

SAT-2.205-1-PP-04

PLAY AND GAME PREFERENCES OF 6-7 YEAR OLD CHILDREN²⁶**Assoc. Prof. Asya Veleva, PhD**

Department of Natural Sciences and Education,

University of Ruse “Angel Kanchev”

Tel.: 082 888 268

E-mail: aveleva@uni-ruse.bg

Abstract: *Play and game activities are of great importance for the harmonious development of preschool children. Each play and game variety contributes something unique to ontogenesis. For this reason, it is important to provide pedagogical care for the development of the play and game phenomena in their diversity. It turns out that this is associated with a number of difficulties, one of which is the reduction of play and game skills of a large part of modern children. In this regard, the purpose of this report is to establish the play and game preferences of 6-7-year-olds. The results of a semi-standardized interview are presented, revealing the types of play and games and other activities preferred by children. Based on the data, the priority tasks for solving by preschool teachers regarding the development of game and play varieties and their use in the peculiar process of preschool education are outlined.*

Key words: *play preferences of preschoolers, game preferences of preschoolers.*

ВЪВЕДЕНИЕ

Игровата дейност е от важно значение за хармоничното развитие на децата в предучилищна възраст. Това е период на подем на следните видове игри: сюжетно-ролева, драматизация, строително-конструктивна, автодидактична, подвижна, музикална. За децата на второто хилядолетие към тази класификация се асоциира и електронната игра. Всяка от игровите разновидности допринася с нещо уникално за онтогенезиса. Поради тази причина е важно да се обезпечи педагогическа грижа за развитието на игровия феномен в неговото многообразие. Оказва се, че това е свързано с редица трудности, една от които произтича от редуцирането на игровите умения на голяма част от съвременните деца. Множество публикации (по: Lynch, M. 2015;) реферират към този проблем, чиято еманация е изразена в заглавието на статията «Изчезна ли играта от детската градина» на И. Ризов и М. Минчева-Ризова (2020). Въпреки неудовлетворителното състояние на игровата практика, тя си остава една от най-желаните дейности за децата. Във връзка с казаното по-горе целта на настоящия доклад е да установи игровите предпочитания на 6-7-годишните. Познаването им ще помогне на педагозите да организират игри, които са в съответствие с интересите на подрастващите. Данните от изследването ще дадат възможност да се очертаят приоритетните за разрешаване задачи пред детските учители по отношение развитието на игровата дейност и на използването и в своеобразния процес на обучение в предучилищна възраст.

ИЗЛОЖЕНИЕ

Проучването на игровите интереси на децата е осъществено с метода полустандартизирано интервю. То е проведено в детска градина „Здравец“, град Русе, и обхваща 50 деца на 6-7-годишна възраст към месец май 2022 година. Процедурата е следната: на детето се предлага да разгледа 10 снимки, на които негови връстници са ангажирани с различни дейности; изследваното лице трябва да отдели трите изображения, на които, според него, са заснети най-интересните активности. Стимулният материал включва типичните за предучилищна възраст игри: сюжетно-ролева (представена с две отделни снимки на една и съща тематика – първата е с реалистична играчка, а втората – с предмети-заместители), игра-драматизация, строително-конструктивна игра (онагледена с конструктор без сюжетни играчки), автодидактична игра, подвижна игра, електронна игра с

²⁶ Докладът е представен на 25 октомври 2025 г. в секция „Педагогика и психология“ с оригинално заглавие на български език: ИГРОВИ ПРЕДПОЧИТАНИЯ НА 6-7-ГОДИШНИТЕ ДЕЦА. Докладът отразява резултати от работата по проект № 25-ФПНО-01 „Разработване на стратегии за усъвършенстване на социално-педагогическата работа съобразно съвременните поколенчески характеристики на потребителите на социално-образователни услуги“, финансиран от фонд „Научни изследвания“ на Русенския университет.

таблет. Останалите снимки илюстрират други основни занимания в детската градина – рисуване и познавателна дейност в педагогическа ситуация (експонирана в два варианта – с оперативен материал и с познавателни книжки). Оперативният материал се отнася към дидактичните средства, широко използвани от учителите в процеса на обучение, за да разпознаят децата дейността като познавателна. Всички стимули представят ситуации, в които заедно се занимават момчета и момичета. Активностите са така подбрани, че да не се асоциират с определен пол. Сюжетната игра не е на битова тематика, тъй като в края на предучилищната интересът към нея спада. Заснетите предмети-заместители, използвани в различните дейности, са разбираеми и без словесно обозначаване. За представяне на автодидактична игра е избрана активност с игрално поле, пешки и зар, рефериращи към известната игра „Не се сърди, човече“, при която основната цел е победа.

Въз основа на направените избори от изследваните лица, за всяка от дейностите е изчислен процентът респонденти, които са я поставили в топ три на предпочитанията си. Данните са представени таблично по-долу.

Таблица 1. Процентно изражение на детските предпочитания за дейности в топ три

Дейност	Процент деца, включили дейността в топ три
автодидактична игра	64%
строително-конструктивна игра	48%
подвижна игра	44%
електронна игра	32%
Рисуване	32%
сюжетно-ролева игра с реалистични играчки	26%
познавателна дейност с оперативен материал	20%
сюжетно-ролева игра със заместители	18%
игра-драматизация	14%
познавателна дейност с познавателни книжки	2%

Получените резултати показват, че автодидактичната игра е най-предпочитаната дейност, а познавателната активност с познавателни книжки е на последно място в избора на децата. От друга страна, както свидетелстват редица публикации (Rizov, I. & Mincheva-Rizova, M., 2020; Gyurova, V., 2020; H. Catalano, 2021) в ежедневието на детската градина обучението заема значителна част от времето, докато възможностите за игра са ограничени. Така се оказва, че режимът на децата не е съобразен с техните възрастови особености. Ранжировката на игрите дава информация кои техни разновидности е най-подходящо да се използват в процеса на обучението на 6-7-годишните – автодидактичната и строително-конструктивната заемат най-голям дял в предпочитанията на децата. Данните също показват и голямото им желание за двигателна активност. Всичко това влиза в противоречие с широко разпространеното схващане, че съвременните подрастващи желаят да прекарват голяма част от времето си в електронни игри. Напротив, те предпочитат офлайн заниманията, стига да имат възможност да ги практикуват. Считаната доскоро за водеща в предучилищна възраст сюжетно-ролева игра днес е изместена от посочените по-горе разновидности и от рисуването. При това децата са по-склонни да изберат този вид игра, когато тя се реализира с реалистични играчки. Данните потвърждават, че сюжетно-ролевата игра е в упадък, тъй като тя е по-рядко избрана и подрастващите не са привлечени от по-развитата ѝ форма, при която се играе със заместители. От игровите феномени най-малко избрана е драматизацията. Това може да се обясни с често срещаната практика децата да се подлагат на продължителни и скучни репетиции, без възможности за импровизации и творчество, за се представят пред публика. Като следствие у тях се създава негативно отношение към драматизирането. Изборите относно познавателните дейности показват, че 6-7-годишните отдават много по-голямо предпочитание на практическите

методи на обучение и на привлекателните оперативни материали пред работата с познавателни книжки. Това е в съответствие с възрастовите им особености и закономерностите на развитие на мисленето.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Осъществено емпирично изследване позволява да се изведат следните препоръки към педагогическата практика по отношение развитието на игровата дейност и интегрирането ѝ в процеса на обучението по образователни направления:

1. Да се удовлетвори желанието на децата за участие в автодидактични игри. При провеждане на педагогическа практика със студенти – бъдещи детски педагози прави впечатление, че учителите са притеснени да провеждат този вид игри, тъй като загубата предизвиква у децата негативни емоции. Това не бива да притеснява възпитателите. Както изтъква Д. Димитров, в играта победата и загубата имат по-особен психологически смисъл - това са вярата, че си загубил заради липса на късмет, и надеждата, че следващия път ще имаш по-голям шанс. Те карат детето отново и отново да се връща към играта, като преодолява трудностите по пътя към целта (Dimitrov, D., 1989). Негативните емоции по повод на играта не са продължителни и прекалено интензивни; те бързо биват заменени от радостни преживявания в следващите игрови цикли. Практикувайки състезателни игри децата се учат да регулират емоциите си – умение, което ще им бъде нужно както в училище, така и в живота.

2. Да се обезпечи интересът на децата към строително-конструктивната игра. Понастоящем в много детски градини са оборудвани LEGO стаи, но има още какво да се желае. На първо място децата нямат непрекъснат достъп до тези помещения. На второ – както се вижда от множество снимки, публикувани в медиите, изградените в детските заведения строежи често пъти са примитивни – представляват натрупване на няколко детайла. Строителните комплекти са придружени с много голям брой сюжетни играчки. Те са необходими, за да се мотивира конструктивната дейност, но ако не се съблюдава мяра при предлагането им, изместват вниманието от строенето към примитивна сюжетна игра с елементите на набора. Настоящото изследване показва, че 6-7-годишните са достигнали етапа, на който харесват конструирането само по себе си. Следователно тази дейност би трябвало перспективно да се развива по посока на своя продуктивен вариант, а не да се задържа на по-ниското равнище, на което обслужва сюжетно-ролевата игра.

3. Да се насърчава сюжетно-ролевата игра и особено използването на предмети-заместители в нея. За да се развива тази игрова разновидност, са необходими играчки, насърчаващи разнообразни действия, а също и ментални стимулации – носители на игров опит трябва да покажат на децата как се играе. Възрастните не са склонни специално да стимулират ролевата игра, тъй като не виждат пряка връзка между нея и бъдещите академични успехи на децата, т.е. не си дават сметка за нейния развиващ ефект. А той касае уникалната за Homo Sapiens *символна функция* – способността да се оперира със значения. Символната функция е от изключително важно значение за интелектуалното развитие и в частност – за училищното образование. Практиката показва, че деца, които не се ангажират спонтанно със сюжетна игра, проявяват голям интерес към нея, ако учителят ги приобщи методически правилно.

4. Да се прекрати или поне ограничи масовата практика децата да драматизират за външна публика с цел да се впечатлят родители, колеги, управленски кадри и т.н. Въпреки, че развитието на тази игрова разновидност върви в направлението „от игра за себе си към игра за зрителите“, не бива да се забравя, че основният мотив за участието в дейността е удоволствието от процеса, свободата на самоизява и творчество. Правилната методика на работа предполага при многократното изиграване на дадено произведение да се сменят артистите и да се дава възможност на всеки от тях по свой начин да изпълни ролите. Поставянето на ограничения в драматизирането, многократното стереотипно повторение (репетициите) рушат не само радостта от играта, но и значителна част от развиващия ѝ потенциал.

5. Да се използват познанията за игровите предпочитания на децата в процеса на обучение по образователни направления. Автодидактичната игра (респективно – нейната несамостоятелна, ръководена от учителя форма – дидактичната игра) е ефективен начин за справяне с един от насъщните проблеми на българската образователна система във всичките ѝ звена и степени –

трудностите да се мотивират подрастващите за изпълнение на учебни задачи и упражнения. Изявените предпочитания към автодидактичната игра с победа дават възможност тя да се интегрира в процеса на обучение, за да стане ученето емоционално привлекателно и личностно значимо. Това също така ще доведе и до по-добри образователни резултати.

6. При обучението на децата да се използват широко практически методи с привлекателни предмети. Днес много учители фокусират педагогическите ситуации върху работа с познавателни книжки. Безспорно те са необходими и полезни. От друга страна ниският рейтинг, който получават в настоящото изследване, е индикатор, че само попълването на страницата за деня няма потенциала да мотивира децата за интелектуална активност. Подрастващите имат интерес към образователни занимания (20% поставят работата с оперативен материал в топ три на желаните дейности), ако те се осъществяват с практически методи и привлекателни предмети.

Съобразяването с направените препоръки разкрива възможности за ограничаване на тенденцията за редуциране на детските игрови умения, а също и за съобразяване на процеса на обучение с интересите на подрастващите. Това от своя страна ще направи престоя на децата в предучилищните заведения и развиващ, и приятен.

REFERENCES

Catalano, H. (2021). A History of Children’s Play from the Earliest Days of Humanity to Nowadays: Historical and Conceptual Review. *Astra Salvensis*, IX (17), 219-238.

Dimitrov, D. (1985). *Problemi na igrata v preduchilishtna vazrast*. [Uчебно помагало]. Благоевград: Pечатна база при YuZU „Неофит Рилски”. (Оригинално заглавие: Димитров, Д. (1985). *Проблеми на играта в предучилищна възраст*. [Учебно помагало]. Благоевград: Печатна база при ЮЗУ „Неофит Рилски”.)

Gyurova, V. (2020). Prioriteti na preduchilishtното образование – tendentsii i predizvikatelstva. *Pedagogika*, Vol. 92 (1), 21-36 (Оригинално заглавие: Гюрова, В. (2020). *Приоритети на предучилищното образование – тенденции и предизвикателства*. *Педагогика*, Vol. 92 (1), 21-36).

Lynch, M. (2015). More play, please. The perspective of kindergarten teachers of play in the classroom. *American Journal of Play*, Vol. 7(3), 347-370.

Rizov, I., M. Mincheva-Rizova. (2020). Izchezva li igrata ot detskata gradina. *KNOWLEDGE – International Journal*, Vol. 42.2, 333 – 339. (Оригинално заглавие: Ризов, И., М. Минчева-Ризова. (2020). *Изчезва ли играта от детската градина*. *KNOWLEDGE – International Journal*, Vol. 42.2, 333 – 339.)