

CHOWANNA

Nr.18.

Londyn, 8 maja 1972.

Rok 5.

M Y Ś L H A R C E R S K A /5/

Z b i ó r k i

Robert Dottrens w swym "Wychowaniu i kształceniu" rozróżnia cztery metody nauczania, które dla lepszego zrozumienia podzielił na dwie grupy:

1. Lekcja szkolna,
2. praca w grupach,
3. nauczanie zindywidualizowane,
4. nauczanie programowane.

Podstawową jednostką struktury organizacji szkolnej jest k l a s a, a zasadniczą formą nauczania jest lekcja w klasie.

W harcerstwie natomiast podstawową jednostką organizacyjną jest zastęp a natomiast zasadniczo praca wychowawcza odbywa się na zbiórkach.

Lekcja w klasie raczej podciągnąć można pod pojęcie nauczania programowanego, gdy zbiórka gromady zuchowej albo zastępu harcerskiego jest nauczaniem zindywidualizowanym. O tym należy pamiętać; by nie robić z harcerstwa lekcji szkolnej i odwrotnie, kiedy się wprowadza metody harcerskie do szkolnego nauczania.

Druh Marek Wardęcki w podręczniku "Zuchy" podaje nam na stronie 81, czym jest zbiórka zuchowa:

- jest zabawą w "coś" lub w "kogoś", a zatem posiada temat zabawy,
- charakteryzuje się różnorodnością form działania,
- ma wspólne reguły działania,
- drużynowy / wódz gromady w harcerstwie emigracyjnym, p.Red./, który jest organizatorem i współuczestnikiem zabawy, realizuje zadania wychowawcze.

Widzimy tutaj jasno że szkoła i harcerstwo to dwie biegunowe przeciwne instytucje wychowania i nauczania. Jeśli do określenia pola pojęcia wychowania i nauczania potrzebne są dwa krańcowe przeciwne punkty, to właśnie między pojęciem szkoły w najbardziej rygorystycznej formie, a harcerstwa w jej idealnej koncepcji gry na łonie przyrody, mieści się pojęcie pola wychowawczego. Dla zrozumienia tego problemu trzeba nam szczegółowo omówić tutaj podstawowy element procesu wychowania i nauczania harcerskiego jakim jest: z b i ó r k a h a r c e r s k a. Robimy to na przykładzie zbiórki zuchowej jako że ona jest najlepiej opracowana i w rozwoju procesu wychowania harcerskiego stanowi pierwszy człon i bodaj najważniejszy dla rozwoju społecznego i intelektualnego człowieka. Dla ułatwienia zrozumienia podajemy schemat zbiórki z książki M.Wardęckiego "Zuchy".



Fryderyk Froebel, twórca przedszkoli "freblówek", twierdził, że w grze odsłania się boska "istota" dziecka, której aktywność jest symbolem dostępnym tylko dla tych, co wyczuwają mistyczne "prawo rozwoju".

Komensky, Russeau, Pestalozzi, Maria Montesori i wielu innych wybitnych pedagogów również widziało w grze ważny środek wychowania. Ale Baden-Powell był pierwszym, który stworzył cały system wychowawczy oparty na grze:

"Skauting jest to gra, w której starsi bracia /lub siostry/ mogą stworzyć dla swych młodszych braci zdrowe otoczenie i zachęcić ich do zdrowych zajęć, które dopomogą im rozwinąć w sobie cnoty obywatelskie."

R.Baden Powell. "Wskazówki dla skautmistrzów."

Stosunek szkoły do gry.

Tradycyjna szkoła oparta na dyscyplinie i autorytecie nauczyciela uważała dziecko za "tabula rasa" niezapisaną tablicą. Zadaniem nauczyciela było tę tablicę zapisać. To niewdzięczne zadanie, któremu się dzieci opierały, nie można było inaczej, jak przy pomocy kar i rygoru przeprowadzić. D.H.Lawrence w swej powieści "The Rainbow" ustami młodej dziewczyny Urszuli tak to zadanie nauczyciela przedstawia:

"..... wszyscy nauczyciele męczą się niechętnie nad niewdzięcznym zadaniem wtłoczenia licznych dzieci w jeden zdyscyplinowany, mechaniczny rygor, sprowadzając całą grupę do stanu automatycznego posłuszeństwa i uwagi, a następnie zmuszenia ich do akceptowania różnych elementów wiedzy. Pierwszym wielkim zadaniem jest sprowadzenie sześćdziesięciu dzieci do jednego stanu myśli i działania. Ten stan umysłowości musi działać automatycznie, kierowany wolą nauczyciela, i woli władz szkolnych, nałożony na wolę dzieci. Całą ideą było, aby kierownik szkoły i nauczyciele mieli tylko jedną wolę autorytatywną, do której musiało się dostosować wolę wszystkich dzieci."

Była to biegunowo przeciwna koncepcja wychowawcza od metody harcerskiej gry, w której instruktor harcerski jest współuczestnikiem w procesie wychowawczym, a w czasie gry panuje zupełna swoboda, spontaniczność, naturalność, dobra wola. Ale te dwie biegunowo koncepcje są granicą pojęcia wychowania. Szkoła od czasów młodości D.H.Lawrence odeszła już do tego krańcowego autorytaryzmu i rygoryzmu i idzie w kierunku tak zwanej orientacji na dziecko. Mimo to żaden system dotychczasowy nie wprowadził do nauczania metody gry. Nawet Plowden Report obrazujący stan szkolnictwa w W. Brytanii nie wypowiada się za wprowadzeniem gry do metodyki nauczania. Natomiast Robert Dottrend w "Wychowaniu i nauczaniu" wyraźnie podkreśla wartość skautingu dla szkoły. Dopiero praca Jean Piaget'a daje jej solidną bazę naukową i kluczową rolę w procesie wychowawczym, więc niewątpliwie dalszy rozwój metod nauczania pójdzie w kierunku zastosowania gry w wychowaniu i nauczaniu szkolnym i przez to doprowadzi do ścisłej współpracy szkoły z harcerstwem.

Piaget'a teoria gry.

według: Susanna Millar: The Psychology of Play.

"Teoria gry Piageta jest ściśle związana z jego obrazem rozwoju inteligencji. Zakłada w nim, że wszelkie rozwoju organicznego podstawami są dwa procesy:

asymilacji

akomodacji

Najpóźszym przykładem asymilacji jest jedzenie. Pokarm ulega procesowi pożycia i przerobienia na uzupełnienie organizmu. Natomiast akomodacja jest dostosowaniem się organizmu do świata zewnętrznego np. przez przyjęcie pewnej



postawy; zmianę drogi dla omińnięcia przeszkody, zmruczenie oka w jaskrawym świetle. Te dwa procesy wzajemnie się dopełniają i wpływają na siebie nawzajem./.../ Piaget używa terminów asymilacji i akomodacji jeszcze w szerszym zakresie zastosowując je do procesów intelektualnych. Asymilacja odnosi się do każdego procesu, w którym organizm zmienia otrzymaną informację na proces uczyńnienia z niej zapasu wiedzy. Informacja pozostaje taką, jak ją strawiono. Akomodacja zmianę, jaką organizm musi przejść aby asymilować informację. Rozwój intelektualny następuje dzięki ciągłemu, aktywnemu i wzajemnemu działaniu asymilacji i akomodacji.

Do rozumnej adaptacji dochodzi wówczas, gdy te dwa procesy balansują się wzajemnie - są w równowadze. Kiedy niema równowagi i akomodacja albo dososowanie się do przedmiotu może przeważać nad asymilacją w następstwie tego zachodzi i m i t a c j a. Odwrotnie, gdy asymilacja, porównanie otrzymanego wrażenia do poprzednich doświadczeń i adaptacja jego do potrzeb osobnika, może być dominującą - wtedy mamy do czynienia z grą. Gra jest więc czystą asymilacją, która zmienia otrzymywane informacje tak, aby służyły potrzebom jednostki.

Gra i imitacja są integralną częścią rozwoju intelektualnego i z tej przyczyny przechodzą te same stadia rozwojowe. O stadiach rozwojowych pisała dhna Krysia Jelska.

"Symboliczna albo "na niby" gry są charakterystycznym obrazem inteligencji dziecka od dwóch do siedmiu lat./.../ Początkowo myślenie jest w formie zastępczych akcji, które w dalszym ciągu należą do końcowej fazy rozwoju zmysłowo-ruchowego. Galganek zastępuje dziecko. Akcje odpowiednie do jakiegoś przedmiotu używane są zastępczo. Według Piageta, obrazy są są rezultatem cielesnego dostosowania się do przedmiotu w czasie jego nieobecności. Ich występowanie bez pełnych, jawnych ruchów stanowi bazę obrazu. Początkowo to uwewnętrznione działanie zastępuje przedmiot jako konkretny symbol; później one pełnią funkcję znaku wskazującego lub oznaczającego przedmiot! Język jest społecznie przygotowanym zestawem znaków - s ł ó w, które pomagają temu procesowi, ale nie są jego koniecznością.

Gra symboliczna albo "na niby" spełnia tę samą funkcję w rozwijaniu obrazowego myślenia, jak gra dla wprawy miała w okresie zmysłowo-ruchowym. Jest ona czystą asymilacją, i w konsekwencji powtarza i organizuje myślenie przy pomocy obrazów i symboli już opanowanych. Symboliczne gry pomagają także w asymilowaniu i umacnianiu doświadczeń emocjonalnych dziecka. Cokolwiek ważnego stało się, jest przedstawiane /reprodukowane/ w grze. Lecz co stało się w rzeczywistości, jest inaczej przedstawiane w grze, gdyż nie usiłuje się tego adaptować do rzeczywistości. Osobliwy charakter gier "na niby" jest związany z osobliwym charakterem procesów intelektualnych dziecka w tym stadium rozwojowym - mianowicie wysoki "egocentryzm" i wysoki indywidualizm w charakterze obrazów i symboli, które dziecko stosuje. W czasie obrazowego okresu gra "na niby" staje się coraz bardziej opracowana i zorganizowana. Z rosnącym doświadczeniem fizycznego i społecznego otoczenia dochodzi do bardziej dokładnego przedstawienia rzeczywistości. To jest związane z coraz większym doświadczeniem zmysłowo-ruchowym i intelektualnym tak, że gra staje się konstruktywną, dostosowaną do rzeczywistości i w końcu przestaje być w ogóle grą! Równocześnie dziecko staje się coraz bardziej dostosowane społecznie, w konsekwencji tego nie potrzebuje się uciekać do zastępczego symbolizmu i karykaturowania rzeczywistości.

Symbole indywidualne i przekonania zostają zmodyfikowane przez współpracę z innymi osobnikami, i z tego powodu rozumowanie, używanie symboli staje się bardziej logiczne i obiektywne w okresie od 8 do 12 lat. Gra teraz jest kon-

trolowaną przez zbiorową dyscyplinę i kodeks honorowy tak, regulaminowa gra zastępuje indywidualną symboliczną grę "na niby" poprzedniego okresu. I chociaż gry regulaminowe adaptują się w społeczeństwie i stosowane są nawet po dojściu do dojrzałości, to one w dalszym ciągu pełnią raczej rolę asymilacji niż adaptacji do rzeczywistości."

"Gra na niby" jest grą symboliczną, ale ona używa konkretnych przedmiotów symbolicznie, i przemienia wrażenia i ... na konkretne akcje. Powtarza ona na nowo, na nowo ustawia i na nowo klasyfikuje wydarzenia, które przebiegają w życiu a to z tego powodu, że one są jeszcze za trudne do zrozumienia, albo też ponieważ stanowi to oszczędną formę klasyfikacji przed wprowadzeniem jej w rzeczywistość. Ale to nie oznacza że dziecko nie angażuje się uczuciowo w gry "na niby". Przeciwnie, sposób odczuwania przebiegu wydarzeń, podniecenie, powstałe uczucia przyjemności, bólu i obawy stanowią może pierwszą próbę ich klasyfikacji. Podobnie użycie zabawek, lalek można uważać jako środek porządkowania wrażeń i uczuć przez użycie konkretnych przedmiotów lub akcji, które je tymczasowo wyobrażają lub oznaczają."

"Obrazem gry są czynności zachodzące w człowieku zanim jeszcze postępowanie jego jest w pełni zorganizowane, albo też wtedy, gdy następuje brak organizacji. To może nastąpić na skutek braku presji z zewnątrz któraby by wyarła proces integracji jej w odpowiednie działanie, albo też objawia się w dzieciństwie, kiedy to działanie nie jest jeszcze opanowane i kiedy uwaga nie potrafi się skupić."

Tyle nam podaje pani Susanna Millar. Warto jeszcze przytoczyć jej osobistą dygresję, jaką przytacza w tej niezwykle ciekawej pracy naukowej. Pisząc o pracę obserwuje ona swoje dzieci i opisuje:

- Moja pięcioletnia córeczka i jej trzyletni braciszek biegną do kuchni i domagają się "prawdziwej" ściierki, "prawdziwej" wody i Ajax /proszek do czyszczenia/ aby mogli wmyć wózek dla lalki i samochód-zabawkę. Po krótkim szorowaniu moja córeczka powiada: "Teraz będziemy się bawić". Trochę zaskoczona zapytałam się czy one przez cały czas się nie bawią. Nie! według zdania córeczki, one pracowały. "Zabawa jest wtedy, jeżeli się udaje /pretend/". -

Mamy tu dowód, że pięcioletnie dzieci już odróżniają prawdziwe narzędzie od zabawki, pracę od bawienia się czy też używając wojskowego terminu od pozorowania. Mamy w życiu ludzi na wysokich stanowiskach i mamy poważne instytucje, które zainicjowały tak ważną zdolność odróżnienia zabawek od narzędzi, dobrej roboty od zabawiania się i jeszcze obrażają się, gdy się im zwraca uwagę.

Wychowanie więc musi mieć na oku utrzymanie tej zdolności do czasu przejścia obowiązków obywatelskich.

Aleksander Kamiński o grze

A teraz musimy wrócić do twórcy metody zuchowej, zabawy "w coś" Aleksandra Kamińskiego, aby zrozumieć jak postępową była jego praca powstała 40 lat temu. Na stronie 112 i 113 "Kręgu Rady" mamy uwagi:

"Zabawa " w coś" jest zasadniczym typem zabawy zuchowej. Nie jest to zresztą nasz polski wynalazek. Przejęliśmy go całkowicie od lorda Baden-Powella, którego chłopcy bawią się właśnie w wilczków. Myśmy tylko dali inny temat."

"W tym miejscu należy wyjaśnić zagadnienie dla metodyki zbiórek zuchowych bardzo ważne. Mianowicie po rozejrzeniu się w literaturze psychologicznej natrafiamy na pewną grupę zabaw ludzko przypominającą nasz typ zabawy "w coś". Są



to zabawy które Ch. Bühler nazywa zabawami w fikcję", a prof. Szuman - "zabawami iluzyjnymi". Owe zabawy iluzyjne mają być ulubionymi zabawami pierwszego dzieciństwa, ich maksymalne nasilenie przypada w granicach 3 do 5 roku życia. W początkach drugiego dzieciństwa zainteresowanie dzieci zabawami iluzyjnymi znacznie słabnie.

Co to znaczy? Czyżbyśmy popełnili zasadniczy błąd, tworząc nasz typ "zabaw w coś" dla wieku zuchowego?

Bo że na pierwszy rzut oka zabawa iluzyjna jest tym samym co zabawa w coś - zdaje się nie ulegać wątpliwości. Tam czterolatki bawią się w ojca i matkę, a puszczane w miednicy łupiny orzecha nazywają okrętem, tu naszym zuchom dajemy bawienie się w marynarzy i każemy strugać z kory okręciki. Podobieństwo pozorne. Najpierw kilka prawd:

Zienkowskij "Psychologia dziecięctwa" powiada. Fabuła w zabawie nie jest momentem przypadkowym, ale samą duszą zabawy, jej psychicznym ogniskiem, ponieważ w fabule odkrywa się i uświadamia to lub inne uczucie."

"Wszystkie zabawy /z bardzo nielicznymi i przypadkowymi wyjątkami/ wypełniają treść socjalną. Dzieci zawsze bawią się "w człowieka", zabawy służą im jako środek do wżywiania się w całą pełni ludzkich stosunków, w całe nieograniczone bogactwo życia ludzkiego."

"Należy to rozumieć w ten sposób, że większość zabaw, niezależnie od wieku ma podłoże iluzyjne, bawienie się "w człowieka". Czyż jest inaczej, gdy zamarzony, początkujący nauczyciel wyobrazi sobie, że został kierownikiem szkoły - i przez kilkadziesiąt minut gestami, miną, słowami, ześrodkowaniem myśli - odegra rolę kierownika? Czy tak trudno nam, dorosłym przypomnieć sobie jak czasem, w marzeniach coprawda, odgrywamy rolę "żelaznego człowieka", czy poświęcającego się bohatera? Bodaj najpospolitszą zabawą marzeniową młodego mężczyzny - jest zabawa "w Napoleona". "Každy z nas, chwilami, jest Napoleonem" mówi w pewnym miejscu Puszkina w "Onieginie"! Tak więc - zabawy iluzyjne szeroko pojęte - są udziałem właściwie całego życia ludzkiego.

Jeżeli chodzi o zabawy iluzyjne pierwszego dzieciństwa - to ich cechą charakterystyczną będzie: a/ bawienie się dziecka iluzyjne samego z zabawkami, bądź też ze starszymi, b/ dopasowanie iluzyj do zainteresowań i poziomu umysłowego pierwszego dzieciństwa /rząd krzesel zamienia się w pociąg, kącik za szafą - na krainę krasnoludka, kawał drewna - to ukochana lalka, której bawiące się dziecko jest matką!.

Zabawy "w coś" okresu zuchowego różnią się od typu poprzedniego, że: 1/ są zabawami zespołowymi, odbywanymi w gronie rówieśników, 2/ treścią odpowiadają zainteresowaniom i poziomowi drugiego dzieciństwa /w Robinzonów, w Słowian - budujących nad wodą osady palowe, w myśliwców - wyruszających z łukami do lasu/.

Socjalny charakter zabawy - to główne kryterium różniące wiek zuchowy od wcześniejszego dzieciństwa. Znakomity badacz - Gross - rozpatrując grupę zabaw socjalnych - wyróżnił wśród nich "zabawy naśladowcze". Owe naśladowcze zabawy Grossa odpowiadają właśnie naszym zabawom "w coś".

Ponadto Claperede uchwycił jeszcze jedną subtelną, lecz istotną różnicę. Oddziela on mianowicie zabawy "naśladowanie" od zabaw "naśladowczych". Przykładem pierwszej - będzie naśladowanie dokładne ruchów księdza - gdy dziecko bawi się w księdza, przykładem drugiej - będzie zabawianie się w Indian, o których porywających przygodach i sposobach życia, czy wojowania tyle ogólnie się nazytało. Otóż zabawy iluzyjne pierwszego dzieciństwa - są nade wszystko zabawami "w naśladowanie", gdy zabawy zuchowe - są zabawami "naśladowczymi".