

СЪВРЕМЕННИ ТЕНДЕНЦИИ В РАЗВИТИЕТО И ФУНКЦИИТЕ НА ЛЮБИМАТА ИГРАЧКА

Иван Миленски

Великотърновски университет „Св. св. Кирил и Методий“ – филиал Враца

Резюме. Проучени са любимите играчки на децата в предучилищна възраст. Резултатите от изследването насочват към разкриване на тенденциите в отношението на децата към любимата играчка, изясняват се причините за избора и функциите на любимата играчка за психическото развитие.

Keywords: favorite toy, choice of favorite toy, functions of favorite toy

Играчката е естествен спътник на играта, която съдейства за възникване, обогатяване и развитие на различни игрови ситуации. Играчката е средство за организация на самостоятелната дейност на децата и създава условия за появата и развитието на зоната на най-близкото развитие. Играчката е средство за опознаване на природния и социалния свят, създава възможности за самореализация и проява на детската креативност, за изграждане на собствена идентичност и изразяване на чувствата, тя е ценно психотерапевтично средство.

Съвременните деца обаче се развиват в съвсем различен свят, в който се появи ново поколение играчки. Основен проблем на съвременния пазар на играчки е противопоставянето между производителите на играчки и педагозите, които се опитват да запазят играчката от нейното комерсиализиране. Производителите се стремят да реализират огромни печалби от бизнеса с играчки чрез използване на различни маркетингови стратегии: създаване на популярни марки (брандове), които се заимстват от средствата за масова информация и съвременните високи технологии, серийно производство на еднотипни играчки, стремеж за поразяване и развлечение на детето чрез „технизирането“ на играчката и показване на модата, забавленията и сексуалността (Баева, 2007; 2009).

Как се ориентира съвременното българско дете сред този комерсиализиран пазар на играчки? Кои са любимите му играчки? Какви функции реализират любимите играчки? Кои са причините за привързаността на децата към любимата играчка? Какви са тенденциите в отношението към любимата играчка?

За да отговорим на тези въпроси, проведохме изследване.

Цел на изследването: да се проучат любимите играчки на децата от предучилищна възраст и да се изяснят техните функции за психическото развитие.

Основни задачи:

1. Да се установят разновидностите на любимата играчка за децата от предучилищна възраст.

2. Да се разкрият причините за привързаността на децата към любимата играчка.

3. Да се анализират тенденциите в отношението на децата към любимата играчка.

4. Да се изяснят функциите на любимата играчка за психическото развитие.

За решаване на поставените задачи се използват следните методи: наблюдение, експеримент (констатиращ), беседа, изучаване на резултатите от дейността на децата.

Методиката на провеждане на изследването включва следните процедури:

1. Наблюдение и фиксиране в дневник на игровата дейност на децата с цел: определяне на предпочитаните играчки за игра.

2. Провеждане на беседа за изясняване с какви играчки разполага детето у дома, с кои обича да играе, с кои спи.

3. Експеримент „Магазин за играчки“, който се провежда в игрова форма. Пред детето се поставят разнотипни играчки, сред които са и особено предпочитаните от него.

Примерна ситуация: „Ти си в магазина за играчки. Виж колко много играчки има на рафтовете! Кой ще избереш? Коя играчка ти харесва? С коя играчка искаш да играеш? Защо избираш тази играчка?“.

4. Проучване на резултатите от изобразителната дейност (рисуване, апликиране, моделиране). Примерна тема за рисуване: „Нарисувай любимата си играчка!“ (Королкова, 2004).

В изследването участваха 67 деца (36 момчета и 31 момичета) на възраст 3 – 7 г. от детски градини в София и Враца.

Резултати от изследването

Какво показва проучването на любимата играчка за децата чрез различните методи на изследване?

На първо място са *играчките със сюжети от популярни телевизионни, игрални, анимационни филми, както и от комикси и компютърни игри*. 37,3% от децата избират за любима играчка с приключенски и фантастичен сюжет, заимствани от този жанр филми.

На второ място са *меките играчки* – 30,3% от децата спират своя избор върху тях. Меката играчка се отнася към групата на образните играчки и изобразява различни животни (мечета, зайчета, котки, кучета, лъвчета и др.), които са изработени от мек материал – плюш, коприна, мека вълна.

На трето място децата избират *транспортни играчки*, които включват различни превозни средства – коли, джипове, камиони, хеликоптери с дистанционно управление – 20,9% от децата избират този вид играчки (всички са момчета).

На четвърто място са различните *видове кукли* (характерна кукла, „прекрасна“ кукла, кукла „Барби“) – избрани са за любима играчка от 18% от децата, всички са момичета. Куклата е типична образна играчка и отношението към нея е свързано с образа, който изобразява: кукла-бебе, кукла-връстник, кукла-човек, кукла-майка.

На пето място в избора на любими играчки са *спортните играчки* – 9% от децата ги предпочитат в своя избор (топки за футбол, баскетбол, кегли за кегелбан, велосипед за колоездене). Отново тук 100% от избралите този вид играчки са момчета.

На шесто място са *дидактичните играчки и тематичните игрови комплекти* с еднакъв резултат – по 4,5% от децата ги избират за любима играчка. Тематичните игрови комплекти са насочени към пресъздаване на ограничен кръг сюжети: „Болница“, „Семейство“, „Влак“. Дидактичните играчки са твърде еднообразни – пъзели, детски смартфон и играчка-лаптоп с образователни функции.

Накрая в класацията на любимите играчки са *конструктивните играчки* – 3% избор от децата (фиг. 1).



Фиг. 1. Разпределение на избора на любимите играчки

Как може да се коментира тази статистика? Играчките със сюжети от телевизионни, игрални и анимационни филми са най-популярни сред любимите играчки на децата. Тези данни не са изненада, като се има предвид, че в последните десетилетия изследванията на играта у нас и в световен мащаб показват, че мястото на възрастните и социалния им живот в съдържанието на детските игри се изместват от виртуалните герои и виртуалното съдържание на филмите, комиксите и компютърните игри. Резултатите от изследването показват, че тенденцията детето да получава информация за картината на света от ограничената плоскост на теле-видео и компютърния екран се задълбочава. Интензификацията в тази негативна посока се усилва и от съвременната индустрия за производство на детски играчки и игри, които заместват образа на възрастния.

Изборът на този тип играчки е подкрепен с повече от 26 названия на филми и компютърни игри – „Бен 10“, „Бакуган“, „Костенурките нинджа“, „Спондж-боб“, „Уинкс клуб“, „Трансформър“, „Покемони“, „Улица Сезам“, „Семейство Флинтстоун“, „Шрек“, „Бей Блейд“, „Спайдърмен“, „Батман“, „Робокоп“, „Хълк“, „Мързел град“, „Angry Birds“, „Monster high“, „Hot Wheels“ и др.

От цялото многообразие на играчки само няколко от тях могат да претендират за носители на хуманно съдържание, което съдейства за нравственото възпитание и личностно развитие на децата (Спортакус от „Мързел град“, Елмо от „Улица Сезам“, Мими от „Уинкс клуб“, Шрек и др.).

Много от избраните любими играчки провокират агресивни действия на децата, особено момчетата – бият, чупят, удрят, разрушават. Играчките от филмите и комиксите са ограничени в рамките на преследване и битки между добрите и лошите. Отношенията между играчките-герои са примитивни и се изчерпват с поредица от елементарни действия и фрази, което позволява играчките да се използват за пресъздаване на сюжети с минимални развиващи функции.

Причините за това са не само във външната привлекателност на играчките и техните операционални възможности за игра. Особено значение в този аспект има качеството на детските телевизионни, игрални и анимационни филми (Маховская, 2010; Смирнова & Соколова, 2012). Както справедливо посочва О. Маховская: „Децата привикват да възприемат информацията от екрана „в чист вид“, без преживяване и съпротива, без емоции, за които просто няма време поради бързата смяна на кадрите. Те растат хладни и равнодушни – такива, каквито днес са телевизията и компютърният свят“ (Маховская, 2010: 85).

Сравнителният анализ между киното от средата на миналия век и съвременното кино показва, че ако през 60 – 70-те години киното е „бавно“, което дава възможност да се вживееш в образа и за разбираемост на неговата мотивация, то сегашното бързо кино, с честа смяна на кадрите, стимулира децата към повърхностни действия (екшън), чиито смисъл и цели са неразбираеми.

Съвременните деца се характеризират с формирано клипово мислене, задържане на развитието на етап импулсивно внимание, образно, конкретно мислене. Тези особености във възприемане на съвременното кино насочват децата към получаване на всичко без труд и волеви усилия. Както афористично се изразяват А. Тхостов и К. Сурнов, „не децата манипулират предметите, а предметите – децата“ (Маховская, 2010: 85).

Е. Смирнова и М. Соколова констатира, че „в последно време все повече се отбелязва емоционална коравосърдечност, жестокост, безразличие в децата, липса на естетически преживявания и съпреживяване на другите. Може да се предполага, че причините за това са не в изменение на възрастовите закономерности на развитието, а в качеството на художествените произведения, които възприемат съвременните деца“ (Смирнова & Соколова, 2012: 3 – 4).

Характерна особеност в избора на играчки с фантастични сюжети е, че има ясна възрастова граница – избират се от деца на 4,5 – 7-годишна възраст. Фантастичните сюжети са почти недостъпни за 3 – 4-годишните. От изследваните 9 деца в тази възраст само едно избра любима играчка от филм с фантастичен сюжет – „Спайдърмен“, но пълноценна игра с нея не се наблюдава. Използва играчката само за добър приятел и защитник, с когото се разхожда, храни, ходи на гости и спи. Предпочита да играе с колите от едноименния анимационен сериал чрез извършване на отделни прости, емоционални, ярки и динамични игрови действия (напр. возене по пода или участие в състезание между колите). Децата на 3 – 4 години нямат изградени умения за рисуване и техните рисунки на любимата играчка са на етап „драскане“.

Приоритетният избор на играчки със сюжети от филми, комикси и компютърни игри е свързан с потенциално значимата тенденция в бъдеще: интензивно развитие на технологиите, които променят живота на хората. Технологиите преживяват истински разцвет в нашето съвремие и оказват силно влияние на детската игра и играчка.

Много от играчките, избрани от децата, са на мускулести персонажи от филми и комикси, които, независимо че се намират на страната на доброто, го защитават с нехуманни методи. Играчките „Трансформъри“, „Костенурките нинджа“, „Дарт Вейдър“ провокират насилие и агресивни действия на децата. В тези играчки липсва доброта, алтруизъм и справедливост. Изборът на този тип играчки е израз на подчертаната тенденция от края на XX век и началото на XXI век съвременното дете да расте в ограничено, затворено пространство на отношенията със света. Детето е „отрязано“ от целия свят чрез виртуалната плоскост на екрана. Екранът, като своеобразен заместител на възрастния, и съвременната индустрия за производство на играчки осъществяват телеекранна социализация и сензорна агресия чрез трансформация на детската кар-

тина за света в посока на комерсиализация, вестернизация и демонизация на детското съзнание (Абраменкова, 2002).

В подкрепа на тази теза са и някои данни от изследването. Две момичета (на 5,5 и 7 години) и две момчета (на 3,6 и 5 години) избраха за любими играчки кукли „Барби“ – вампирки, дракон – бакуган, и гумен динозавър. Мотиви-
ровката на избора беше еднотипна: „Куклата ми е вампирка, аз обичам много вампирките!“, „Мен не ме е страх от играчки-вампири“ (фиг. 2).



Фиг. 2. Рисунка на любима играчка – кукла „Барби“ – вампирка (Гергана, 6,6)

Част от изследваните деца са с невротизирана психика и това се отразява в техния избор на любима играчка и рисунки. Едно от тях дори се опита да удари с играчка експериментатора, а друго – след като започна да играе с играчките на сюжета „Влак“, твърде скоро му омръзна играта и прояви агресия – разруши конструкцията и разхвърля играчките.

Играчките вампири и вещици са хит на световния и нашия пазар. Куклите-вампири и куклите-вещици са повлияни от бума на вампирските сериали.

Някои от тях имат метли, други – островърхи шапки, трети – магически пръчки. Куклата „Барби“ се появява в черни одежди с метла в ръка и в тоалет от месо („Барби-Гага“). Куклите от бранда „Братц“ – с разрошени коси и стичаща се кръв от очите на лицето.

Десислава (7,3) избра за любима играчка Клаудин от филма „Monster high“, която нарисува с уши и очи на котка, а със зъби на вампир. Облеклото и обувките са нарисувани съобразно последните модни тенденции (фиг. 3). Мотивът за нейния избор беше по-различен: „Любима ми е, защото мога да ѝ говоря, а тя ме разбира, като истински човек. Често си играя с нея, за да победя злото!“.

В този случай куклата „Monster high“ оказва позитивно влияние върху детето: тя е близък приятел в общуването и ценен помощник в борбата срещу злото, средство за преодоляване на различни детски страхове (адаптивна и терапевтична функция).



Фиг. 3. Рисунка на любима играчка – кукла „Monster high“ (Десислава, 7,3).

Меката играчка е любима играчка за децата от всички възрастови групи. Привлекателността ѝ е свързана с определени нейни външни и вътрешни качества. Външната характеристика включва размер, цвят, цялостен образ, материал, от който е изработена. Играчката не трябва да бъде твърде голяма, защото детето няма възможност да я вземе с ръце и да играе с нея. Оптималният размер е 10 – 40 см, който позволява извършване на определени действия с играчката – поставяне върху стол, приготвяне за сън, прегръщане.

Образът на играчката трябва лесно да се разпознава с цвят, който да съответства на реалната окраска на животните. Меката играчка следва да бъде мобилна, за да може да заема различни пози, а материалът, от който е изработена, да стимулира приятни тактилни усещания чрез докосване до него.

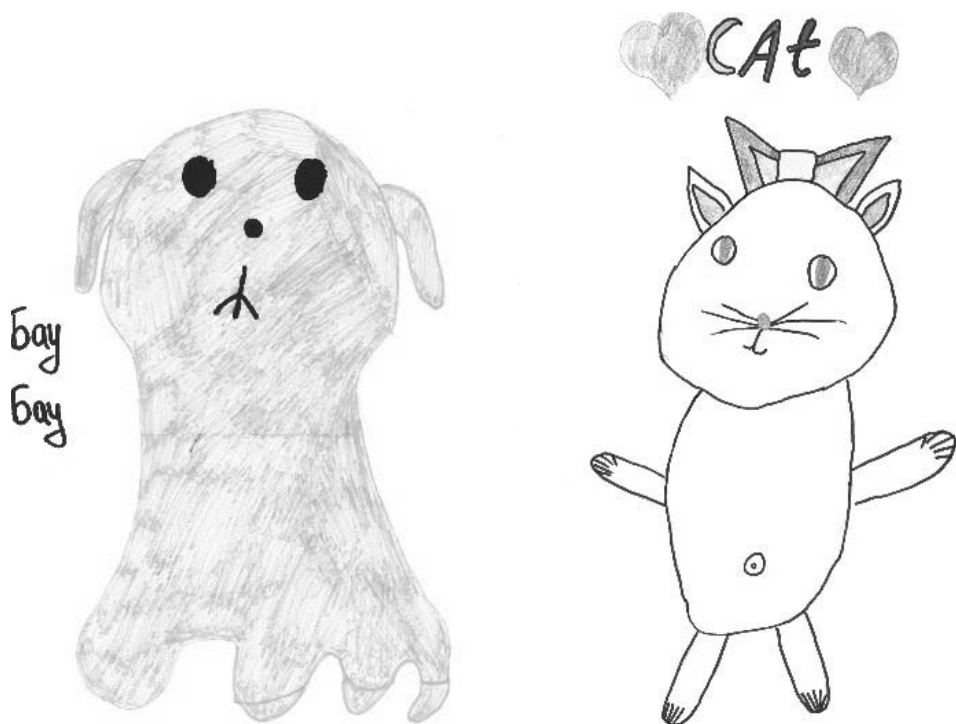
Меката играчка изпраща редица биологични сигнали към детето. Меката повърхност формира усещане за защитеност и емоционално благополучие. Пухкавото животно съдържа универсалните признаци на всяко малко същество: голяма глава, широки очи, малки крайници, кръгъл издут корем. Тези признаци блокират агресията към малките.

Образът на жълтото пате, изпълнен в меката играчка, е силен стимул за проява на доброта и грижа, които детето актуализира в игровото си взаимодействие с животното. В играта с меката играчка се развиват позитивни емоции и се формират хуманни чувства, които насочват поведението към прояви на състрадателност и грижи към другите.

Почти всички деца на 3 – 4-годишна възраст избират меки играчки – животни (мече, зайче, петел, слон, куче, коте). Те помагат на детето при адаптацията му към новите условия за живот в детската градина: раздяла с родителите, промени в обстановката и дневния режим, самота и стрес. Същевременно меката играчка е приятел и партньор в играта, живо същество, за което полага грижи. Децата одушевяват играчката, с която споделят тайни, които трудно могат да доверят дори на близък човек. Тя изпълнява терапевтични функции в живота на детето: възникване на конфликти с други деца и с възрастните, при повишена тревожност и невъзможност да заспи, когато детето е с потребност някой да го прегърне и успокои. Меката играчка е помощник на детето за осъзнаване на черти от характера и собствени преживявания чрез тяхното проектиране върху любимата играчка. Близостта на любимата играчка създава усещане за сигурност и самостоятелност.

Меката играчка-кукла има познавателни функции. Куклата е в образа на бебе, за което децата се грижат чрез извършване на поредица от игрови действия – хранят, люлеят, къпят, приспиват, извеждат на разходка, обличат, събличат. В рисунката на Ани (4,6) куклата-бебе е нарисувана с червен цвят, а мотивирането е израз на типичния детски реализъм: „Ами те така се раждат! Мама ми показва детска снимка, когато съм се родила“.

Повече от 80% от 5 – 7-годишните избират меки играчки – животни (фиг. 4).



Фиг. 4. Рисунки на любима играчка – мека играчка – куче на Дани (6,0) и котка на Бети (7,3)

Приоритетната мотивация за избора е, че това е първата им играчка, към която изпитват сантиментални чувства, или пък, че е подарък от техните родители и близки. Независимо че осъзнават възможността за критики от околните за своя избор, не се отказват от меката играчка и продължават да играят с нея (Сашо – 6,5: „Ще ме помислят за малък, а аз съм вече голям!“, Вики – 7,0: „Ще кажат, че мечето е за бебета!“, Дани – 6,0: „Имам плюшени играчки – куче, динозавър, лъв. Ама аз няма да играя повече с плюшени играчки, защото пораствам вече!“).

Изборът на мека играчка-животно при по-големите деца е свързан и с проява на своеобразно творчество. Например Велизара (7,0), без да се замисли, определи плюшените животни – лъвовете и елени, за любими играчки. Най-любима сред тях е лигърът (мелез между лъв и тигър). Оказа се, че името на това животно е конструирала при работа със своя компютър, където е открила много снимки на „лигър“ (фиг. 5).



Фиг. 5. Рисунка на любима играчка – мека играчка „лигър“
(обединение между характерните черти на лъва и тигъра)
на Велизара (7,0)

Куклата е на четвърто място в ранжирането на любимите играчки. Приоритетно място заема куклата „Барби“ – 67%. Останалите деца избират традиционни кукли с образ на бебе и момиче. Куклата привлича изцяло избора на момичетата във връзка с възможностите за ориентиране в ролите на „майка“ и „красавица“. Това е израз на негативната тенденция за изследване на родителското поведение чрез куклата: да се формира неточна представа за отглеждането на децата – грижи за тях полагат само майките.

Външният вид на избраните от децата кукли е обременен с многобройни подробности, детайли на лицето, облеклото, украшения, които стимулират съзерцанието и манипулирането, а не играта. Важно педагогическо изискване към куклата е да бъде със схематични черти и лесно да се обиграва в различни роли: бебе, голямо дете, майка, баща, учителка.

Организираните сюжети чрез избраните кукли са твърде ограничени. Те са насочени към професиите: фризьорка, артистка, медицинска сестра, манекенка и дизайнер. Данните от изследването потвърждават негативната тенденция, че от игрите фактически изчезват сюжетите, свързани с професиите на възрастните. Чрез играчките се пресъздават професии, ориентирани към печелене на бърза популярност и богатство. Новите играчки, като куклата „Monster high“, „Барби: ключ към славата“, тематичните игрови комплекти

„Монополи“ и „Лесни пари“, предлагат, вместо нравственост и гражданска отговорност, пренебрежение към моралните принципи и потребителско отношение към хората. Съвременните деца черпят сюжетите на игрите не от наблюдения на живота на възрастните и от книгите, а от екрана на телевизорите и мониторите на компютрите. За тези сюжети са необходими други играчки, които моделират съвсем различна реалност.

Изследването на любимите играчки показва, че е твърде ограничен броят на децата, които избират спортни играчки. Пряка последица от това са обездвижването и тревожното здравословно състояние на съвременните деца.

Тематичните игрови комплекти се използват само от две деца в свободната игра. Вместо да обединяват децата около един сюжет, почти всички наблюдавани игри протичат в индивидуален план.

Дидактичните и конструктивни играчки са избрани от минимален брой деца, а тяхното значение за умственото възпитание и развитието на умствени способности е добре известно. Недостатъчен е изборът на играчки за режисьорски игри: малки кукли, дрехи и предмети за опериране с тях, куклени къщи. Само две деца се включиха в режисьорска игра със сюжет „Семейство“ (с кукли) и „Влак“. Дефицитът от този тип играчки затруднява и прави невъзможна режисьорската игра, която развива рефлексивното мислене и творческото въображение.

В предпочитанията на децата липсват театрализираните играчки и динамичните играчки.

Липсата на кукли – герои от народни и авторови приказки, и на кукли за куклен театър – петрушки, марионетки, явайки и др., не е изненада. Предишни проучвания на съвременното състояние на играта у нас показваха, че театрализираната игра почти е изчезнала от игровата практика. За нейната поява и развитие са необходими два компонента: 1) знания за текста на различни художествени произведения; 2) наличност от играчки, костюми и игрово оборудване за тяхното драматизиране. Театрализираната играчка създава условия за реализиране и на двата компонента.

Динамичната играчка (катапулти, пумпали, „пиещо“ пате, играчка-гимнастик, играчка-клоун, играчка-неваляшка, играчки с жлебове и др.) е особено необходима на съвременното дете по две причини. Първата е свързана с масовото разпространение на движещи се играчки с механично и електронно задвижване. Много популярни са интерактивните играчки – играчки-роботи. Чрез натискане на копчето започват да се движат, говорят, „умеят да общуват“, отговарят на въпроси, изразяват „чувства“ – болка, радост, обида, прегръщат се. Но истинско оживление и одушевяване на играчката се получава само чрез фантазията на детето и участието на неговите емоции.

При интерактивните и механичните играчки всичко е предварително програмирано, а за детето остава само да натисне копчето, за да се осъществи

замисленото от програмиста. В играта с тях децата след краткотрайни игрови действия загубват интерес и ги изоставят. В детските представи за лоша играчка се посочва еднообразието на интерактивните играчки – те светят, говорят, движат се за кратък период от време, след което застават в статична поза и не са интересни за игра.

За разлика от тези механизирани, роботизирани играчки, истинските динамични играчки са добра алтернатива за игра. Чрез собствената дейност се активизира изследователското и експерименталното поведение в съответствие със законите на земното притегляне, където има статично и динамично равновесие.

Втората причина е свързана с развиващите функции на динамичните играчки. Те са необходими за развитие на самостоятелното детско експериментиране. Чрез него децата се запознават с механичното движение, свободното падане, въртенето, люлеенето. Динамичните играчки са средство не само за запознаване с физическите свойства на предметите, но развиват фината моторика, целенасоченост и чувството за собствено движение.

Какви функции изпълняват любимите играчки в игровия процес и как това се отразява на психическото и личностното развитие?

Според В. Холмогорова и Ю. Болмосова любимата играчка е със следните игрови функции (Холмогорова & Болмосова, 2007):

1. Играчката изпълнява функциите на психологическа защита за детето. В нашето изследване 80% от децата, избрали меката играчка, се обръщат към нея, когато им е необходимо някой да ги успокои, прегърне и защити от техните страхове.

2. Любимата играчка изпълнява функциите на партньор по общуване. В изследването нарушеното общуване с връстници или възрастни насочва 55% от децата, избрали куклата, меката играчка и играчката със сюжети от филми, комикси и компютърни игри, към тях, когато имат потребност от разбиране, общуване и преодоляване на самотата.

3. Играчката изпълнява функцията на посредник между възрастния и детето, помага да се установи емоционално положителен контакт с него. Тази функция на любимата играчка е силно изразена при срамежливи и затворени деца, които трудно влизат в ролята на инициатори за общуване. 30% от децата, избрали своя любима играчка, се обръщат към нея в качеството на предмет на общуване.

4. Любимите играчки на децата помагат за осъзнаване на собственото Аз и осъзнаване на своите преживявания. Любимата играчка получава името на своя притежател, има идентичен външен вид и проектира неговото емоционално състояние: „Куклата се казва Таня, като мен“, „Зайчето е тъжно“, „Куклата е с дълги коси, като моите“, „Мечето чака баща си“.

В изследването бяха диагностицирани следните игрови функции на куклата, като типична образна играчка:

- възплъщава образа на човека;
- заместващ партньор по общуване, приятел в игрите;
- проектиране от детето на собственото Аз и собствените преживявания;
- моделиране от детето на социалните отношения;
- обективиране на потребностите, желанията и стремежите.

Някои от нейните игрови функции обаче се реализират частично или нямат никаква реализация. Например функцията за изследване на родителското поведение (майчино или бащино) се реализира частично – само като пресъздаване на ролята на „майката“. Възплъщаването на образа на човека все повече се измества към пресъздаване на екстремни образи на вампири, вещици и чудовища, човекозаври, което води до демонизация на детското съзнание и поведение. Функцията на посредник между възрастния и детето пък все повече се измества от екрана на телевизора и монитора на компютъра. В социализацията на детето основните фактори – семейство, детска градина, училище, отиват на заден план, а приоритетно място заема „телесоциализацията“ (Абраменкова, 2002).

Изследването разкри основните причини, които мотивират децата при избора на любима играчка, които по степен на значимост са в следната последователност:

- подарък на играчка от възрастен (родители и близки);
- гледане на телевизионни, игрални и анимационни филми – „Улица Сезам“, „Семейство Флинтстоун“, „Батман“, „Бакуган“, „Мързел град“, „Колиите“ и др;
- извършване на привлекателни и приятни процесуални действия с играчката – возене на автомобил, товарене и разтоварване на камион, използване на каросерията му, за да се повози, възможност за пускане в движение чрез дистанционно управление и възпроизвеждане на звуци на животни;
- намиране на добър приятел – кукла, която разбира детето, може да играе с нея по всяко време; мека играчка – куче, за което се грижи, гледат заедно филми, заспиват заедно в леглото.
- стремеж за упражняване на мечтана професия – шофьор на тир, пилот от „Формула 1“, поп певица, манекенка, фризьорка, медицинска сестра, футболист.

По-голяма част от избраните любими играчки децата носят от въщи. Това определя в значителна степен отношението им към възможността да ги споделят и отстъпват на други деца. Общата тенденция е, че не носят любимите си играчки в детската градина, защото се опасават да не бъдат счупени и повредени от техните връстници. Подобно отрицателно отношение към играчката и нейното споделяне се отразява неблагоприятно на формирането на качеството „общественост“. Това е основната причина и игрите на децата да протичат вяло и хаотично предимно в индивидуална форма и бързо да се разпаднат.

В тази връзка очевидна е необходимостта от създаване на условия за подбор и разпространение на детските играчки. Сред тези условия основните са следните:

- извършване на квалифицирана психолого-педагогическа експертиза на играчките, която позволява да се определят техните развиващи функции и помага да се подберат най-добрите образци на играчки за деца на различна възраст;

- предоставяне на достатъчно време за игра, което според нас трябва да е не по-малко от три часа на ден; осигуряване на свободен достъп и безопасност на играчките;

- създаване на развиваща предметно-игрова среда, която включва материали (игрови маркери, тематични игрови комплекти, макети-карти, макети-модели) за обогатяване на игровото пространство и подбор на разнообразни видове играчки съобразно възрастовите и индивидуалните особености на децата;

- за осъществяване на развиващите функции на предметно-игровата среда е необходимо да се реализират основните принципи за нейното създаване: съдържателна наситеност на средата, трансформируемост, полифункционалност, вариативност и безопасност;

- осъществяване на комплексна оценка на играчката чрез психолого-педагогическа експертиза и преодоляване на тенденцията качеството на играчките да се оценява в тесните рамки на описание на санитарно-хигиенните им особености. Това, разбира се, е необходимо, но недостатъчно, защото играчката е важно средство за развитието на детето.

ЛИТЕРАТУРА

Абраменкова, В. (2002). Социална психология детства в контексте развития отношений ребенка в мире. *Вопросы психологии*, 1.

Баева, М. (2009). *Конструктивната играчка и игра в познавателната опитност на детството*. София. Унив. изд. СУ „Св. Климент Охридски“.

Баева, М. (2007). *Развиващи, корекционни и социализиращи функции на конструктивните играчки, комплекти и материали при деца със специфика в развитието*. Годишник на СУ „Св. Климент Охридски“. ФНПП, т. 100.

Королькова, Е. (2004) Подготовка студентов к психолого-педагогической практике. *Дошкольное воспитание*, 3.

Маховская, О. (2010). Проблемы психологического обоснования и экспертизы содержания телепрограм для дошкольников. *Дошкольное воспитание*, 12.

Смирнова, Е. & Соколова, М. (2012). Психологическая экспертиза художественных произведений для детей. *Вопросы психологии*, 6.

Холмогорова, В. & Болмосова, Ю. (2007). Роль любимой игрушки в адаптации к дошкольному образовательному учреждению детей раннего возраста. Научные исследования центра игры и игрушки. МГППУ. <http://www.pstoys.ru-2007>.

CONTEMPORARY TENDENCIES IN THE DEVELOPMENT AND THE FUNCTION OF THE FAVOURITE TOY

Abstract. The favorite toys of children of pre-school age are explored. The results direct us to discovering the tendencies manifested in the attitudes of children to their favourite toy. The causes for the choices and functions of the favorite toy are elucidated in the context of the child psychological development.

✉ **Dr. Ivan Milenski, Assoc. Prof.**

St. Cyril and St. Methodius University of Veliko Turnovo –
Branch Vratsa
Bulgaria