

ИГРАТА КАТО ПЕДАГОГИЧЕСКИ РЕСУРС ЗА РАЗВИТИЕ НА ВЪОБРАЖЕНИЕТО В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

гл. ас. д-р Теодора Бахчеванова

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

Резюме. Настоящото изследване разглежда играта като педагогически ресурс за развитие на въображението при деца в предучилищна възраст, със специален акцент върху сюжетно-ролевата игра. Проведена е констатираща и контролна диагностика на 18 деца от подготвителна група в рамките на двуседмичен период. Резултатите показват, че първоначално проявите на символично заместване, изграждането на сюжетна линия, договарянето на роли и спазването на игрови правила се проявяват на базисно равнище, често непълно и непоследователно. След серия от целенасочени сюжетно-ролеви епизоди се наблюдава отчетлив напредък: символичните преобразувания стават по-креативни, сюжетите – по-устойчиви и обогатени, ролите – по-добре съгласувани, а новите сюжетни елементи се въвеждат по-динамично. Получените резултати потвърждават значимостта на сюжетно-ролевата игра за стимулиране на въображението както в индивидуален, така и като колективен процес, и подчертават ролята на педагога като фасилитатор на съвместното сюжетостроене.

Ключови думи: *въображение; игра; сюжетно-ролева игра; предучилищно образование; символично заместване; договаряне на роли*

PLAY AS A PEDAGOGICAL RESOURCE FOR THE DEVELOPMENT OF IMAGINATION IN PRESCHOOL AGE

Teodora Bahchevanova, PhD

Plovdiv University „Paisii Hilendarski“

Abstract. The present study explores play as a pedagogical resource for the development of imagination in preschool children, with a particular focus on socio-dramatic play. A diagnostic and control assessment was conducted with 18 children from a preparatory group over a two-week period. The results indicate that the initial manifestations of symbolic substitution, narrative construction, role negotiation, and rule-following appeared at a basic level, often fragmented and inconsistent. After a series of structured socio-dramatic episodes, significant progress was observed: symbolic transformations became more creative, narratives more sustained and enriched, roles more consistently coordinated, and new elements were introduced more dynamically. The findings confirm the significance of socio-dramatic play in stimulating imagination as both an individual and a collective process, and highlight the teacher's role as a facilitator of shared narrative construction.

Keywords: *imagination; play; socio-dramatic play; preschool education; symbolic substitution; role negotiation*

ВЪВЕДЕНИЕ

Работата на всеки учител е да ангажира учениците в процеса на обучение, проучвайки индивидуалните особености на всеки един от тях и да комбинира многобройните фактори, определящи облика на съответната група (Пощова-Николаева, 2021). Тази необходимост от индивидуален подход и съобразяване с особеностите на децата намира своя най-естествен израз именно в играта, която предоставя на педагога възможност да опознае личността на всяко дете чрез неговите действия, реакции и творчески прояви. Играта не е просто спонтанна активност на детето – тя е сърцевината на предучилищната педагогика, пространство, в което детето конструира, преобразява и надгражда своите преживявания чрез въображение. Въображението в предучилищна възраст е значим компонент от личностното развитие, чрез който детето не само възприема, но и създава света. Чрез играта въображението се разгръща: детето приема роли, моделира ситуации, облича своя вътрешен свят в образи и сюжети, създавайки възможности за творческо мислене, за нови идеи, за преодоляване на социални и емоционални бариери.

Състоянието на преструване, което е елемент на въображение в играта, позволява на децата да манипулират действия и събития. Това им помага да разберат, че нещата могат да бъдат различни от това, което са, осигурявайки различни възможности и избор (Еванджело, Силва, Киряку, 2016).

Според Ангелова (2024) играта олицетворява личностното израстване на децата, превръщайки я във фактор в образователния и възпитателния процес. Това подчертава значението на играта като средство за цялостно развитие. В този контекст можем да разглеждаме въображението като ключов компонент на израстването, тъй като именно чрез играта децата се учат да създават, да измислят и да изразяват себе си.

Сред разнообразните игрови форми, творческите игри, и по-специално сюжетно-ролевата игра, се определят като ключова среда за разгръщане на детското въображение. В процеса на изграждане на сюжета, разпределяне на роли и символично преобразуване на предмети, децата не само възпроизвеждат социалната действителност, но и създават нови въображаеми сценарии. Както отбелязват Singer & Singer (2005), сюжетно-ролевата игра е „естествена лаборатория на въображението“, в която детето упражнява уменията си за създаване на алтернативни реалности.

Сюжетно-ролевата игра подпомага развитието на творческото мислене при децата. Взаимодействията при създаването на общи игрови сюжети и придаването на символично значение на предметите води до прояви на по-висока креативност и оригиналност. В този смисъл, развитието на сюжетно-ролевата игра като съвместна дейност и процес на съвместно сюжетостроене е условие, което допринася за стимулиране на въображението в предучилищна възраст.

Настоящият доклад е насочен към проучването на играта като педагогически ресурс за развитие на въображението и акцентира върху въпроса: „Как игровите практики, реализирани в педагогическото взаимодействие, допринасят за развитието на въображението на децата в предучилищна възраст?“.

МЕТОДОЛОГИЯ

Обект на изследването е развитието на въображението при децата в предучилищна възраст в условията на игровата дейност.

Предмет на изследването е сюжетно-ролевата игра като педагогически ресурс за стимулиране на въображението, разглеждана в нейните по-високи равнища на развитие, а именно съвместното сюжетостроене.

Задачи на изследването:

1. Да се систематизират теоретични виждания за връзката между играта и въображението.
2. Да се регистрират прояви на въображение в процеса на съвместно сюжетостроене.
3. Да се формулират педагогически препоръки за стимулиране на въображението чрез сюжетно-ролеви игри.

Теоретични виждания за връзката между играта и въображението

Играта е естествената среда, в която въображението на детето не само се проявява, но и се развива. Виготски (2004:14) отбелязва, че именно в играта детето „надхвърля непосредственото възприятие“, използвайки символи и преобразувайки реалността в нови, въображаеми форми. Тази способност да се създават алтернативни светове се разглежда като ядрото на творческото мислене. Игровите сценарии упражняват у децата уменията „да мислят отвъд реалността“, развивайки оригиналност и гъвкавост на идеите. (Weisberg, Hirsh-Pasek и Golinkoff, 2013:107). В този контекст сюжетно-ролевата игра заема особено място: тя позволява на децата да конструират сюжети, да разпределят роли и да създават символични замествания, като по този начин въображението се обогатява. Singer & Singer (2005:52) я определят като „естествена лаборатория на въображението“. Така играта, и особено сюжетно-ролевата игра, може да се определи като водещ механизъм за стимулиране и развитие на въображението в предучилищна възраст.

Методи

Основният метод на настоящото изследване е наблюдението, тъй като позволява регистрирането на спонтанни прояви на въображение в естествена игрова среда. Участниците в изследването са 18 деца от подготвителна група. Подборът на групата е целенасочен – възрастовият диапазон съвпада с периода на най-интензивно развитие на въображението и с водещата роля на играта. Наблюденията се осъществяват в рамките на кратки епизоди (около 10-15 минути) от организирани сюжетно-ролеви игри на различни теми. Децата имат на разположение както готови играчки, така и предмети със свободно предназначение, с цел да се стимулират символични замествания.

Изследването беше проведено в няколко етапа. В първия етап се установяват началните прояви на въображение по зададените критерии. В рамките на следващите две седмици се реализират целенасочени игрови сесии със сю-

жетно-ролеви игри, които стимулират съвместното сюжетостроене и въвеждането на нови сюжетни елементи. В последния етап се проследява изменението и развитието на въображението чрез повторно наблюдение, което дава възможност за сравнение на резултатите преди и след педагогическата интервенция.

Критерии и инструменти за събиране на данни

Критерии и инструменти за събиране на данни. За целите на изследването се изготвя протокол за наблюдение, основан на предварително определени критерии и показатели за прояви на въображение в процеса на сюжетно-ролевата игра:

К1. Символичното заместване представлява способността на детето да използва предмети, действия или думи с ново, условно значение. То може да се изрази в това, че една пръчка да бъде „меч“, кутията – „къща“, или движението на ръката – „отваряне на врата“. Този критерий е основна проява на въображението и е пряко свързан с формирането на умения за абстрактно мислене.

К2. Организацията на сюжета се отнася до уменията на детето да изгради поредица от действия, обединени от смислова и логическа линия. Например, в играта могат да бъдат свързани последователни събития, като „отиваме на разходка – срещаме куче – храним го“. Това умение свидетелства за развитието на логическо и последователно мислене в игрови контекст.

К3. Социалното взаимодействие отразява способността на детето да сътрудничи с връстниците си при договаряне и разпределяне на роли, както и при съгласуване на действията в рамките на играта. Типични примери са изказвания като: „ти ще си майка, аз ще съм дете“ или „чакай, сега аз ще говоря“. Този критерий е индикатор за социална зрялост и готовността на детето да участва в колективно сюжетостроене.

К4. Развитието на сюжета се изразява в способността на детето да надгражда вече започната игра, като въвежда нови елементи, събития или сюжетни обрати. Така например, в игра „магазин“ може да се добави ситуация „има намаление“, а в игра „болница“ – „пристига спешен пациент“. Този критерий е свързан с оригиналността, креативността и гъвкавостта на мисленето.

К5. Игровите правила се отнасят до създаването, приемането и спазването на правила, които регулират протичането на играта. Възможно е да се формулират правила като „всеки чака реда си“. Това е важен показател за уменията на детето да приема условности, както и за способността му за саморегулация в рамките на игровото взаимодействие.

За всеки критерий е предвидена балова скала (от 0 до 2 точки), която позволява както качествен, така и количествен анализ на наблюдаваните прояви. Общият бал варира между 0 и 10 точки, като по този начин всяко дете може да бъде позиционирано в определен диапазон на развитие на въображението (ниско, средно или високо равнище).

В Таблица 1 са представени критериите за оценка на проявите на въображение в сюжетно-ролевите игри, както и съответната скала за балова оценка.

Таблица 1. Критерии и балова оценка на проявите на въображение

Критерий	0 точки	1 точка	2 точки
1. Символично заместване	Не използва заместители	Използва единични заместители	Систематично и разнообразно използва заместители
2. Организация на сюжета	Липсва сюжет	Сюжетът е фрагментарен, непоследователен	Сюжетът е последователен и разширен
3. Социално взаимодействие	Не се включва в договаряне	Ограничено договаряне и взаимодействие	Активно и устойчиво сътрудничество
4. Развитие на сюжета	Не добавя нови елементи	Добавя единични нови елементи	Разнообразно и оригинално надграждане на сюжета
5. Игрови правила	Липсват правила	Частично установява/спазва правила	Ясно формулира и последователно прилага правила

Характеристика на резултатите по общ бал (0 – 10 т.)

От 0 до 3 точки – ниско равнище на въображение. Проявите на символични замествания и сюжетна организация са ограничени или липсва. Играта е фрагментарна, слабо координирана и без развитие на сюжета. Детето често остава наблюдател или се включва за кратко, без активно участие.

От 4 до 7 точки – средно равнище на въображение. Налице са основни прояви на въображение: използване на заместители, изграждане на елементарна сюжетна линия и участие в разпределянето на роли. Сюжетът обаче е по-ограничен, добавките са единични, а социалното взаимодействие често е непоследователно. Необходима е подкрепа за надграждане и **устойчиво развитие**.

От 8 до 10 точки – високо равнище на въображение. Детето демонстрира систематично използване на символични замествания, изгражда сложни и последователни сюжети, въвежда нови елементи и активно сътрудничи в разпределянето на роли. Установява и спазва игрови правила. Играта придобива характер на съвместно сюжетостроене, което има висока творческа стойност.

РЕЗУЛТАТИ

В началния етап на изследването беше проведена диагностика на проявите на въображение чрез наблюдение на сюжетно-ролеви игри. Резултатите показаха, че децата притежават базови умения за символично заместване, но проявите им бяха по-скоро еднотипни. Сюжетните линии се изграждаха, но оставаха кратки и често бяха прекъсвани без развитие. Колективното договаряне на роли се случваше спорадично, като често възникваше конкуренция вместо сътрудничеството. Въвеждането на нови сюжетни елементи беше рядко и предимно индивидуално, което не допринасяше за обогатяването на общата игра. Игровите правила се формулираха на елементарно равнище и се спазваха непоследователно. Общото равнище на въображението може да се определи като средно, с ясно изразен потенциал за развитие.

В рамките на две седмици децата участваха в 10 организирани сюжетно-ролеви епизода, които се проведоха както в свободни игрови моменти, така и в педагогически ситуации. Темите („Магазин“, „Болница“, „Пътешествие“, „Ресторант“, „Семейство“) бяха съобразени с интересите им и имаха за цел стимулиране на съвместно сюжетостроене. Педагогът подпомагаше процеса чрез въвеждане на провокиращи материали и насочващи въпроси, стимулиращи децата да разширяват сюжета, да се договарят за роли и да формулират правила за общата игра. През този период се наблюдаваше постепенно увеличаване на инициативността и по-устойчива ангажираност в съвместните действия.

Повторното наблюдение след двуседмичния период на формиращата работа показва отчетлив напредък. Символичното заместване стана по-разнообразно и креативно, като предметите и пространствата придобиваха нови, често комплексни функции. Сюжетните линии се развиваха в по-продължителни и устойчиви епизоди. Колективното договаряне на роли се осъществяваше по-организирано и с по-голяма съгласуваност между децата. Нови сюжетни елементи се въвеждаха от повече участници, което обогатяваше играта и подпомагаше динамичното сюжетостроене. Игровите правила се спазваха по-последователно, което създаваше условия за завършеност и стабилност в игровите ситуации.

Сравнението между началната и контролната диагностика показва съществено развитие на въображението по всички наблюдавани критерии. Символичното заместване премина от еднотипни прояви към по-богати и креативни трансформации. Сюжетните линии от кратки и фрагментарни се превърнаха в по-устойчиви и продължителни епизоди. Колективното договаряне на роли се разви от спорадично и конфликтно към организирано и съгласувано взаимодействие. Въвеждането на нови сюжетни елементи вече не беше единична инициатива, а споделена дейност на повече деца, която подпомага динамиката на играта. Спазването на игровите правила стана по-последователно и устойчиво, което допринесе за завършеността на игровите ситуации. Въз основа на тези резултати може да се заключи, че равнището на въображението се е повишило от средно към високо и играта се е утвърдила като ефективен механизъм за неговото стимулиране.

ИЗВОДИ

Въз основа на анализа на резултатите от проведеното изследване могат да се формулират следните изводи:

1. Сюжетно-ролевата игра е ефективен педагогически инструмент за стимулиране на въображението в предучилищна възраст, защото съчетава символично мислене, социално взаимодействие и колективно творчество.
2. При системно прилагане на сюжетно-ролеви епизоди се наблюдава прогрес във всички критерии за оценка на въображението – от символичното заместване и изграждането на сюжетна линия до договарянето на роли, въвеждането на нови сюжетни елементи и спазването на игрови правила.
3. Развитието на въображението се осъществява не само като индивидуално постижение, а преди всичко като резултат от съвместно сюжетостроене, в което децата учат да съгласуват идеи, да договарят правила и да създават общи игрови реалности.
4. Педагогическата подкрепа (чрез насочващи въпроси, провокиращи материали и организация на игровата среда) играе ключова роля за прехода от фрагментарни и еднотипни прояви към по-високо равнище на въображение.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведеното изследване потвърждава, че сюжетно-ролевата игра е основен механизъм за развитието на въображението при деца в предучилищна възраст. Сравнението между констатиращата и контролната диагностика показва повишаване на равнището на въображението от средно към високо: от еднотипни символични замествания и кратки сюжетни линии към креативни преобразувания, устойчиви сюжети и съгласувано участие в общата игра. Тези резултати подчертават значението на системното прилагане на сюжетно-ролеви игри и необходимостта от активната роля на педагога като фасилитатор на въображението.

Препоръки

- Да се създават условия за системна организация на сюжетно-ролевите игри в образователната практика.
- Да се насърчава съвместното сюжетостроене чрез въпроси, стимулиращи разширяването на сюжета и въвеждането на нови елементи.
- Да се използват предмети със свободно предназначение като средство за развитие на символичното мислене.
- Да се акцентира върху колективното договаряне на роли и правила като основа за социализация и разгръщане на въображаеми сценарии.

БЛАГОДАРНОСТИ

Това изследване е финансирано по проект № ФП25-ПФ-008: „Креативност и наука в действие: мултидисциплинарни изследвания и обучение за бъдещето“ на Педагогическия факултет при Пловдивския университет „Паисий Хилендарски“.

ЛИТЕРАТУРА

- АНГЕЛОВА, К., 2024.** Формиране на елементарни количествени представи при 6–7-годишните деца чрез прилагане на технология за решаване на изобретателни задачи. В: *40 години Педагогически факултет – традиции и новаторство*, Пловдив: Пловдивско университетско издателство, с. 439–450.
- ПОЦОВА-НИКОЛАЕВА, Б., 2021.** Компетентностно ориентиран подход и диференциране на обучението по английски език в смесени езикови групи. В: *Развитие на ключови компетентности*, Пловдив: Пловдивско университетско издателство, с. 179–189.
- ЕВАНДЖЕЛО, М., СИЛВА, К. & КИРЯКУ, М., 2016.** Предучилищно обучение и развитие. Преглед. [онлайн] Достъпно на: https://www.narhu.org/wp-content/uploads/2016/02/early_years_learning_development_review-bg1.pdf [посетен на: 24.10.2025].
- SINGER, D. G. & SINGER, J. L., 2005.** *Imagination and play in the electronic age*. Cambridge, MA: Harvard University Press. ISBN 9780674024182.
- VYGOTSKY, L. S., 2004.** Imagination and creativity in childhood (M. E. Sharpe, Trans.). *Journal of Russian and East European Psychology*, 42(1), pp. 7–97. <https://doi.org/10.1080/10610405.2004.11059210> [посетен на: 14.10.2025].
- WEISBERG, D. S., HIRSH-PASEK, K. & GOLINKOFF, R. M., 2013.** Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7(2), pp. 104–112. <https://doi.org/10.1111/mbe.12015> [посетен на: 14.10.2025].

Информация за автора

Име с научна степен и длъжност на автора: гл. ас. д-р Теодора Живкова Бахчеванова

Персонален изследователски номер: ORCID iD: 0000-0002-4683-3097

Образователна институция/Институт: Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

Контакти: 0897 62 82 78