

## ПЕДАГОГИЧЕСКИ ОСНОВИ НА КОНСТРУКТИВНАТА ИГРА

*Радка Гайдова*

*Детето, усвояващо заобикалящия го свят,  
е дете, което се стреми да действа в този свят.*

**А. Леонтиев**

Играта е най-желаната дейност от децата от всички социални класи и през всички епохи на общественото развитие. Тя е типична дейност на детството.

Това обстоятелство прави играта обект на изследване от много педагози, психолози, социолози, физиолози, философи и други специалисти през различните периоди от развитието на науката. В зависимост от общата философска концепция те успяват повече или по-малко да изяснят тази сложна, “многолика “ проблема (6, 7, 12, 13, 14, 16).

Осъществяването на първите действия от детето, предпоставят появата на играта в неговото индивидуално развитие, отначало с чисто функционален, а по-късно с игров характер. За първи път в играта и чрез играта детето може да удовлетвори свои потребности, а по-късно да реализира свой замисъл. На базата на условността на средствата и действията, с които се реализира играта детето осъществява дейност адекватна на неговите възприятни и отразителни функции. Така играта се оказва единствената достъпна за детето дейност в която то е самостоятелен субект. В този процес определено започва формирането на детето като субект в негова собствена дейност.

В исторически аспект, обобщеното схващане за играта приема, че тя се възприема като непродуктивна дейност, носеща в себе си ритуален и символичен характер.

От онтогенетично гледище играта възниква не само да задоволи конкретни функционални потребности на детето, но и за да може то по естествен и непосредствен начин да организира и реализира собствена си социална същност. Когато играта изчерпи своите възможности и престане да удовлетворява потребностите му за самореализация, самоизява и самоутвърждаване, тогава тя отстъпва място и на други по-висши дейности. Това означава, че играта е преходна дейност, но абсолютно необходима в пространство развиващо детето.

Днес, играта на съвременното дете се разглежда като феномен на неговата култура. Тя е дейност без утилитарна цел, със свободни действия, осъществяващи се при осъзнати и определени параметри на времето и мястото, по посока на приети и задължително спазени правила, чиято цел лежи в самата нея. Като основен компонент в структурата на игровата дейност е ролята, чиито статут в конкретния момент е определен от социално-игровата ситуация. В този смисъл играта е индивидуално или групово взаимодействие при съгласуваност на гледните точки, на земествани субекти за пресъздаване на света в неговото многообразие.

Играта, като основна и водеща дейност в детското развитие влияе на субект-субектната позиция на детето в този процес и на възможностите за неговото цялостно формиране. Нейната същностна характеристика е сложна, интегрираща множество фактори, закономерности и обстоятелства, а понякога противоречива и трудно определима. От това произтичат разнообразни постановки за играта, известни от древността и обективизирани съобразно времето си. Днес те са актуални с ценностите, които съдържат и които днес нашето демократично развиващо се общество отново преоткрива.

### **1. Игрова дейност – алтернативи.**

През XVII – XIX в. и почти до средата на XX в. философи-енциклопедисти като Ж. Ж. Русо, Дж. Лок, Я. А. Коменски, Д. Дюи, Е. Клаперд и др. интерпретират играта като средство за свободно проявление на детето. Значително по-късно Ф. Фрьобел, М. Монтесори, И. Залцман, Б. Гара и др. възприемат и предлагат играта като дидактично средство за обучение. Особено негативно влияние изиграват схващанията на К. Грос, З. Фройд, Дж. Брунер, Х. Спенсер и др., които разглеждат същността на играта като биологично явление, извън развитието на личността и обществото и я отъждествяват с активността на животните. Те обясняват играта като безсъзнателна, инстинктивна дейност, чиито източници са биологически механизми (14).

По-късно, на основание на преосмислени и доразвити схващания, играта се разглежда като спонтанна проява, средство за самоизява, за реализиране на своето “аз“, за удовлетворяване на потребности на настоящето и подготвяне за бъдещето (Е. Клаперд, 14). А. Валлон определя, че всички функции, които трябва да се появят в хода на индивидуалното развитие на детето възникват в играта и се упражняват най-напред в нея (2).

Бурното развитие на различни научни области (психология, физиология, педагогика, философия и др.) и извеждането на преден план на обоснавани теории и постановки (Ж. Пиаже, И. Павлов, К. Ушински, А. Валлон, М. Сюал и др.) отчитат генетическата връзка между външните предметни действия на детето с умствените действия. Те са потребност на растящото дете за опознаване на действителността, която го заобикаля. Точно този елемент е основание играта да се определи като социално явление, чрез което не само се отразява действителността, но се въздейства върху сензомоторното, интелектуалното и социалното развитие на детето. Направените по-късно множество научни изследвания (Л. Венгер, Л. Виготски, Т. Леонтиев, Д. Елконин, А. Запорожец, А. Усова, В. Залогина, С. Рубинщайн и др.) ги обогатяват. Най-общата постановка която извеждат е, че мотивът за игра и съпровождащите я игрови действия не се съдържа в резултата, а в самия процес и в неговото съдържание, което я прави отразителна, целенасочена и съзнателна дейност. Тя спомага за развитието на психичните процеси и съдейства за извършване на личностни преобразования и качествени изменения в детската личност (2, 5, 11, 12, 14, 15).

Развитието на игрите е свързано с оформянето на тяхната структура. Тя включва точно определени компоненти, които са предварително уточнени, както това е при игрите с правила или се оформят в процеса на играта, в зависимост от темата и сюжета, както е при творческите игри. Общи за всички видове игри са следните компоненти:

- игров замисъл;
- игрово съдържание;
- игрово действие;
- игрови правила (14).

В зависимост от вида на играта и нейната психологическа структура те се конкретизират по различен начин, което от своя страна води до изменение на връзката между тях. Това влияе на структурата на взаимоотношенията в обособената игрова група и постепенно води до нарастване на активността на нейните членове. По нея се съди за достигнатия етап в развитието на игровата дейност. В по-общ план те са следните: (1, 3, 5, 10, 11, 12)

– предметно-манипулативна игрова дейност с играчки за възприемане и опознаване на предметния свят – от 2–3-годишните деца;

– предметно-отразителна игрова дейност за самостоятелно и групово изпробване на ролеви действия със съответна емоционална мотивираност, характерна за 3–5-годишните деца;

– претворяване и изразяване чрез роли на жизненозначими ситуации от заобикалящия свят при активно участие на мисленето и въображението за удовлетворяване на социални потребности и отношения на отделната личност или на детското общество в съответна творческо-игрова среда, своеобразна за 5–7-годишните деца.

Творческата игра е най-типичната игра за предучилищното детство. Реализирана чрез различни средства, тя по различен начин отразява действителността. Това води до различие в същностната характеристика от която се диференцират различни видове творчески игри: сюжетно-ролеви; игри-драматизации; конструктивни игри.

## **2. Конструктивно-техническа дейност – конструктивни игри.**

### **Детерминанти**

В педагогиката и психологията се съхраняват множество гледни точки за съдържанието и характеристиката на детското конструиране. Основна изходна постановка в разнообразието от концепции е възприемането на детската конструктивно-техническа дейност като фокус от познание и опит, преплетен с индивидуалния стил на развитие на детето. В този смисъл познавателната същност на конструирането предхожда игровата, за да може първата да обезпечи втората с необходимите знания и умения с които се реализира. Следователно конструктивно-техническата дейност е средство за формиране на необходимата база от познавателни и практически действия, които осигуряват процеса за активно отразяване на действителността, чрез съответни конструктивно-технически идеи, реализирани по емоционален, самостоятелен и творчески начин, подчинен на структурата на конструктивната игра. Тенденцията е усвоеното познавателно съдържание по конструктивно-техническа дейност адекватно и творчески да се превъплътява в разнообразни житейско-игрови ситуации. На това основание ценността на конструктивно-техническата дейност е неоспорима, защото тя подсигурава интелектуалната същност и материалната среда за реализиране на конструктивната игра.

По своята същност конструктивната игра произтича от сюжетно-ролевата, поради което се приема като нейна разновидност. В същото време тя е относително самостоятелен вид игра, защото предоставя разнообразни възможности на детето да претворява, разширява и задълбочава взаимодействието си с околното съществуващото, съобразно принципите за конструиране. От тях произтичат особеностите на конструктивната игра:

- тя е повод за разгръщане на ролева игра и сюжет;
- тя има продуктивен характер, т.е. резултат, с който се отразява материалната действителност;
- тя е игра с открити правила, защото се подчинява на изискванията на технологията на конструиране;
- тя има по-широка мотивационна сфера: социални и личностни мотиви на конкретната игрова ситуация;
- тя е игра за претворяване на функционалната същност на заобикалящия свят, поради което изисква съподчиняване на познавателните и практическите умения с игровите;
- тя е игра, която се реализира със специални играчки, материали и средства, които от своя страна изискват специална организация на игровата среда;
- тя по символичен начин отразява дейността на възрастните;
- тя развива мисленето и въображението, стимулира фантазното и измисленото, активизира индивидуалността и сътрудничеството...

Особеностите на конструктивната игра се отразяват върху същностната характеристика на компонентите, които изграждат структурата ѝ. (3, 5, 7, 12, 14)

- **игровият замисъл** изразява конструкторската идея, като необходимост за разгръщане на играта;
- **игровата тематика и съдържание** внасят определеност и конкретност на конструкторския замисъл, който от своя страна уточнява начина за постигане на конструкторското решение. Замисълът, конкретизиран от темата, изисква решение в два плана – конструкторски и игров. Те активизират цялостния познавателен и практически потенциал на детето. Съдържанието е съвкупност от моделите и тяхното пространствено разположение, имитиращи жизнената, т.е. игровата среда на детето;
- **игровото действие** се свежда до възпроизвеждане на технологията на изграждане на предметите и обектите, както и до подбора на конструктивните елементи за тях. Игровото действие е реално действие във въображаема ситуация;
- **игровата ситуация** представлява организацията на конструираните модели в пространството в зависимост от замисъла на децата, начина на неговото практическо реализиране и перспективата на развитие. Те могат да се изменят във времето и пространството, съобразно нови идеи, умения, отношения и пр.

Компонентите на конструктивната игра постепенно се допълват и обогатяват, което дава възможност относително да се разграничат няколко етапа в нейното развитие (1). Като характеристика на всеки развиващ се процес те са повлияни от:

- възрастовото, психическото и индивидуалното развитие на детето;
- усвоената социална и познавателна информация за околното съществуващото, структурирана в личния опит на детето;
- изискванията на настоящото и перспективата на образователното съдържание по конструиране в предучилищна възраст.

Първият етап се характеризира с усвояване и извършване на елементарни манипулативни действия и движения, с помощта на които децата опознават предметите и обектите от най-близкото социално и битово обкръжение. Те ги извършват предимно индивидуално и по-рядко съвместно поради неумението да се съгласуват помежду си. По тази причина децата бързо променят намеренията си, които от своя страна забавят процеса на формиране на интерес към конструирането и конструктивната игра. Независимо от изтъкнатата особеност през този етап се поставя началото на изграждане на диференцирани представи за предметите и обектите и за материалите от които са изработени, изразени във взаимовръзката **“ОБРАЗ – КОНСТРУКЦИЯ”**. По този начин се разкрива и усвоява от децата необходимата и достъпна познавателна информация за предметния свят, чрез която те се научават да отговарят на въпроса **“КАКВО Е ТОВА?”**

Конструктивната игра през този етап се развива на индивидуално равнище, защото детето не владее подходящи знания и съответни умения за конструиране. Детето предпочита самостоятелно да извършва елементарни конструкторски действия, които често са безрезултатни. Независимо от това, от тях то се учи да съсредоточава вниманието си, да активизира мисленето си, да прави опити да решава определена задача, да проявява инициатива и да играе като конструира. По този начин конструктивната игра протича при 2–3-годишните деца, като тя все още не носи своите типични белези.

Вторият етап създава условия да се овладяват базови умения за познавателно и действено моделиране с конструкторски материал, които разкриват правила, принципи, предложения, хипотези, алгоритми за изграждане на предмети и обекти или на обособена предметна среда. В този смисъл съдържателната страна на конструирането предлага усвояването на

конструкторски знания и умения за действие от типа **“КАК?”**, които допълват логиката на взаимовръзката с още един елемент и тя е **“ОБРАЗ – КОНСТРУКЦИЯ – ФУНКЦИЯ”**. Постига се известно систематизиране на усвоените знания и умения, което позволява на децата да структурират собствен опит и да го прилагат съобразно задачата, поставена от учителя или самостоятелно избрана от тях.

Конструктивната игра придобива по-ясно изразени параметри, защото децата изграждат средата за игра, като конструират предмети и обекти, предназначението на които е съобразено със замисъла. Точно в играта те правят своите първи опити да променят конструкцията на конструирани преди това предмети, предвид нови функции, които им поставя игровата ситуация. Създават се по-малки или по-големи игрови групировки в зависимост от идеята на играта, опита на децата и избрания начин за нейното организиране. Те спомагат развитието на въображението, разширяват обобщеността на представите и средствата за претворяване и за непосредствено усъвършенстване на познавателните и практическите действия за конструиране. Този етап от развитието на конструктивната игра е достъпен за придобития конструкторски опит на 4–5-годишните деца.

Третият етап е органично продължение на предшестващите го, като акцентува на причинно-следствените връзки **“ЗАЩО?, КАК?”**, чрез които се синхронизира логиката на процеса за пресъздаване на конструктивно-техническата задача. Постигнатото високо равнище на развитие на познавателните и практическите действия позволява тяхното съзнателно и сравнително лесно приложение, както и прояви на вариативност, комбинативност и творчество. Те са предпоставка за промяна на позициите на елементите в триадата на логиката на познанието, израза на която придобива следния вид: **“ФУНКЦИЯ – ОБРАЗ – КОНСТРУКЦИЯ”**. Тя се възприема като реална възможност на детето да определя функцията на предмета, съобразно предназначението му в играта и така да изгражда попълно неговия образ. Цялостта на този процес е свързана с приложението на съвкупност от умения като: подбор на материали и инструменти; избор на предмет – образец; сравняване на образца с неговия реален прототип; обясняване на учителя; сътрудничество с връстници; определяне на собствените си възможности при избор на обект за конструиране; упражняване на самоконтрол; внасяне на нови елементи в конструкцията чрез способите за доконструиране (размяна, замяна, добавяне, отнемане) или преконструирание. Наличието им предразполага към конструкторивна игра, в която самостоятелно или

колективно могат да се прилагат знания, умения и опит в единство с претворяването на действителността. В допира с материалното и под въздействието на социалната среда, 5–6-годишното дете систематизира, обогатява и усъвършенства проектите на своя житейски и конструкторски опит, който с удоволствие изразява в и чрез конструктивната игра.

### **3. Конструктивната игра в игровия опит на детето.**

#### **Традиция, тенденции, съвременност**

Конструирането е една традиционна дейност за обучение и възпитание на децата от предучилищна възраст със свое специфично съдържание и задачи, включено още в първото “Ръководство за работата в детските градини” от 1962г. със съответен хорариум от обучаващи занимания. Назовавано е “ръчна работа”, тъй като по това време е обединено с апликирането, което е в структурата на изобразителната дейност. Във всички следващи програми то се развива, като претърпява сериозни структурни и съдържателни преобразования. Конструирането е вид трудова дейност с целенасочено осъзната социална и техническа принадлежност, която от една страна разкрива на детето начина на действие за получаване на определен предмет и от друга – изяснява неговата функционално-конструктивна същност (7,12).

Функционалният смисъл за детето е в разбирането на връзката между външната оформеност на предмета и удобството за манипулиране с него по време на игра, а конструктивния – определя равнището на разбирането на взаимовръзките между техническите параметри на модела на предмета.

Конструирането фокусира голяма част от знанията, които децата овладяват в предучилищна възраст и затова тяхната проява се открива във всички познавателни сфери и култура на поведение. Това позволява неговото съдържание естествено да се интегрира по всяка цел в степените на детското развитие.

В същото време конструирането като дейност има стабилно изградена относително самостоятелна система, която позволява непрекъснато да се разширява и обогатява. Актуализираното и обновено съдържание, което включва, предоставя нетрадиционни подходи за усвояване на традиционни неща, а именно:

- конструиране на нещата от света;
- конструиране на познание за себе си.



Тези тенденции предлагат възможности, които практически обогатяват идеите на познанието. Характеристиката им се открива в стратегическото разглеждане на конструирането за обучение и игра за съвременното дете, чрез направленията на традиционното образование на децата. В този смисъл конструирането може да се разглежда като нетрадиционен подход за овладяване на езика, неговите структури и логически алгоритми. Педагогически решения разкриват ролята на конструирането за спонтанно усвояване на математически познания, с която познавателна област е в актуално взаимодействие. Традиционната му обвързаност с изкуството и по-конкретно с приложното, отреждат разностранно приложение на неговите продукти.

Активиращите функции на конструирането като игрова дейност за развитието на детето от предучилищна възраст са разнопосочни, но в своето единство те му придават комплексна значимост:

- познавателна – заключава се в идеята “научаване чрез действие”, за натрупване и структуриране на личен опит, за развиване на отразителните механизми на познавателните действия (психичните процеси) чрез начините за практическо реализиране или преустройство на предметния свят с конструктивен материал;

- планираща – тя е проява на личната позиция на детето към организацията и ориентиловъчната схема на конструктивните действия;

- социализираща – насочена е към развитието на индивидуалния потенциал на детето и към приобщаването му в учещото или играещото детско микрообщество;

- стратегическа – предоставя правила и изисквания за планиране и действие при определяне стратегията за конструиране.

В обсега на взаимодействието на функциите на конструирането са и изискванията на обществото за конструкторския потенциал на децата, като съграждащ интелектуалния, възприеман като база за зараждане и развитие на конструктивната игра, а именно:

- развитие на конструирането и конструктивната игра съобразно технологичната среда;

- пренасочване на целите на конструирането и конструктивната игра, съответстващи на съвременната технологична култура на обществото;

- обогатяване на тематиката на конструирането и конструктивната игра на основание постиженията на познанието, в частност на техническите и усвояване на тяхната логика;

– разнообразяване и усъвършенстване на способите за усвояване, натрупване и приложение на конструкторския опит...

Разграничаването на конструктивната игра, най-често се свързва с тази дейност на децата, която води до частично или пълно отразяване на обекти от околната среда. Конструирането е вид практическа дейност изразяваща се в последователни действия за подреждане в определен ред на различни елементи от които се създават конструкции. Въображаемата ситуации се доизгражда от наличието на конструкторска цел, свързана със завършен продукт, който осмисля развитието на замисъла. Мотивите за възникването на конструктивната игра са желанието за подражаване на възрастните, интересите които удовлетворява, емоциите които активира, образите които съхранява.

Анализирайки конструктивната игра от гледна точка на конструирането, като познавателна дейност, която зарежда игровата с познавателен опит се установява образователната и възпитателната стойност на втората. Тя има особено значение, за да се уточнят характеристиките на тяхната взаимна зависимост, гарантиращи адекватни отразителни процеси за формиране на личния конструкторски опит на детето. Характеризиращите я типични признаци са следните:

– тя е подражателна дейност, в която децата използват предимно готови елементи или предмети;

– завършената конструкция в играта не е копие на обекта от действителността, а негово обобщено отражение;

– въображаемата ситуация се развива двупосочно: външно – по отношение на общото развитие на играта, ако тя е част от сюжетно-ролевата и вътрешно – скрита е в конструкторския процес, децата играят и се увличат повече от конструкторските действия и така постигат максимална близост на предмета-заместител с реалния от действителността;

– реализира се със специални технически и конструкторски умения, които най-успешно се усвояват в обучаващите форми по конструиране;

– тя е относително самостоятелна игра, но винаги детето може да я обвърже с другите.

Съобразно разглежданата смислова насока и съпоставителното анализиране на конструктивно-техническата дейност и конструктивната игра се определят основните характеристики на конструирането като игра:

– тя е сложна система от сензорни актове, не само за възпроизвеждане на представите за предметите и обектите, но и на мисловния образ и игровия замисъл, а чрез тях за опознаване на обкръжаващия свят;

– тя е динамично единство на интелектуална, практическа и игрова активност за осъществяването на която се търси и създава открита игрова среда за свободно, спонтанно и емоционално действие;

– тя е среда за развиване на познавателните процеси, за съхраняване в паметта на образите от предметния свят и за комбинирането им в нови съчетания ;

– тя е процес за преобразуване на външните въздействия във вътрешен личен опит на детето, развиващ индивидуалните способности за конструиране;

– тя е продуктивна дейност, чиито продукти нямат принос в материалната и духовната култура на обществото, но съдържат в себе си постиженията на децата, които предоставят възможности за сравняване на игровия продукт с реално съществуващия и за реализиране на игровия замисъл;

– тя е интегрираща дейност, защото позволява сътрудничество с други дейности и преносимост на опита в различни ситуации;

– тя е специална предметна среда, подтикваща към изпробване и експериментиране;

– тя е носител на оригиналността на детското мислене и е привлекателна само за детето, защото то играе заради удоволствието от нея;

– тя осигурява взаимодействие между играещите деца, предимно на психологическа основа;

– тя е регулагор на собствено си развитие в две посоки: емоционална – носи удовлетворение и познавателна – подбудител е за доразвиване и обогатяване на игровия замисъл, а чрез него и за нова изява на детето;

– тя формира емоционална (отношение), интелектуална (знания и умения) и поведенческа (точност, скорост, икономичност, съсредоточеност, самостоятелност...) готовност, както за собственото си развитие, така и за развитието на другите дейности;

– тя е условие и среда за увеличаване на творческите прояви за конструиране;

– тя е средство, насочващо знанията и уменията за конструиране от случайно към целенасочено преобразуване в практическо-игрова среда;

– тя е стимулатор на конструкторските изяви на децата от ранна възраст на базата на зачитане на детството, техните индивидуални интереси и нестандартни подходи към стандартни неща.

Подборът на темите за обучаващи преднамерени ситуации включва интеграционните връзки между знанията и уменията, получавани по различни канали, по посока удовлетворяване на целите и потребностите на детското конструиране. Те поддържат постоянен интерес към конструктивната игрова ситуация и съдействат както за прякото насочване на вниманието на детето към компонентите на играта, така и към логиката на явните и скритите параметри на околната материална и социална среда, които са обект на игровото претворяване.

Една от съществените закономерности, която определя възможността за самостоятелно, непреднамерено организиране на конструктивна игрова-практическа ситуация е позицията на детето към активна дейност за отразяване на материалните предмети като необходима обстановка за индивидуална или групова дейност. В такива ситуации се създават условия за развитие и изява на конструкторските способности на децата и паралелно с това се изграждат компонентите и логическите алгоритми на конструктивната игра. По съдържание тези ситуации, макар и често организирани по инициатива на децата включват знания и умения от системата на пряката конструктивна дейност. Характерната специфика на конструктивните игрово-познавателни ситуации е проява на техническо въображение, опосредствано от вариативността на ситуацията, приетите правила, взаимоотношенията и пр. Въображението в играта е свързано с предвиждането на целите и действията, изграждането и изменението на предметите, начините и пътищата за постигането им. Новото в организирането на игровите ситуации е комбинацията от миналия и настоящия опит на детето и от перспективата както на неговото развитие, така и на дейността. Така често конструкторският опит включва нетривиални подходи за решаване на познавателни задачи в игровата дейност, в която детето често открива собствени възможности за които не е подозирало. Поради това конструктивните игри заемат централно място в обучението не само по конструиране, но и по други дейности (взаимодействие дете – среда, математика, изобразителна).

За реализирането на конструктивната игра от съществено значение са материалите, които са нагледната и практическа база за изграждане на реални действени умения за конструиране. Те засилват взаимовръзката между мислене, въображение и действие, което единство подпомага осъществяването на

познавателната сфера на конструирането и постигането на адекватно отношение и поведение на детето към заобикалящия свят и неговото отразяване чрез конструктивната игра. Работата с конструктивния материал извежда на преден план практико-изпробващите действия, които дълбоко по своята същност представляват основен стимулиращ подход за преработване на познавателна информация чрез действие. От друга гледна точка конструкторският материал провокира децата към избиране на достъпна до личния им опит игрова позиция относно пресъздаваната ситуация и ги подтиква към разиграване на определени социални роли, съобразно техните желания, инициативи и игрови стремежи.

В този смисъл конструктивната игра има двупосочно стимулираща роля: обезпечава разгръщането на функциите и механизмите на дейността, както и развитието на познавателните действия, т.е. психичните процеси на участващите в нея деца и едновременно с това благоприятства създаването на предпоставки за формиране у тях на такива видове структури – съдържателно-логически и социални, които по естествен начин ги адаптират към заобикалящия свят и ги учат: да си поставят цели, за да го изучават; да планират дейността си, за да го пресъздават; да осмислят перспективата на играта, за да удовлетворяват личната си любознателност и на игровата група. Като субект на собствената си конструктивна игра детето самостоятелно, но и чрез своеобразни педагогически взаимодействия формира достъпна, и необходимата за възрастта си степен на познавателна и игрова култура. В този смисъл от особено важно значение е организирането на съществуващите индивидуални и съвместни игрови възможности предизвикващи нови игрови интереси, инициативи и решения.

Конструктивната игра е една изключителна възможност за постигане на целите на обучение и възпитание в предучилищна възраст. Тя предоставя разнообразни, интересни, специфични, нетрадиционни стратегии за постоянно изменение, обогатяване и обновяване на педагогическия процес, който извежда напред детското развитие чрез самоценността на детството. Изводът, който се налага е, че конструктивната игра е не само педагогическо решение, удовлетворяващо възпитателно-образователния процес в детската градина, но е любимо и предпочитано забавление от децата, удовлетворяващо и най-невероятните детски хрумвания.

Конструктивната игра е реална съвременна педагогическа стратегия, която има своето място в съвременната педагогическа практика. Тя е вълшебство, което разкрива невероятния детски свят и е магията, с която детето може да реализира всяка своя мечта.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Баева, М.* Конструирането в опита на детето. С., 1995.
2. *Валлон, А.* Психическое развитие ребенка. М., 1970.
3. *Делчева, Т.* Умеят ли децата да строят. Стара Загора, 1988.
4. *Делчева, Т.* Децата мислят в образи. Стара Загора, 1992.
5. *Элконин, Д.* Психология игры детей. М., 1982.
6. Играта и играчката в живота на детето, под ред. Г. Пирьов. С., 1979.
7. *Каменова, М.* Проблеми на конструктивната игра. Предуч. възпитание, 1984, 3.
8. *Колев, Л.* Основи на конструирането. С., ЦИУУРК, 1984.
9. *Крейг.* Детска енциклопедия. С., д-р П. Берон, 1992.
10. *Лиштвайн, З.* Конструирование. М., 1981.
11. *Люблинская, А.* Детска психология. С., НИ, 1978.
12. *Пирьов, Г.* Техническото възпитание в детската градина. С., НП, 1973.
13. *Петрова, Е.* Интегративни функции на играта в педагогическия процес. С., НП, 1986.
14. Предучилищна педагогика, под ред. Е. Петрова. ВТУ, 2001.
15. *Рубинцайн, С.* Основи общей психологии. Учпедгиз, 1992.

## PEDAGOGICAL BASES OF THE CONSTRUCTION GAME

RADKA GAJDOVA

### Summary

The child's growing-up process is strongly influenced by the game and one of its variations called construction game. It is a game which through some untraditional methods finds solutions to traditional problems.

Within the context of the recent research and having in mind the renovating processes that take place in the contemporary pedagogical practice, the following phenomena can be observed:

- The essence, the components and the specific features of the construction game are received;
- The correlation between its functions and stages of development are analyzed;
- The common regularities and character of the game activities are studied in progress;
- The results of correlation between the practical activities and the active psychological processes are expressed in concrete form.

The certain method of research that has been chosen enriches the otherwise limited methodological experience in that problem and clears the idea of an entire psychological-pedagogical structure of the construction game.