 53,3%, по отношение на придобитите нови знания в областта на съвременните форми, на визуалните изкуства. Контролна група 1, Благоевград има 6,7% напредък.

### **3.3. Втора дейност – провеждане на уъркшоп „Вода“. Експериментална група, София**

Втората реализация на Уъркшоп „Вода” с експериментална група, в парк със свободен достъп Заимов, София. Децата се познават преди провеждането на уъркшоп „Вода”. Въведението започва с очертаване на игровата зона, тъй като обстановката при този обучителен модул е различна и е необходимо да бъдат очертани границите на полето за действие. Предлага се картинен тест, с карти които съдържат водни обекти и фотографии с вода или състояние на водата. Децата работят в екип, водят разговори. Участниците разпознават творбата на Simon Beck – “Reverse Mandelbrot” и на Nele Azevedo – “Minimum Monument”, като художествени произведения, освен традиционно изпълнените.

Тази експериментална група стартира с около 53% разпознати художествени произведения, а на изходящото ниво с 87%, което изразено чрез числа е 33% повишаване на знанията в областта. Според количествените измерватели, тази експериментална група стартира с по-ниско входно ниво отколкото изходящо. Според тези критерии за оценка групата започва с 17.7 точки, и приключва с 30 точки.

#### **Второ провеждане на уъркшоп „Вода“. Контролна група, София**

Контролна група, парк Заимов, София, която обхваща измерватели за качествени данни свързани с теоретични аспекти на изкуството и критерии за умения и практически умения. Общият брой точки за входно ниво на групата е 16, а за изходно 22,7.

Входящото ниво, описано по-горе, се поднася по различен начин от при експерименталната група, изображенията за контролната група са на дигитално устройство. Децата се включват с голямо желание, общуват помежду си. Повечето от участниците успяват да разпознаят традиционните формати, успяват да разпознаят и три произведения, които са част от примерите за разглеждане, във фигура 5.4. може да се види, че това са Nele Azevedo, Minimum Monument и Simon Beck, Snowart, Reverse Mandelbrot. Резултатите в показват, че групата стартира с 60% верни отговори и приключва с 73.3% верни отговори, съответно на входящо и изходящо ниво. В сравнение с експерименталната група, тази група стартира с по-високо входно ниво, и приключва с около 7% повишаване на знанията

При изходното ниво тази група има 73,3% положителен резултат, сравним с резултатите от входящото ниво (60%), тези участници са подобрили знанията си в областта на визуалните изкуства с 13,3%. Според количествените измерватели тази експериментална група стартира с по-ниско входно ниво отколкото изходящо. Това е диагностицирано, чрез определяне на три критерия: знания, умения, нагласи, които се оценяват по предварително определена степенувана скала. Направена е също така съпоставка с първоначалната дейност в първото занятие и последвалата логическа интерпретация в следващите образователни дейности. Според тези критерии за оценка групата започва с 16 точки и завършва с 22.7 точки. Участниците споделят, че е било интересно, но изпитват известна умора.

**Сравнението между експериментална и контролна група може да се обобщи така:**

- И при двете групи се наблюдава придобиване на нови познания в областта на визуалните изкуства;
- И двете групи биха посетили подобно занятие, отново;
- И на двете групи им харесва работата с тези материали;
- Експерименталната група не изпитва умора, за разликата от контролната;
- Експерименталната група има по-високи резултати, но контролната стартира с по-високи резултати на входящото ниво.

- Концентрацията и двете групи е стабилна, но в контролната започва да намалява след около час и половина (астрономически).

### **3.3.1. Обобщение и сравнение и между експериментална и контролна група, втора част – провеждане на уъркшоп „Вода“**

#### **3.4. Резюме на резултати**

За сравнение на групите, две по две, експериментална и контролна, всяка една група е подложена на детайлна диагностика. В тази част на изследването следва да бъде обобщен и анализиран резултатът даден от 4-те групи.

| <i>Общ брой точки на група:</i>               | <i>Входно ниво</i> | <i>Изходно ниво</i> | <i>Резултати</i> |
|---|--------------------|---------------------|------------------|
| <i>Експериментална група, Благоевград</i>     | <i>15</i>          | <i>31</i>           | <i>16</i>        |
| <i>Контролна група, Благоевград</i>           | <i>21</i>          | <i>21.3</i>         | <i>0.3</i>       |
| <i>Експериментална група, София</i>           | <i>17,7</i>        | <i>30.33</i>        | <i>12.6</i>      |
| <i>Общо брой точки Контролна група, София</i> | <i>16</i>          | <i>22.7</i>         | <i>6.7</i>       |

**Положителните резултати от провеждането на уъркшоп „Вода“ дават основание да се твърди, че има повишаване на теоретичните познания и уменията на участниците, което е аргумент за ефективността на обучителния игрови модел.**

#### **3.5. Доказване на хипотезата**

Всички изследвани групи показват положителни резултати, макар при едната контролна това да е в минимално количество. Това означава, че участниците натрупват знания, повишават умения и имат готовност за участие в още подобни дейности или идеи за индивидуално разработване на художествени проекти. Експерименталните групи, при които се ползват игрови методи, предмет на изследването, показват по-високи резултати и



по трите заложи за доказване на хипотезата критерия. Затова може да се съди по следните показатели:

- Наличност на познания, свързани с темата, в началото на занятията, двете експериментални групи имат по-малко налични знания, в процентно отношение спрямо зададения визуален тест, а контролните групи имат малко по-висок резултат, но в изходното равнище това се променя и двете експериментални групи показват доста по-високо ниво на теоретични познания
- Подобряване на визуалния речник/визуалната грамотност. Този показател отново се измерва чрез визуалния тест, участниците от експерименталните групи се досещат, че са виждали тези примери в раздадените карти в началото на уъркшопа, докато контролните групи дори в изходящата диагностика не се досещат за всички
- Способност за разпознаване на конкретни произведения – този показател отново е застъпен в по-висока степен при експерименталните групи
- Разпознаване на художествените способности и прилагането им в практическата част. По време на беседата деца от експерименталните групи коментират на кое произведение им напомня конкретна игра или даден обект, който откриват като сходство, това не се случва в контролните групи
- Умения за работа с нови материали, смесването им и композирането им в пространството. Поради естеството на игрите участниците в експерименталните групи има повече възможности за боравене с материалите и съответно ги използват по-смело в средата, в която се намират. Контролните групи също работят добре с материалите и им е интересно, но се изморяват по-рано и нямат толкова голяма мотивация за експерименти.
- Концентрация и желание за наблюдение. Експерименталните групи не искат почивка и не съобщават за наличие на умора. Контролните групи имат необходимост от пауза и при тях има наличие на умора
- Умение за работа в екип. Експерименталните групи работят екипно почти през цялото време, като изключим моментите, в които ентузиазмът им ги кара да прибързват и да не изчакват другите от екипа, контролните групи работят предимно индивидуално, самостоятелно

- Ентузиазъм при изпълнението на задачите. Игровото настроение носи на експерименталните групи повече мотивация и ентузиазъм, докато при контролните групи не е в толкова количество.

В експерименталните групи всички показатели са по-високи от тези на контролните групи, независимо дали се оценяват чрез наблюдение, беседа или визуален тест. Видимо от количествените измерения и изчисления е, че и двата типа групи имат напредък по отношение на теоретичните познания, практическите умения и нагласите, това дава основание да се твърди, че изградената система е ефективна, но когато е базирана на игрови форми, резултатите са още по-високи.

**След проведения анализ на цялата информация, събрана и обработена в рамките на настоящото изследване, може да се заключи, че педагогическият експеримент е оказал положителен ефект върху нагласата, нивото на теоретичните познания и практическите умения на участниците в експеримента. Резултатите от експерименталната група бяха по-високи по всички критерии. Освен това се установява, че употребата на игрови форми повишава нивото на концентрация, намалява усещането за умора и подобрява настроението и мотивацията. В крайна сметка тези резултати потвърждават хипотезата на дисертацията, 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, извадени в подобряване на художествените умения, опита и интереса в областта на съвременните форми на визуалните изкуства.“**

### **3.6. Изводи и заключение**

Извършен е педагогически експеримент чрез методически игрови модел под формата на уъркшоп, състоящ се от поредица от игри, свързващи теорията и практиката, за изучаване на съвременни форми на визуалните изкуства. Използвани са материали, подобни на употребените в произведенията, които се наблюдават в теоретичните части. Разработени и приложени са методи и инструменти за диагностика, включващи протоколи за наблюдение, беседа и визуални тестове за входно и изходно ниво. В резултат на

проведените експерименти е потвърдено, че участниците в експерименталната група са демонстрирали по-високо ниво на усвоени, нови теоретични познания и практически умения в областта визуалните изкуства. Методическият уъркшоп модул „Вода“ е апробиран с общо 20 участници, като доказаната ефективност на разработения образователен модел подкрепя хипотезата на дисертацията.

### **Изводи:**

- Разработеният игрови модел за образователен уъркшоп е подходящ за деца на възраст от 6 до 10 години без или с предварителна подготовка в областта на съвременните форми на визуалните изкуства. Липсата на предварителна подготовка означава, че участниците ще се запознаят по интересен и запомнящ се начин с тези формати. А ако участниците имат предварителна подготовка, ще разширят познанията си теоретично или практически, или и двете
- Употребата на игрови форми подпомага образователния процес, ангажира участниците повече и им носи игрово настроение
- Игровата форма като средство за входяща и изходяща диагностика е полезен инструмент, тъй като участниците извършват дейността без притеснения и с лекота, в някои случаи и с приятно чувство
- Употребата на игрови форми дава по високи резултати за концентрация и по-ниски за умора
- Воденето на постоянен диалог – беседа помага на участниците да навлязат по-усилено в теоретичната материя и им помага при изпълнението на практическите дейности. А водещият може пряко да следи нивата на разбиране, мотивация, концентрация, умора
- Употребата на играта като средство за обучение повишава желанието за участие и мотивацията за екипна дейност
- Беседата по време на реализацията повишава мотивацията за индивидуална самостоятелна работа и споделянето на идеи и намерения.

Всички аналитични инструменти показват по-високо ниво на умения, знания и нагласи при експерименталните групи, това е обосновка за успешността и ефективността на учебния модул по всички изброени критерии. Резултатите от изследването показват, че експерименталната група демонстрира по-високо ниво на теоретични познания в сравнение с контролната група. Участниците от експерименталната група са показали по-висока концентрация по време на разглеждането на видео материалите, най-вече чрез активното си участие в дискусиите и обратната връзка към водещия на обучителното занятие. Също така резултатите от визуалния тест, под формата на игра, показва, че експерименталните групи са повишили повече познанията си, свързани с теоретичната част към този уъркшоп. Тези резултати подкрепят ефективността на разработения от докторанта експериментален методически модел.

Направените от експеримента изводи показват, че методическият модел, който използва игрови форми за изучаване на съвременни изразни форми на изкуството, по-специално визуалните изкуства, функционира успешно. Материалите, разработени за този модул, са подходящи за приложение в неформалното образование.

### **3.3.1. Развитие и потенциал**

- По време на разработването на този уъркшоп възникват идеи за развитието му, една от които е спомената в основния текст, а именно този игрови модел да бъде направен публично достъпен и безплатен за всички, които искат да научат повече в областта, като бъде заснето видео, което да стане част от образователния проект „Приказки по картини”, на Лиляна Дворянова.
- Друга посока, която се разработва, е направата на малка книжка с инструкции за употреба от посетителите в Музея на водата, Благоевград, и формат на книжката, който да бъде достъпен онлайн.
- Педагогическият модел може успешно да бъде включен в музейната програма на Музея на водата, Благоевград.
- Логичното продължение на уъркшоп „Вода” са два последващи модула с игрово представяне на темите „Земя” и „Въздух”, отново обвързани по същия начин с материалите и форматите, в които работят художниците. Това са материали,

познати на контингента, но в друг контекст. Игровото поднасяне на подобни връзки има положителни резултати.

### **Заключение**

„Игрови форми при обучението по визуални изкуства в неформалното образование“ е труд, който предлага употребата на един от най-познатите материали – вода, като дидактичен. Игровите методи, чрез които се усвоява това средство, са основа, в която се редуват теоретични и практически дейности, тясно обвързани с различните състояния на водата и произведенията, които се представят пред изследваните групи. Положителните резултати от това изследване доказват успешната употреба на игра и игрови форми като конструкция, върху която да бъде представяна визуална информация и свързани с нея дидактични материали.

Изводите за успешен педагогически експеримент, изграден на базата на игрови форми, като централен сензитивен инструмент за обучение използва водата в нейните агрегатни състояния, са свързани с факта, че всички критерии за ефективност на модула са постигнати. Експерименталните групи демонстрират по-висока успеваемост в сравнение с контролните групи, това е основание да се потвърди, че игровите форми са ефективен инструмент за постигане на образователни цели. Така можем да заключим, че предложеният педагогически метод е ефективен и може да бъде прилаган в неформалното образование с цел постигане на успешни резултати, с цел насърчаване на по-ефективно обучение и постигане на успешни резултати в областта на визуалните изкуства.

### **Приноси на дисертационния труд**

1. Темата на дисертацията „Игрови форми при обучението по визуални изкуства в неформалното образование“ не е представяна досега в този формат и представлява авторски поглед и преглед на изследователя, който се позовава на научни източници от областта.

2. Теоретичен материал, който към момента не е публикуван в български научни трудове е подбран, анализиран, систематизиран и преведен.

3. Структуриран, планиран и изведен е експериментален обучителен модел, който прилага игровите форми като инструмент за обучение в неформалното образование.

4. Изведена е структура на играта, базирана на теоретичен преглед, която система е приложена в извеждането на дизайн за уъркшоп.

5. Новото, което се предлага в този педагогически модел, е интердисциплинарен подход в областта на изкуствата. Засегнати са области като хуманитарните науки, които се изучават като различни дисциплини, и по убедителен начин са свързани със съвременните форми на визуалните изкуства.

6. Този образователен модул може да се трансформира и композира на сегменти. Предлага гъвкаво приложение на обучителното средство уъркшоп по време на експерименталната работа с деца от избраната възрастова група.

7. Друго нововъведение е създаването на връзка между среда, природни материали, работа с тях и съвременните дигитални средства.

8. Разработва модел, който дава измерими резултати, чрез които могат да се правят сравнения, да се съотнесат получените данни, за да се оцени как се подобряват познанията за съвременните форми на визуалните изкуства.

#### **Публикации по темата на дисертацията:**

Александрова, М. (2021). Игровизация във визуалните изкуства. Сп. Философски алтернативи, кн. 2, 12-17. DOI: 10.24958/2519-5436.2021.2.4062

Александрова, М. (2021). Водата като концептуален и изобразителен материал в съвременните визуални изкуства. Сп. Визуални изследвания, Великотърновски университет "Св. Св. Кирил и Методий", 1, 32-42.

Александрова, М. (2021). Визуалните изкуства в децентрализирана среда на доверие: Блокчейн и Криптоарт. В: Сборник с доклади от VII Младежка научна конференция "ИЗКУСТВО И КОНТЕКСТ 2021" (с. 71-82). София, България: Институт за изследване на изкуствата БАН.