

КОНСТРУКТИВНАТА ИГРА В ОБУЧЕНИЕТО НА ДЕЦАТА ПО „КОНСТРУКТИВНО-ТЕХНИЧЕСКА И БИТОВА ДЕЙНОСТ“

Катя Минчева

Обединено детско заведение 16 „Българче“, Варна

Резюме. В контекста на новите реалности образованието трябва да бъде структурирано около практическите знания и умения, които да са в тясна връзка с живота. Целта е децата да се научат да живеят в хармония с природата и другите около тях. Един от начините за формиране на знания и умения за самостоятелна работа, за поставяне на децата в ситуации на взаимодействие и обсъждане на проблеми е чрез използване на дидактическите игри в обучението по “Конструктивно-техническа и битова дейност”.

Keywords: innovation, interactive, original, didactic and constructive games

В новите реалности образованието трябва да бъде структурирано и насочено към практиката, към действителните процеси и явления от заобикалящата ни действителност, да формира практически знания и умения, които да са в тясна връзка с живота. Целта е децата да се научат да живеят в хармония с природата и другите около тях. В образователно-възпитателния процес детето може и трябва да участва активно, самостоятелно да взема решение.

Един от начините за формиране на знания и умения за самостоятелна работа, за поставяне на децата в ситуации на взаимодействие и обсъждане на проблеми е чрез използване на интерактивни методи в процеса на тяхното обучение. Интерактивните методи се основават на интеракцията (вид социално взаимодействие), което позволява децата да си взаимодействат, да обсъждат преживяното, предполагат и **общ език на обучение**, изграждане на една нова образователна действителност, основана на съвместното търсене, диалог, обсъждане и намиране на решения (Вълчев Р., 2009).

Във връзка с разглежданата проблематика е необходимо да се изяснят някои понятия и техните характеристики. **Иновация** (от лат. in – във, и novus – нов) означава нововъведение, изменение, промяна, а иновационен – новаторски, оригинален. Да се прави иновация означава да се внесат новости, нещо ново, въвеждане на нови методи, нововъведения. В новите дидактически

технологии, които се основават на интерактивни умения (умения за взаимодействие като компонент на общуването, „интер” - от лат. *inter* – „между”, е обяснен като първа съставна част на сложни думи със значение. **Метод** (рус. метод; лат. *methodos*) е начин за постигане на определена цел за теоретично изследване, за практическо прилагане в учебно-възпитателната работа. М. Андреев се обосновава, че методите определят облика на обучението. В тази връзка усилията на преподавателите са насочени към използване на все по-ефективни дидактически методи. За фронталното обучение може да се каже, че е с най-малка ефективност, защото информацията протича от учителя към детето, което е пасивен слушател. При обучение чрез използване на самостоятелна работа детето се поставя в различна ситуация, като така се развива интересът му към изследване (Вълчев Р., 2009).

В широкия смисъл интерактивните методи не представляват конкретни техники, а цялостен процес на взаимодействие между учителите и децата, при който образованието от статично се превръща в процес на взаимодействие, в постоянно разчупване на формите.

Педагогическата практика показва, че на този етап в общество на непрекъснато развитие на информационните технологии едни от ефективните и привличащи вниманието на децата са **конструктивните игри**, които в съчетание с други интерактивни методи правят обучението по-ефективно и привлекателно. Те се оказват особено полезни в обучението по “Конструктивно-техническа и битова дейност” и са особено подходящи за децата, тъй като предполагат по-голяма задълбоченост на знанията, възможност за анализ в дадена ситуация, използването на екипен модел на работа в групи, а така също и проява на активна жизнена позиция от отделното дете при решаването на конкретна задача (Вълчев Р., 2009).

Конструктивните игри поставят децата в ситуации, за чието решаване се изисква осъществяване на редица интелектуални операции. Същевременно тези игри имат забавен характер и се играят с нестихващ интерес от децата, имат различни функции като: форма на обучение, метод и похват на обучение, самостоятелна дейност на детето.

Разгледана в теоретичен аспект типична особеност на детската игра е нейният самодееен характер. Тя възниква по идея на децата, които определят какво да се играе, с какво, с кого и как. Такава характеристика на играта съответства на творческите игри в предучилищна възраст: сюжетно-ролева, конструктивна и игра-драматизация (Георгиева, 1989 г). Игрите с правила, към които спадат дидактичните, се създават от възрастните с цел да се съдейства за детското развитие и възпитание. По този начин се ангажират цялостната им личност, интелект, емоции и поведение. Това значително повишава въздействието им върху децата, улеснява формирането на нагласи, ценности, убеждения и социални умения. Практиката показва, че за разлика

от традиционното обучение при използване на дидактически игри учебният процес като цяло е по-ефективен, постига се синтез между сетивно-емоционалното и словесно-логическото познание, осъществява се бърза и резултатна социализация.

Конструктивно-техническата дейност на децата има подчертано творчески характер. В дейността си детето отразява действителността по своеобразен начин. То използва конструктивните материали и си прави играчки-самоделки, които са средство за изпълнението на игровия замисъл. Възможностите за разнообразна строителна дейност и изпълнението на различни теми от един и същ материал придават творчески характер на конструктивната игра. Децата сами си определят темата, избират материалите, търсят съиграчи, определят начините на действие. Шест-седемгодишните деца си набелязват и плана за изпълнение. В колективните строителни игри това се осъществява посредством предварително договаряне (например в първа и втора група при договарянето участва и учителят, а в трета и четвърта децата извършват тази дейност самостоятелно).

В игрите на маса или на пода, с дребен или едър строителен материал децата имат възможност за творческо използване на получените чрез обучението знания и умения. В тази връзка би могло да се посочи следният пример: след като децата вече знаят и могат да закрепват врати и прозорци, да поставят прав и наклонен покрив, постепенно се преминава към построяване на различни жилищни и обществени сгради. Разнообразието се получава не само във фасадата, но и в големината (на една или повече плочки за основа), в разположението (на височина или дължина), в направата на покривите (прави, наклонени, асиметрични, с чупка) и т. н. (Паскалева-Гюрова, 1979).

Конструктивната игра има характер на игра с правила. Съобразяването с редица условия за здраво свързване и пропорционално изграждане на предметите, за хармонично цветово оформление и т. н. поставя детето пред редица изисквания. Без съблюдаването им нито замисълът му може да бъде реализиран, нито играта би могла да се развива.

Конструктивната игра има винаги игрови мотив. Най-често той се определя от ролята, в която детето влиза, или друга мотивировка, която се поставя в игровия процес. Детето се вживява в игровата ситуация, но независимо от това осъзнава задачата. То се стреми да я изпълни, като достигне до материален резултат.

Материализираният резултат, който се получава в края на конструктивната игра, определя близостта ѝ с конструктивно-техническия труд. Тази особеност прави разграничаването на играта от труда при някои видове дейност твърде условно.

За конструктивната игра са характерни положителните емоционални преживявания, удовлетворението от самостоятелната изява. Радостно и сво-

бодно, детето е творец, който създава нещо, независимо че е с игрово, а не с реално значение. Всички тези особености на конструктивната игра я определят като игра с голямо значение за всестранното развитие на детето.

В процеса на играта детето най-често се изправя пред трудности. Създадените проблемни ситуации изискват активна мисловна дейност, която помага на децата да решат задачата чрез привеждане в действие на различните мисловни операции и процеси. Успоредно с това децата изпълняват разнообразни движения. Особено ценно е развитието на фините движения на ръката, на координацията между двете ръце и привеждането на тялото в удобна поза.

Естетическата изява е мерило на това, което детето е усвоило за хармонията, пропорцията и съотношенията. Поставянето му в тесни взаимоотношения с другите деца в условията на колективната конструктивна игра го кара да съобразява и подчинява собствените си желания на общия избор на темата, своите решения – на плана на действие на звеното, личното си поведение – на колективното. Децата пресъздават не само техническите обекти, но и отразяват взаимоотношенията на хората, които ги проектират, строят и управляват. Например игрите, свързани с професията на строителя, спомагат и за ориентацията им в по-големи пространства и величини.

Съдържанието на конструктивните игри се определя от нивото на техническата подготовка, получена чрез обучението и при наблюденията на обектите. Провеждането им трябва да осигурява преди всичко затвърдяването на знанията и уменията, които вече са формирани на определен етап от тяхното обучение. Упражняването им, непосредствено след организираното запознаване, подкрепя образуваните се нервно-мозъчни връзки. Много важно условие за ефективността на обучителния и възпитателен процес е да се осигури участието на всички деца в конструктивните игри (Паскалева-Гюрова Р., 1979).

Така например при тема от направление “Социален свят” - „Кръстовище”, по конструктивно-техническа и битова дейност децата трябва самостоятелно да изработят макет на кръстовище. Още в подготвителната група те имат вече изградени умения за рязане, лепене, свързване на материали, знания за различни видове материали и т. н. и се изисква тяхното умение да ги приложат творчески в по-различна ситуация.

Необходими материали: картони, моливи, флумастри, лепило, цветни блокове, ножици, скок, вестници, кръгли предмети и др.

Заниманието започна с игра „Изтегли, намери, постави”. Правила: децата се преброяват - първи, втори, трети, четвърти, пети. Всеки пети изтегля картонче, на което е написано число и обозначено мястото, на което да постави частта от пъзела. Децата сглобяват пъзела с проблемна ситуация, случваща се на светофар (дете, блъснато от лек автомобил). Актуализиране на знанията с кратка беседа.

Заниманието продължава с игра за работа в екип - „Кръстовище”. Това е интересно интерактивно упражнение, което провокира децата да работят в група, да открият страни за начина на тяхното общуване, както и за групова динамика.

Учителят ръководи играта и обяснява правилата: децата трябва заедно да изградят кръстовище, ще работят в три групи. Всяка група има отговорник и ще изработи част от кръстовището. След приключване на поставената работа се събират техните готови материали за изграждане на кръстовище. Допуска се децата да използват само тези материали, които са сложени на тяхната маса. Отговорниците, които са избрани, имат право да контактуват помежду си, да обменят мнения с другите групи. Децата разглеждат материалите, поставени на масичките, и така разбират на коя маса каква част от кръстовището ще изработват. След приключване на работата, възложена на различните групи, предстои сглобяване на отделните части, които вече са изработени от съответните групи, и така се оформя готовият макет на кръстовище. Наблюденията показват голямата емоционалност при децата, когато са сглобили макета, тяхното задоволство от извършената работа.

В заключение може да се каже, че такива игри въздействат положително на нагласите на децата към практиката, активизират тяхната дейност, осъществява се комуникация, работи се в екип и всичко това води до ефективен и в същото време привлекателен и за децата, и за учителите учебен процес. Като най-важно условие за провеждането на конструктивни игри остава целенасоченото ръководство на учителя за развитие на конструктивното мислене и творческото въображение на децата. Без тях дейността би загубила своя привлекателен вид, а техническото възпитание като цяло — развиващия си характер. Това отговаря на основната тенденция на развитието на науката и техниката, а именно да се формират хора не само изпълнители, а хора творци, независимо от това, в коя област на живота ще прилагат своите знания и умения (Паскалева-Гюрова Р., 1979).

ЛИТЕРАТУРА

1. Вълчев Р., Анна Пилаваки, & Черна Л. (2009). *Водещият в неформалното образование*. София: „Отворено образование”.
2. Георгиева Е., Игнатова Т., Дичева Е., & Терзиева, М. (1989). *Дидактични игри в детската градина*. Ямбол: “Димант”.
3. Димитров, Д. (1989). *Автодидактични игри в детската градина*. Благоевград.
4. Паскалева-Гюрова, Р., Делчева, Т., & Райчев., Р. (1979). *Трудово обучение и Техническо възпитание*. София: ”Народна просвета”.

CONSTRUCTIVE GAMES DURING THE CONSTRUCTIVE, TECHNICAL AND WELL-BEING EDUCATION IN KINDERGARTEN

Abstract. In the context of new realities the education should be structured around the practical knowledge and skills that are in close relation with the life. The aim is to teach children to live in harmony with the nature and people around them. One way for the formation of knowledge and skills for independent work, for placing children in situations of interaction and discussing problems is to use interactive methods in the course of their training. Using didactic and constructive games is one of the most attractive and quite adequate techniques for implementing interactive methods during the Constructive, Technical and Well-being Activities education.

Katya Mincheva

✉ Kindergarten 16 Bulgarche
9000, Varna, Bulgaria
Neighborhood Vladislavovo, block 21
e-mail: kmincheva@yahoo.com