

ЕКСПЕРТИЗА НА ДЕТСКАТА ИГРАЧКА

Ася Велева

РУ “Ангел Кънчев”

Руса 7017, ул. „Студентска”8, ФПНО

e-mail: aveleva@uni-ruse.bg

EXPERT REPORT OF CHILDREN'S TOY

Asya Veleva

University of Ruse, 7017 Studentska Str. 8

ABSTRACT

The analysis of the changes in children's toys shows that many modern play materials do not stimulate play. Furthermore they potentially could negatively influence child's activity and development. Therefore it is necessary to identify assessment criteria for toy's expert report. The purpose of current paper is to introduce world achievements in this area in order to give directions for educators and parents that could orient them on the vast toy market.

Key words: toy assessment, quality of toys, toy selection.

Социалната трансформация на българското общество от последните две десетилетия доведе до нови измерения на детството и детската игра, до екстремни промени в производството и потреблението на игрови материали. Модерните ярко оцветените играчки със светлинни и звукови ефекти, които могат да говорят, пеят, ходят и т.н. много се различават тези в близкото минало. И докато средствата за игра стават все по-многобройни и разнообразни, резултатите от много изследвания свидетелстват за редуциране на игровите умения на децата и то в такива мащаби, че редица автори говорят за „криза”. М. Аромщам посочва, че голяма част от съвременните родители се стремят да се „занимават” със своето дете, но не умеят да играят с него. И ако те не разбират много добре същността на играта, все пак твърдо знаят: детето трябва да има играчки (М. Аромштам, 2005). Според Е. Смирнова безконтролното производство, безсистемното закупуване и безсмислената употреба на играчки днес е една от причините за значителния спад на детските игрови умения. Направеният от нея анализ на пазара показва не само, че повечето от игровите материали не могат да бъдат средство за игра, но и че възпрепятстват игровата дейност, доколкото не предполагат собствена активност и фантазия на детето¹. Така еволюцията на детската играчка се превръща в актуален проблем, тъй като средовият компонент (чиято съществена част са игровите материали) е решаващ фактор за формирането на личността. Установено е, че играта с играчки и изобщо изборът на играчки имат дългосрочни последствия за по-нататъшното социално и интелектуално развитие на детето (I.Cherney, L. Kelly-Vance at. al., 2003). Оттук с особена острота се налага необходимостта от извеждане на адекватни на съвременността критерии за психолого-педагогическа експертиза на детската играчка. Целта на настоящия доклад е да представи чуждия опит в тази област с оглед извеждане на насоки за педагози и родители при ориентирането им в необятния игров пазар.

В много страни (Канада, САЩ, Австралия, държавите от Европейския съюз и др.) играчката трябва да отговаря на определени стандарти, за да се разреши предлагането ѝ на пазара. Изискванията се отнасят най-вече до безопасността на продукта, който се тества за физически, химически, електрически, механически, хигиенни, радиоактивни рискове,

¹ Е. Смирнова, Е. Особенности рынка современных игрушек. // <http://www.ya-roditel.ru/parents/base/lecture/44384/>

запалимост и др. Но освен опазването на здравето, от значение е и отчитането на въздействието на предмета за игра върху формиращата се личност. Във връзка с това се провеждат изследвания върху последствията от притежаването на играчки като куклата Барби например, за която е установено, че наред с други негативни ефекти изкривява възприятията на децата за формата и размерите на тялото (by: S. Basten, 2009). Предмет на анализ са също влиянието на технологичните играчки (J. Goldstein, 2001), на „фантастичните“ играчки, които са напълно абстрахирани от реалния свят (S. Ferguson, 2008), играчките – супергерои (H. Pope, Olivardia, R. et. al., 1999) и др.

Психолого-педагогическият анализ е една от главните задачи на Московския център за експертиза на играчките при МГППУ (<http://www.psytoys.ru/>), създаден по инициатива на Е. Смирнова. Разработени са изисквания към различните игрови материали, създадена е методика за оценка на техните развиващи качества за всяка възраст и вид дейност. Експертизата не е задължителна; играчките, които я преминават успешно, получават специален знак за качество „Детските психолози препоръчват“.

В Република Беларус въпросът е регулиран със заповед на Министерството на образованието (от 20.11.2007 N 707). На територията на страната не се допуска разпространение на играчки, които влияят негативно върху здравето и емоционалното благополучие на децата. Експертизата се провежда от научно-методическото учреждение „Национален институт по образованието“, в който е създаден експертен съвет по играта и играчката. В състава му влизат специалисти по педагогика, педагогическа-психология, социална педагогика, художници, дизайнери, експерти в областта на разработването и производството на игри и играчки, представители на заинтересовани организации, а също и на обществеността.

Прилаганите критерии за психолого-педагогическа експертиза са следните:

1. *Критерии за съответствие.* Те включват качество, насочване и обезпечаване на разностранното развитие на детето, неговото приобщаване към културата:

- *Полифункционалност:* играчката може да бъде гъвкаво използвана с различни функции в съответствие със замисъла и сюжета на играта; дизайнът на играчката трябва да обезпечава единство на нейните функционални и естетически качества;
- *Хуманистична насоченост:* възможност за приложение в съвместна дейност с други деца (в това число и с участието на възрастния);
- *Дидактическа ценност:* играта, играчката е средство за възпитание, обучение и развитие на детето;
- *Естетическа ценност:* играчката е средство за художествено-естетическо развитие на детето, приобщавайки го към света на изкуството.

2. *Критерии за несъответствие.* Те включват качества, застрашаващи безопасността на детето и влияещи негативно на здравето и емоционалното му благополучие:

- *Провокиране към агресивни действия:* играчки, носещи в себе си признаци на насилие и жестокост по отношение на персонажите в играта;
- *Оскърбяване на човешкото достойнство:* играчки, способстващи развитието на противозаконни наклонности, предизвикващи пренебрежително или негативно отношение към лица с особености в психофизическото развитие, провокиращи игрови сюжети, свързани с безнравственост и насилие;
- *Предизвикване на нездрав интерес към сексуални проблеми,* излизащи извън компетенцията на детската възраст.

Наличието дори и на един критерий от втората група означава несъответствие на игрите и играчките на психолого-педагогическите изисквания².

² <http://www.pravoby.info/docum09/part08/akt08164.htm>

При отчитане на постигнатото до момента в други страни по-долу е представена система от критерии за оценка качеството на игровите материали, която да послужи като ориентир за българските педагози и родители. Идентифицирането на всеки критерий е направено не на база обобщаване или механично систематизиране на чуждия опит, а е изведено от фундаменталното познание за същността на играта като едновременно биологично детерминиран и социален феномен.

Теоретична обосновка: играта се реализира в контекст на безопасност.

Много изследвания върху играта (както на хората, така и при животните) са установили, че тя възниква само в сигурна и позната обстановка. А. Пелегрини и др. посочват, че когато организмите са в стрес, както по време на недостиг на храна, или екстремна температура, нивата на игра намаляват или се прекратяват (А. Pellegrini, D. Dupuis, P. Smith, 2007). Към играта принадлежат сигурността, защитеността и липсата на страх³. Наред с това първата грижа на възрастните е безопасността на децата. Ето защо първият и най-важен критерий за оценка на игровите материали е тяхната безопасност.

Критерий: съответствие на санитарно-хигиенни изисквания за безопасност. Играчката трябва да бъде изработена от екологично чисти материали, да няма дребни и остри детайли, да е трайна (по отношение на оцветяване и цялост на конструкцията).

Теоретична обосновка: играта е собствена, самоорганизирана дейност на детето.

За разлика от обучението например, където възрастният заема ръководна позиция, а детето изпълнява неговите указания и изисквания, играта реализира развиващите си функции благодарение на своя автодидактизъм – ученето е резултат от самостоятелното (или съвместно със съиграчите) изпробване и експериментиране. Във връзка с това е изискването играчката да обезпечава автономната дейност на детето, а не непременно да изисква присъствието и участието на възрастен в дейността.

Критерий: техническо изпълнение. Играчката трябва да бъде така изработена, че да позволява на детето самостоятелно да извършва предвидените с нея действия. Ако тези действия са с продуктивен характер, е задължително да бъде обезпечена и трайността на получения резултат съобразно желанието на играещите.

Теоретична обосновка: играта е многостранна и вариативна.

Играта е еволюирала като поведение, в което се осъществява развитието и подготовката за живот като възрастен по пътя на проиграване на разнообразни варианти от ситуационния тезаурус на дадения животински вид. Д. Димитров обосновава играта като средство за подготовка за бъдещо поведение и я определя като форма за отразяване на вероятното бъдеще. Понеже в бъдещето се съдържат различни възможности за реализация, играта е призвана да формира гъвкаво променяща се структура от способности, да бъде многостранна и многовариативна (Д. Димитров, 1985). Следователно средството на играта – играчката трябва да е носител на потенциално вариативни функции.

Критерии: отвореност за разнообразни игрови (не манипулативни) действия. Характерът на претворяваният образ, степента на неговата детайлизация, функционалните възможности на играчката трябва да позволяват използването ѝ в разнообразни игри, възможността ѝ в множество роли, реализирането на различни действия с нея.

Теоретична обосновка: чрез играта детето опознава заобикалящия свят.

Посредством играта детето научава за човешките предмети, дейности, отношения и норми на поведение. Ученето се осъществява чрез действие, защото, както изтъква А. Леонтиев за малкото дете все още не съществуват абстрактната теоретичната дейност и отвлеченото съзерцателно познание. Детето, усвояващо обкръжаващия свят – това е детето,

³ Oezen, A., 2006. Gedanken Spielerziehung als Persönlichkeitsentwicklung. [/www.alfoezen.de/pdf/Fuers_Leben_Spielen.pdf](http://www.alfoezen.de/pdf/Fuers_Leben_Spielen.pdf)

стремящо се да действа в този свят (по: Д. Елконин, 1984). Л. Виготски забелязва, че първоначално игровата ситуация е много близка до реалната ситуация: играейки на кукли детето повтаря това, което майка му прави с него; лекарят току-що го е прегледал, то е плакало, но едва щом докторът си е тръгнал, то вече бърка с лъжичка в устата на куклата (Л. Выготский, 1966). Така първоначално игровата ситуация е възпроизвеждане на реалната ситуация, а по-късно – с развитие на въображението – претворяване на своя опит съобразно актуалните интереси и потребности. Във връзка с това А. Леонтиев защитава тезата, че играта съвсем не се ражда от аутистичната фантазия, произволно строяща въображаем игров свят, а самата фантазия се поражда в играта, възниква именно по този път на проникване на детето в реалността (А. Леонтиев, 1996). Оттук и изискването играчката от една страна да бъде позната и разбираема, от друга – да дава простор за въображението.

Критерий: оптимално съчетание на реално и фантазно. Играчките, отразяващи образи и обекти, които съществуват в действителността, трябва да представят правдиво техните съществени признаци. Игровите материали, които са фантастични същества и предмети да бъдат по-обобщени и да позволяват поемането на различни роли и функции, както и тяхното самостоятелно разгръщане и развиване от детето.

Теоретична обосновка: играта е развиваща се дейност.

Играта се променя в хода на онтогенезиса, което намира израз в нейната тематика, съдържание, роли и правила. Материалите, които са интересни и необходими за дейността на малките деца, може да имат задържащ ефект върху играта на по-големите. И обратно – много играчки, предназначени за по-горна възраст се оказват неподходящи за ранното детство.

Критерий: съответствие на равнището на развитие и игрова дейност. Размерът, оцветяването, степента на реалистичност на играчката и отразяваният от нея образ трябва да са в синхрон с характерните за дадената възраст особености на физическо и интелектуално развитие, с преобладаващите интереси и равнището на уменията за поставяне на игров замисъл и организиране на обстановката за игра.

Теоретична обосновка: посредством играта обществените ценности навлизат в света на детето, то се приобщава към социално зададената му културна среда.

Играта се различава сред народите, защото в нея се пресъздава културната среда. Съгласно С. Иванов в игровата си практика детето моделира в обобщена форма нравствените стандарти на обществото, проиграва варианти за тяхното ситуативно приложение (С. Иванов, 2001). Основен медиатор в този процес е играчката. С. Фъргюсън изтъква, че наборът умения, заложен във физическите качества на дадена играчка не е единствената трансмитирана стойност. В игровите материали са въплътени и ценностите на културата (S. Ferguson, 2006). Играчката не просто е материална основа за игра, но, както отбелязват Е. Смирнова и Е. Абдулаева, тя формира у детето образ за човека, задава модел за подражание и прониква в представите за красиво, грозно, добро и лошо (Е. Смирнова, Е. Абдулаева, 2006). Този факт отдавна е забелязан от възрастните, които посредством играта и играчката прокарват своите ценности в света на детето. Илюстрация на това са игровите материали, изработени за специфични морални или религиозни цели. Дебора Джафий привежда данни, че през XIX век в някои християнски семейства през неделните дни на децата било разрешено да играят само на игри, свързани с религията. В тази връзка популярни били играчки като Ноевия ковчег и пъзели на библейска тематика. По време на Втората световна война пък, германска компания репликира в игрови материали нацисткия режим. По този начин според авторката играчките предварително налагат на детето определен светоглед и стил на живот, дори преди то да е в състояние да мисли за тях (D. Jaffe, 2006).

Критерий: социална приемливост от гледна точка на обществените ценности и морал. По своя дизайн и функции играчката не бива да деформира образа на човека, да накърнява неговото достойнство, да провокира агресивни и антихуманни действия и отношения, да поощрява противообществени прояви.

Теоретична обосновка: играта не е подчинена на външна целесъобразност.

Играта очевидно е „несериозен” вариант на функционално поведение. Тя го наподобява, но участниците в нея са ангажирани повече със самия процес, отколкото с функциите („завършека”) на поведението (А. Pellegrini, D. Dupuis, P. Smith, 2007). Затова играта има предимство пред другите човешки дейности, чиито цели са външни спрямо тях (както например трудът е средство за припечелване и поддържане на съществуването). Тя съдържа своята цел – удоволствието – в самата себе си и не преследва практически резултат.

Критерий: привлекателност и възможности за провокиране на радостни преживявания. Външният вид и функционалните възможности на играчката трябва да съдържат възможности за заинтересоване на детето на първо място от самия игров процес и едва след това от проблеми и задачи, които се решават с нейна помощ.

Наред с посочените изисквания е необходимо играчката да бъде придружена с анотация, съдържаща информация за производителя, материалите, от които е изработена, нейните функционални възможности, упътване за употреба и възрастта, за която е предназначена.

Психолого-педагогическата експертиза на играчката е трудоемка и отговорна задача, която би следвало да се осъществява от висококвалифицирани специалисти с оглед недопускане разпространението в Република България на некачествена продукция. За съжаление този проблем все още не е станал предмет на държавната политика у нас. И докато педагози и родители са оставени сами да избягват рисковете на игровия пазар, представената система цели да ги ориентира в основните критерии, които влияят върху качеството на играчката.

Литература:

1. Аромштам, М., 2008. Есть ли "заменители" у куклы?. Дошкольное образование, 1, 3.
2. Выготский Л., 1966. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Вопросы психологии, 6, 62-76.
3. Димитров, Д., 1985. Проблеми на играта в предучилищна възраст. – Благоевград: Унив. изд. „Неофит Рилски”.
4. Елконин, Д., 1984. Психология на играта. – София: Народна просвета.
5. Иванов, С., 2001. Педагогически технологии на взаимодействието в детската градина. Пловдив: Макрос.
6. Леонтиев, А., 1996. Психологические основы дошкольной игры. Психологическая наука и образование, 3, 19-32.
7. Смирнова, Е., Е. Абдулаева, 2006. Куклы нашего времени, Вестник практической психологии образования, 2, 81-83.
8. Basten, S., 2009. Dolls, toys and formative attitudes towards children and childbearing, The Future of Human Reproduction: Working Paper №9, St. John's College, Oxford & Vienna Institute of Demography.
9. Cherney, I., L. Kelly-Vance et al., 2003. The Effects of Stereotyped Toys and Gender on Play Assessment in Children Aged 18-47 Months, Educational Psychology, 23(1), 95-106.
10. Ferguson, S., 2008. The Children's Culture Industry and Globalisation: Shifts in the Commodity Character of Toy, Paper presented at the International Symposium Transformations in the Cultural and Media Industries, September 2008.
11. Goldstein, J., 2011. Play and technology. In A. Pellegrini (Ed.), Oxford Handbook of the Development of Play. Oxford University Press.
12. Jaffe, D., 2006. The History of Toys. – First published in the United Kingdom by Sutton Publishing Limited.
13. Pellegrini, A., D. Dupuis, P. Smith, 2007. Play in Evolution and Development. Developmental Review, 27, 261-276.
14. Pope, H., Olivardia, R. et al., 1999. Evolving Ideals of Male Body Image as Seen through Action Toys. International Journal of Eating Disorders, 26, 65-72.