

## **ХАРАКТЕРНИ ОСОБЕНОСТИ НА НЕГАТИВНАТА ИГРАЧКА И ПОЗНАВАТЕЛНИ СТРАТЕГИИ ЗА ПРЕОДОЛЯВАНЕ НА ОТРИЦАТЕЛНОТО ОТНОШЕНИЕ КЪМ НЕЯ В ПРЕДСТАВИТЕ НА ДЕЦАТА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ**

**Иван Миленски**

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

**Резюме.** Проучени са негативните играчки според детските представи за тях. Резултатите от изследването насочват към изясняване на причините за отрицателното отношение на децата към негативните играчки. Формулирани са основните познавателни стратегии за преодоляване на негативното отношение на децата към играчките, които не харесват. Създадени са научни критерии за психолого-педагогическа експертиза и подбор на играчки според детските оценки за тях.

*Keywords:* negative toy, choice of a negative toy, reasons for the choice of a negative toy, cognitive strategies, and criteria for psychological-educational expertise

Играта и играчките са важна част от съдържанието на детските светове, които изграждат и развиват съвременните деца. Педагогиката и психологията изследват детската играчка с цел да се установи отношението на децата към нея, да се формират и реализират творческите способности, да се разкрият възможностите на играчките за интелектуално познавателното, социалното и личностното развитие на детето.

Съвременните тенденции в производството на играчки се характеризират с монополизация, глобализация, технологизация и свръхпроизводство на пазара на детски играчки. В момента 3% от фирмите за играчки произвеждат 75% от играчките („Хасбро“, „Лего“, „Мател“, „Плеймобил“, „Равенсбургер“ и др.). Глобализацията в търговията с играчки води до уеднаквяване на асортимента във всички страни, независимо от тяхното икономическо развитие. Свръхпроизводството на играчки е с редица негативни последици: фалит на по-малките фирми за играчки, приоритетно разпространение на евтини, но некачествени и опасни за здравето азиатски играчки, изобилие от играчки в стаята на детето, голяма част от които са излишни и не се обиграват, а служат за украса и развлечения.

Ориентирането в този комерсиализиран свят от играчки е сериозно затруднено както за родителите, така и за децата. В тази връзка възниква естествена необходимост от осъществяване на квалифицирана психолого-педагогическа експертиза и създаване на критерии за определяне на хубавата играчка. Изборът и покупката на детски играчки в повечето случаи се извършва стихийно от родителите, като развиващият потенциал на играчката не се отчита от тях. Разчита се изцяло на приложената анотация, в която производителят се задоволява с описание на санитарно-хигиенните изисквания към играчката.

Съвременната експертиза и критерии за оценка на качеството на играчките обаче е необходимо да включват и детската оценка за нея. Гледната точка на детето за играчките е пряко свързана с оценката за хубавата и негативната играчка. Детската представа за негативната играчка досега не е изследвана, а такова проучване е особено важно за получаване на данни за изясняване на реалното влияние на играчката чрез съпоставяне на представите на децата с мненията на възрастните. Според В. Абраменкова подобно проучване „може би е ключ към научна програма за подбор на играчки“ (Абраменкова, 2005: 108). Изследването на детската гледна точка при оценката на негативната играчка е необходимо, защото независимо от създадените критерии и показатели за оценка на хубавата играчка, те или не се прилагат от производителите, или пък самото мнение на детето за играчката не се отчита. В този аспект е необходимо да си припомним идеята на Л. Виготски за обучението на децата в предучилищна възраст. Изработването на програма за обучение и възпитание е задача на психолога и педагога, но в процеса на внедряване на програмата в педагогическата практика детето си изработва своя програма за обучение и възпитание, която следва и усвоява в педагогическия процес.

Следователно при разработката на критерии за хубава или негативна играчка водеща роля и значение имат възрастните (психолози, педагози, дизайнери, изкуствоведи и др.), но в реалния процес на избор и игра с играчки приоритетната роля и значение на детската оценка за играчката не подлежи на съмнение.

Изследванията на детските представи за негативната играчка дават информация за възприемането и оценката на картината за света през погледа на самите деца.

В исторически план съществуват класификации на детските играчки, които оказват негативно влияние на психическото развитие. В началото на ХХ в. В. Малахиев-Мирович ги разделя на пет категории: скучни, глупави, мъртви, пошли, безнравствени (Степанова, Вайнер & Чутко, 2003: 17 – 18). Към скучните играчки той отнася механичните играчки, които предизвикват само кратко удивление у децата, колекционерските кукли и играчките-скулптури, които са застинали само в една поза. Глупави играчки са скачащ бръмбар с

грозно лице и страшните маски, които внасят страх и дисхармония у детската душа. Пошлите играчки са представени от различни грозни и същевременно комични, вулгарни копия на хора и животни, които влияят негативно при формиране на естетически вкус у детето, но не създават условия за човешко отношение към грозотата. Към „безнравствените“ играчки се включват предмети за военни действия, които подтикват към агресия и желание за разрушаване. Актуално звучи заключението на автора на тази класификация: „Всяка много скъпа, твърде разкошна играчка носи в себе си отпечатъка на свойствата на всички изброени категории. Тя неизбежно ще бъде скучна..., отгук и глупава. Поставена зад стъклото на шкафа за играчки, тя става мъртва“ (Степанова, Вайнер & Чутко, 2003: 18).

В. Абраменкова подробно изследва негативните качества на съвременните играчки и стига до обоснованото заключение, че повечето от тях са анти-играчки. Според нея антииграчката не е просто лоша играчка – с некачествена изработка, с остри краища, дребни детайли и с неестетични цветове. Много по-важно е, че антииграчката „може да причини вреда на нормалното физическо, психическо и нравствено-духовното развитие“ (Абраменкова, 2005: 107).

В нашето изследване употребата на термина „негативна играчка“ е свързано с изследване на характерните ѝ особености чрез детските представи и оценки за нея. Същевременно негативната играчка обхваща отрицателното отношение на децата към играчките, които не харесват, и вредните последици за психическото и личностното развитие на детето.

Как децата се ориентират в огромния пазар от детски играчки и кои от тях не харесват? Кои са основните причини за отрицателното отношение към негативните играчки? Кои са основните познавателни стратегии за преодоляване на негативното отношение към играчките? Възможно ли е да се създадат научни критерии за подбор на играчки според детските оценки за тях?

За да се отговори на тези въпроси, проведохме изследване.

**Цел на изследването:** да се изследват характерните особености на негативната играчка в детските представи и да се изяснят основните познавателни стратегии за преодоляване на отрицателното отношение към нея.

**Задачи:**

1. Да се проучат разновидностите на негативните играчки, към които децата проявяват отрицателно отношение.
2. Да се разкрият основните причини за отрицателното отношение на децата към негативните играчки.
3. Да се формулират основните познавателни стратегии за преодоляване на негативното отношение на децата към играчките, които не харесват.
4. Да се създадат общи научни критерии за психолого-педагогическа експертиза и подбор на играчки според детските оценки за тях.

За решаване на тези основни задачи се използват следните изследователски **методи**: разказ на децата, беседа, проучване на резултатите от дейността на децата.

**Методиката** на провеждане на изследването включва следните процедури:

1. Предложение към детето да покаже играчката, която не му харесва, и да разкаже за нея.

2. Провеждане на беседа: Защо тази играчка не ти харесва? Какво в играчката не ти харесва? Какво трябва да се промени в играчката, за да почне да ти харесва? (Волков & Волкова, 2008).

3. Проучване на резултатите от изобразителната дейност на децата: примерна тема за рисуване: „Нарисувай тази играчка, която не ти харесва, и всичко, свързано с нея!“.

В изследването участваха 111 деца (60 момичета и 51 момчета) на възраст 3 – 7 г. от детски градини в София, Пловдив, Враца, Перник, Пазарджик, Гоце Делчев, Чипровци, Роман, Силистра, Монтана, Елин Пелин, Сливница. В проучването ценна помощ оказаха студенти от СУ „Св. Климент Охридски“ – ФНПП, и ВГУ „Св. св. Кирил и Методий“ – филиал Враца, на които изказвам сърдечната си благодарност.

### **Резултати от изследването**

Какво показва изследването на избора на негативни играчки? Той е в широк диапазон и включва всички видове играчки, без да има ясно изразени приоритети. Най-често децата избират различни видове кукли, които не харесват – кукла-бебе, парцалена кукла, традиционна кукла, кукла „Барби“, кукла-клоун (20% от децата).

Меките играчки се срещат по-рядко в избора на негативната играчка – плюшени клоуни, мечета, акули, вълци, гумена змия.

Медийните играчки са на трето място в класацията за избор на негативна играчка – смърфове, чудовища „Тютанс“, пират „Барбароса“, Бакугани, кукла „Monster high“.

Следват транспортните играчки – коли, камиони, лодки, хеликоптери, пожарна; интерактивните играчки (предимно кукли, извънземни, скачащи маймунки, понита, пещ заек „Би“); спортните играчки – футболни и баскетболни топки, велосипеди; конструктивните играчки – традиционен конструктор, конструктор „Лего“; дидактичните играчки – пъзел, кубче на „Рубик“; игровите материали – дъска за рисуване, магнитна дъска с букви и цифри за четене и смятане, книга-игра, детска пързалка.

В това многообразие от играчки водеща е тенденцията, че детската оценка за негативната играчка обхваща и редица съвременни играчки: кукли „Барби“ и „Monster high“, интерактивни играчки (интерактивни кукли, животни, роботи); меки играчки и медийни играчки.

Приоритетният избор на куклите се мотивира от децата с най-различни причини: едни от тях предизвикват страх със своя външен вид – кукла-клоун, грозна кукла, парцалена кукла, кукла-вещица, други не отговарят на възрастта и пола на детето – кукла-бебе, а трети са мръсни и повредени – пластмасови кукли и парцалени кукли. Някои деца имат забележки към размера (големината) на куклите – „Защото са малки. Да станат по-големи!“ (Вероника, 6,0), други ги свързват с липса на умения за превъплъщение в определена професия – „Не харесвам кукла за куклен театър, защото не обичам да съм артистка!“ (Петя, 6,6). Евтините кукли „Барби“ не се харесват от момичетата, защото не могат да ги обличат и събличат, лесно се повреждат. Едно от децата – Мими (6,0) – не харесва модерния вариант на кукла – „Барби“ – бременна „Барби“ (фиг. 1). Причината, която изтъква, е показателна – „Бебето не е хубаво, а когато го махна от корема, остава дупка, която прави куклата много грозна!“.



**Фигура 1.** Рисунка на негативна играчка – бременна кукла „Барби“ (Мими, 6,0)

В конкретния случай естетическите качества на куклата са по-важни за детето, отколкото предвиденото от възрастните сексуално съдържание. Отхвърлянето на бременната „Барби“ още един път показва, че натуралистичните играчки не се харесват от децата, защото формата и съдържанието на играчката не са съчетани с нейната условност. Според Е. Флорина реализмът на играчката следва да се съчетава с известна условност, която подпомага да се разкрие реалният образ (Флорина, 1973). Ако това не е спазено, се изпада в неоправдан натурализъм, който доминира над баланса между реализма и условността на образа в играчката и тя се превръща в антииграчка. Изобилието от детайли и излишната натурализация на образа рязко намаляват възможностите за игрови действия, практически са бариера за появата и вариативното развитие на креативни сюжети, роли и игрови действия.

Някои от меките играчки не се харесват от децата, защото предизвикват страх – играчка-акула, играчка-вълк, играчка-змия, играчка-мече, играчка-паяк. Страхът се мотивира по различен начин и има различни източници: а) страх от реалното животно („Страх ме е от паяци! Не ми харесва неговият цвят – черно и зелено“ – Андреа (5,0); „Защото прилича на истинско куче, а те са лоши!“ – Халиме (7,0); „Защото, когато погледна змията, е много реална. Да не е толкова реална!“ – Петър (4,0); б) индуциран страх от възрастните (за плюшена играчка – мече: „Мама ми казва, че ще ме изяде!“ – Никол (3,0); „Не харесвам парцалената си кукла, защото, като не искам да спя, ме плашат с нея!“ – Ванеса (6,0); в) източник на страха е анимационен филм (за плюшена играчка-акула: „Защото е лоша, яде хора и ме е страх от нея!“ – Емил, (4,0). Меките играчки не се харесват от някои деца, защото искат да бъдат с интерактивни функции: „Искам плюшеният заек да танцува и да свети като плюшеното куче „Бъки“!“ – Милена (5,2).

Докато страхът от животни е типичен за децата от предучилищна възраст, то индуцираният от родителите е особено опасен, защото вместо да ги предпазват от страхове, възрастните са главни инициатори за тяхното развитие. Следователно е необходима промяна във взаимоотношенията на семейството и възпитателната тактика на родителите, за да се неутрализират причините за появата на тези страхове, отразени в избора на негативна играчка от децата.

Интерактивните играчки са едни от най-привлекателните за децата. При самостоятелен избор на играчка около 2/3 от тях предпочитат позната интерактивна играчка, с която играят кратковременно. Независимо от тяхната привлекателност и доминиране на пазара за детски играчки ограничена част от децата избраха интерактивна играчка, която не харесват (интерактивна играчка-маймуна: „Тя скача постоянно, а това ме дразни! За да почне да ми харесва, трябва да ѝ сложим пръчка и да закачим на нея въже. Така маймуната ще спре да скача и само ще се люлее.“ – Анна (6,0); интерактивна играчка-кукла: „Не я харесвам, защото може само да пее! За да ми хареса куклата, трябва да почне да ходи сама!“ – Елица (7,0); интерактивна кукла: „Не обичам пеещи кукли! Много са шумни и много плачат!“ – Габриела (6,0); интерактивен робот: „Само пее и свети! Искам да се движи, да стреля и да говори, а не да пее!“ – Антъни (6,9). Повечето от тях посочват като причина за своя избор минималната функционалност на играчката (1 – 2 функции). Трансформирането на негативната интерактивна играчка в позитивна става чрез увеличаване на функциите и включване на нови – не по-малко от 4 – 5 функции. Това не е изненада, защото в играта с интерактивни играчки децата използват с приоритет възможностите за самостоятелно включване на играчка, което активира множество функции – ходене, пеене, скачане, говорене, танцуване и др., а това свежда игровите действия на децата до стереотипни манипулации.

Познавателният интерес към техническите и функционалните възможности на интерактивната играчка обаче не стимулира използването на други начини за игрово взаимодействие освен зададените във вградения механизъм. Не се забелязват и опити за създаване на въображаема ситуация и свързаните с нея въображаемо игрово пространство, влизането в роли, игрово общуване с играчката.

Интерактивната играчка по своята същност е самодостатъчен предмет, който забавлява, предизвиква любопитство, удивление и възхищение. Тази играчка обаче не стимулира използването на други играчки и играчки-заместители, не развива фантазията и психическото развитие, които са ограничени от еднообразните фиксирани движения и звуци. Парадоксален факт е, че интерактивната играчка започва да проявява своите развиващи функции, свързани с изграждане на сюжет, появата на роли и формулирането на правила, само в случаите на участие на възрастния и при изключване на вградения механизъм. В този аспект особено актуален е въпросът за осъществяване на квалифицирана психолого-педагогическа експертиза на играчките, която има комплексен характер относно качеството и развиващите функции на интерактивните играчки.

Изследването показва основните причини за избор на негативна играчка в предучилищна възраст.

**На първо място** сред причините за негативен избор на играчка е страхът от нея – 22% от изследваните деца мотивират своя избор на негативна играчка по този начин.

**На второ място** са две причини за избор на негативна играчка: полово ролевата диференциация при избора и липсата на игрова динамика в играчката (реална подвижност на частите, допълнителни игрови атрибути, механизъм, който привежда играчката в движение, използване на различни материали в играчката), с еднакъв резултат – по 14% от децата.

**На трето място** сред посочените причини е повредената, стара, скъсана играчка – 10%.

**На четвърто място** е липсата на практически умения за игра с играчката – 9%.

**На пето място** е посочена необходимостта от монтаж на допълнителни компютърни игри в лаптопи, смартфони, таблети и плейстейшъни – 8%.

**На шесто място** 6% от децата не харесват цвета на играчката.

**На седмо място** 4% от децата посочват, че не харесват определена играчка, защото е предназначена за по-малки деца.

Накрая в класацията на причините за избор на негативна играчка са посочени: желание за игра с играчки, предназначени за другия пол (3%, проявява се само при момичета); не харесват формата и големината на играчката – по 3% от децата. 4% от децата отказват да посочат причини за своя избор на негативна играчка (вж. фиг. 2).

Разпределението на причините за избор на негативна играчка показва, че най-често децата посочват страха от играчката. Формите, в които се проявява „страшната“ играчка, са твърде разнообразни:

а) страх от предмети – играчка-барбекю: „Като натиснах копчето и изскача храната отгоре, това ме плаши!“ (Виктор – 5,0);



**Фигура 2.** Разпределение на причините за избор на негативна играчка

б) страх от животни и насекоми (играчки – акула, куче, вълк, змия, кон, паяк);

в) страх от клоуни (Преслава, 7,0: „Не ми харесват клоуни, защото са много шарени и това ме плаши!“; Борил, 7,3: „Много е цветен. Перуката и големите му обувки са страшни!“; Милена, 6,0: „Изглежда твърде страшен и сериозен!“ и др.) (фиг. 3).



**Фигура 3.** Рисунка на негативна играчка-клоун (Преслава, 7,0)

г) страх от играчки, които изобразяват герои от детската субкултура: персонажи от книги, герои от филми и образни играчки (чудовището „Тютанс“ от едноименния анимационен филм, куклите „Monster high“ и книгите за тях, кукла-вещица от бранда „Братц“, повлияна от вампирски сериал – Мая, 3,6: „Страх ме е от куклата-вещица, която яде деца и прави супа от тях!“); д) страх от играчки, провокиран от родителите (страх от магнитна дъска с букви и цифри – страх от училище, плюшена играчка-мече – страх от унищожение; парцалена кукла – страх от наказание и тъмнина); е) страх от спортни играчки: играчка-топка – Янислав, 7,0: „Защото много пъти са ме удряли в лицето и не мога да ритам с приятели, понеже ме е страх, и те не искат да играят с мен!“; играчка-прашка, Георги, 6,6: „Защото, като си играхме с един приятел, той ме удари с топче в челото!“; ж) страх от резки шумове и звуци (играчка-балон, Надя, 5,0: „Защото ме е страх от звука, когато се пукат. Да се спука балонът пред лицето ми!“); з) страх от огън (играчка-пожарна, Петър, 5,5: „Не харесвам пожарната, защото видях как не може да изгаси огъня в къщата“).

Различните страхове от негативни играчки могат да се анализират в няколко аспекта. Както е известно, съществуват два вида страхове: невротични страхове и възрастови страхове (Захаров, 2006). Невротичният страх се различава от възрастовия по това, че може да се появи по-рано или по-късно от възрастовия страх, но продължава по-дълго време (страх от вещици, чудовища, от приказки, анимационни и игрални филми; страх от наказание на родителите, страх от училище). Изборът на негативни играчки, които предизвикват невротични страхове у децата, има по-дълготрайно влияние и по-изразен афективен заряд, който блокира процеса на самопознание и творческо развитие на детската личност.

Същевременно играта с негативни играчки, които предизвикват страхове, може да има и терапевтични функции, защото притежава черти, които я правят много подходяща за лечение: играта с негативни „страшни“ играчки води

към несъзнателното у детето; децата могат чрез играта с негативни играчки да представят страховете си по нов начин, чрез нови решения, чрез достигане до нови прозрения за себе си, до реакции на околните по друг начин, отколкото досега; в играта с негативни играчки децата се чувстват в безопасност и по-малко се страхуват, че може да им се случи нещо лошо; терапията се осъществява чрез свободна игра и направлявана игра с негативни играчки и други материали.

Изследването показва, че при момчетата се констатират повече страхове от негативни играчки, отколкото при момчетата. Средният брой страхове при момчетата е 7, а при момчетата – 9. Тези цифри следва да се интерпретират като възрастова особеност на развитието, а не като патология. За позитивното развитие на детето е важно не толкова количеството на страховете от негативните играчки, а тяхното влияние за формиране на личността. Специалистите в тази област посочват, че когато индексът на страховете е повече от 15, може да се тълкува като сериозна бариера в процеса на формиране на детската личност.

На второ място са две причини за избор на негативна играчка – полово ролева диференциация на избора и липса на игрова динамика в играчката с еднакъв резултат – 14%.

Разграничението от играчката по пол и роля в играта е много често регистрирано в изследването. Обикновено момчетата не харесват куклите, „защото са за момичета“, а момчетата избират транспортните средства за негативни играчки, като ги определят за „момчешки играчки“. Очевидно, това е израз на потребността на децата от средна и горна предучилищна възраст за полово самоидентификация. (Кристина, 6,0: „Не обичам коли, защото те са за момчета!“; Кристиан, 6,5: „Не харесвам куклата, защото има рокля, а аз не ги обичам!“; Георги, 6,5: „Куклата е момчешка играчка, има дълги коси и момчешко лице, слага си на устните червило!“). Желанието за самоопределение по пол е свързано не само с избора на играчка, но се съчетава с избор на цвят, който действа като силен полов идентификатор (розов цвят – за момичета; синьо-зелена част от спектъра – за момчета).

Съществена характеристика на детския избор на негативна играчка е липсата на игрова динамика. Изборът на куклата е мотивиран с липсата на реална подвижност на частите – подвижност на ръцете, краката, тялото, главата. Реалната подвижност на отделните части на тялото се комбинира с възможността от внасяне на допълнителни игрови атрибути – обличане и събличане на дрехите на куклата. В куклата-войник реалната подвижност на частите дава възможност за използване на оръжие, барабан, флаг и ски. В играчката-хеликоптер пък децата монтират седалки и поставят фигурка-пилот в хеликоптера (фиг. 4).



**Фигура 4.** Рисунка на негативна играчка-хеликоптер и нейното трансформиране в позитивна играчка (Николай, 5,0)

Игровата динамика се изразява в издържаност на мащабите в играчката, което позволява да се комбинират и обединяват различни играчки в общата игрова тема; в механични или електронни устройства, чрез които играчката се задвижва сама, издава звуци и думи; цветове в ярки, радостни тонове – жълт, оранжев, червен.

Например Мартин (7,0) не харесва плюшена играчка-извънземно, защото ръцете и краката са много дълги. Ако това се промени, ще си играе с нея (фиг. 5). Йоана (6,0) не харесва самолети и коли, защото не могат да влязат в куклената къща. Браян (4,3) не харесва конструктора, защото трябва да е с големи части и да има повече фигурки за редене.



**Фигура 5.** Рисунка на негативна мека играчка – извънземно с много дълги крайници (Мартин, 7,0)

Георги (5,6) пък не харесва колата, „защото трябва да може да се отварят вратите, а гумите да се въртят. Трябва да е с дистанционно!“; Светлин (5,0) не харесва влак с батерии, „защото се върти само в кръг и друго не може. Ако има дистанционно, ще ми хареса, защото може да ходи навсякъде!“. Еднообразието на действията, статичността на играчката, липсата на полифункционалност в игровите действия с нея основателно се отбелязват от децата, когато се аргументират защо една играчка не им харесва. За преодоляване на тези недостатъци се активизира творческото мислене и въображение, което е условие за обогатяване на играта с играчки чрез нови сюжети, ново игрово съдържание, роли, игрови действия и правила.

Третото място сред причините за избор на негативна играчка е на счупената стара, скъсана и мръсна играчка (кукли „Барби“, парцалени кукли, пластмасови кукли, транспортни играчки и др.). Интересен факт е, че нито едно дете не предложи алтернативен вариант на тези играчки, свързан с тяхната трансформация, с цел неутрализация на негативното отношение към тях.

Липсата на практически умения за игра с играчката обхваща главно дидактични, конструктивни и спортни играчки – кубчето „Рубик“, пъзели, конструктор „Лего“, велосипеди, игра с футболна и баскетболна топка.

Сред причините за избор на негативна играчка са: цветът, формата и големината на играчката. Според резултатите от изследването цветът на играчката е два пъти по-силен дразнител, отколкото формата и големината. Играчката с много цветове плаши децата и ги отблъсква от нея (пример: играчка-клоун, конструктор „Лего“ и др.). Същевременно еднотипните играчки, оцветени с еднакъв цвят, не привличат децата и те ги определят като скучни (Генади, 6,0): „Не харесвам смърфовете, защото всички са еднакви, а това ги прави скучни. Ако всеки смърф е в различен цвят, ще бъдат интересни и забавни и ще ги харесвам!“).

Известно е, че в условията на различни емоционални ситуации децата предпочитат различни цветове, а отделните автори нямат единно мнение относно техния избор. Според В. Ворсобин и В. Жидкин във всяка емоционална ситуация става промяна в избора не на един, а на цял комплекс от цветове. В ситуация на радост се увеличава изборът на червен, оранжев и жълт цвят, а в ситуация на страх намаляват червеният, синият, виолетовият и се увеличават зеленият и сивият цвят (Ворсобин & Жидкин, 1980). Данните на В. Ворсобин и В. Жидкин показват, че червеният цвят постоянно се избира от децата при преживяване на емоции на страх, както и на емоции на радост.

Това означава, че изборът само на един червен цвят е недостатъчно специфичен. Следователно едно и също изменение на избора на цвят може да отразява различни емоционални състояния на детето в зависимост от това в

състава на какво цветово съчетание (или части от спектъра) се оценява (Ворсоби́н & Жидкин, 1980: 123).

Независимо че тези изследвания не са свързани пряко с възприемането на цвета и цветовите съчетания на играчките, могат да станат основа за бъдещи изследвания на цвета на играчките. В нашето изследване се установи, че децата рисуват негативната играчка предимно в тъмни цветове – сиво, черно, тъмносиньо, тъмнозелено, които не се използват поединично, а са цветово съчетани в рисунката. Използването на тези цветове е мотивирано в голяма част от случаите, от преживяването на различни видове детски страхове от околния свят.

Някои от децата на 7-годишна възраст изпитват неудовлетвореност от играчки, които не са предназначени за тяхната възраст – мека играчка-жираф, играчка-бебе. Стефани (7,0): „С жирафчето си съм играла като бебе. Не я харесвам, защото е бебешка играчка, а аз съм голяма! Ако се включи в игра, като „детска енциклопедия за животни“, ще я харесам!“ Желанието да стане по-скоро възрастен е възрастова особеност на децата в предучилищна възраст, която намира своето решение чрез включването им в режисьорски, сюжетно-ролеви и театрализирани игри. При някои деца обаче желанието да станат големи се модифицира в парадоксална форма на отказ от игра с играчки – Стефан (7,0): „Не си играя с играчки вече! Защото вече съм голям и не ми е интересно. По-забавно е да си играя на таблета и на телефона, отколкото да си играя като бебетата с играчки. Вече не харесвам никакви играчки. Преди харесвах да карам колички „BMW“, а сега, като стана по-голям, искам да карам истинска кола! Сега любим ми е таблетът, но това не е играчка!“ Друга част от децата мотивират своя избор на негативна играчка – куче, мече, котка, кукла, „защото не са на компютър“. Желанията на децата да използват съвременни технологични устройства за игра изискват и съответен подбор на електронни игри, които са съобразени с техните възрастови и индивидуални особености.

Изследването позволи да формулираме следните основни познавателни стратегии за преодоляване на негативното отношение на децата към играчките, които не харесват. **Първата** от тях е стратегия на промяна на полово ролевата принадлежност на играчката. **Втората стратегия** е комбинирана, в която се включват смяната на полово ролевата принадлежност и цвета. **Третата стратегия** е свързана с промяната на цветовете на играчката. **Четвъртата е стратегия** на трансформация в характерологичните особености на играчката. **Петата стратегия** е за придобиване на нови познавателни и практически умения за игра с негативната играчка. **Шестата** – стратегия на промени в материалите и тежестта на играчката. **Седмата** – стратегия на внасяне на агресия и конфликтни елементи. **Осмата стратегия** е насочена към промени във формата, големината и звуците, които издава играчката.

**Деветата стратегия** е монтиране на допълнителни механизми и елементи в играчката. Накрая се регистрират деца, които не желаят да извършват промени в играчката.

Ще приведем примери, които илюстрират основните познавателни стратегии на децата за промяна на негативната играчка.

**Пример № 1.** Петър (6,0). „Не обичам кукли, но ако се облекат като войници, ще играя с тях!“ (стратегия на смяна на половата принадлежност на играчката).

**Пример № 2.** Виктория (3,0). Играчката, която Виктория не харесва, е колата. Не я харесва, защото е момчешка играчка, а момчетата не си играят с колички. Промяната, която ще направи в нея, е да я оцвети в розово, а в нея да може да вози всичките си кукли „Барби“ и кучето „Гео“ (комбинирана стратегия на промяна на половата принадлежност и цвета на играчката).

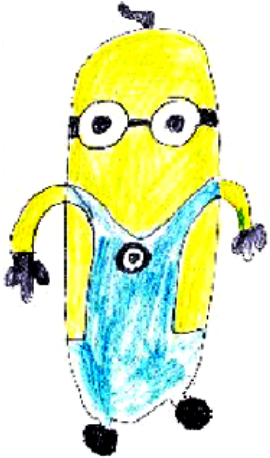
**Пример № 3.** Габриела (4,0). Не харесва едно извънземно, защото е с жълт цвят. Ако се оцвети с червен, лилав и син цвят, ще играе с него (стратегия на смяна на цвета).

**Пример № 4.** Мая (3,0). Играчката, която не харесва, е кукла-вещица, която яде деца и прави супа от тях. За да започне да харесва куклата-вещица, тя трябва да стане добра, красива и да не яде деца; Борислав (5,7). Не харесва пирата „Барбароса“ от анимационния филм, който е гледал. Не му харесва, защото при една от битките побеждава с лъжа. Ще го хареса, ако няма брада и стане добър.



**Фигура 6.** Рисунка на медийна негативна играчка – пират „Барбароса“ (Борислав, 5,7)

Силвия (7,3). Не харесва плюшените миньони – герои от анимационен филм, защото нямат уста и не се усмихват. Ще им нарисува уста, за да се усмихнат, и тогава ще играе с тях (фиг. 7).



**Фигура 7.** Рисунка на медийна негативна играчка – миньон (Силвия, 7,3)

Милена (6,0). Не харесва играчката-клоун, защото изглежда твърде страшен и сериозен. Може да играе с клоуна, ако стане по-добър и усмихнат (стратегия на трансформация в характерологичните качества на играчката).

**Пример № 5.** Георги (5,5). Не харесва кубчетата, защото не може да ги нареде правилно. Ако родителите му го научат да прави това, ще започне да играе с тях. Петър (6,0). Не обича своя велосипед, защото не може да го кара сам. Ако се научи да го кара без допълнителни колелца, ще му стане любим (стратегия на придобиване на нови умствени и практически действия с играчката).

**Пример № 6.** Силвия (5,0). Не харесва своята парцалена кукла, защото лесно се къса и не може да я облича. Ако куклата е изработена от силикон, с подвижни крайници и глава, ще може да ѝ сменя тоалета и с удоволствие ще играе с нея. Петър (4,5). Не обича футболната топка, защото е много твърда. Когато рита топката, го болят краката. Ако топката е изработена от по-лек материал, ще играе с нея (стратегия на промени в материалите и тежестта на играчката).

**Пример № 7.** Кристиян (5,0). Не харесва кукли, но „ако станат зомбита и се виждат костите ѝ, да няма месо, а само кости, да има едно око на крака и да има резачка вместо ръка и нож вместо пръсти“, ще играе с тях. Владимир (5,0). Не обича коли, затова ги преобразува в други предмети. Превръща ги в бомби и в телефон на рейнджър. (Ясно се откроява влиянието на филмите „Трансфор-

мърс“ и „Power rangers“ в изграждането на фантазните образи и предмети (стратегия на внасяне на агресия и конфликтни елементи в играчката).

**Пример № 8.** Борис (5,0). Не харесва играчката-хеликоптер, защото е малка. Ако стане по-голяма, ще има място и за пилот. Кирил (6,0). Не харесва формата на пъзела. Иска да има и други форми – триъгълна, кръгла, квадратна. Петя (6,0). Не харесва куклата, която много силно плаче (стратегия на промяна във формата, големината и звуците на играчката).

**Пример № 9.** Светлин (5,0). Не харесва влак, който се движи по релси, но е с батерии. Поради тази причина се върти само в кръг и е скучен. Предлага да се въведе дистанционно управление, чрез което влакът да се движи навсякъде. Седем деца предлагат да се монтират нови електронни игри в техните телефони, таблети и плейстейшъни. Даниел (5,0). Не харесва куклената къща, но ако в нея кацне извънземно и я превземе, ще започне да играе с нея. Добри (5,0). Той също не харесва построената с конструктивни елементи къща. Ако до нея кацне хеликоптер, тя ще стане военна база. Тогава ще играе с нея (стратегия на монтиране на допълнителни механизми и елементи в играчката).

Изследването съдържа достатъчно данни за това как децата си представят негативната играчка и начините за преодоляване на отрицателното отношение към нея. В този аспект могат да се формулират общи критерии за психолого-педагогическа експертиза на играчките според детските оценки за тях. В проучването се откриха следните основни критерии за оценка на играчките:

- възможност чрез играчката децата да се включат в играта (откритост на играчката);
- игрова динамика на играчката;
- етичните и естетическите качества на играчката;
- баланс в съчетанието на условност и реалистичност на играчката;
- включване на детето в конструиране и доработване на играчката;
- цвят на играчката;
- форма на играчката;
- големина на играчката;
- качество на материалите;
- терапевтични качества на играчката;
- съвременност на играчката (включване на новите технологии в играчката и способност да отрази и предаде на децата типичните образци на съвременните начини и модели на социален живот);
- отчитане на детската оценка за играчката и нейната педагогизация в случаите, когато това се налага;
- безопасност на играчката;
- цена на играчката (във връзка с нейните игрови възможности и здравина);
- потенциална насоченост на играчката към обща, съвместна игра;
- връзка с културните традиции на народа.

В заключение, изследването на характерните особености на негативната играчка в представите на децата от предучилищна възраст съдейства за изясняване на реалното влияние на играчката за психическото и личностното развитие. Установяването на познавателни стратегии за преодоляване на негативното отношение към играчките позволява да се формулират основни критерии за психолого-педагогическа експертиза на играчките. Следователно това ще подпомогне процеса на сравнение между мнението на специалистите и представите на децата, а така се подобряват възможностите за корекция и адекватност в изработването на научни програми за оценка и подбор на качествени играчки.

### ЛИТЕРАТУРА

- Абраменкова, В. (2005). Осторожно – антиигрушка! *Дошкольное воспитание*, 4.
- Волков, Б. & Волкова, Н. (2008). *Возрастная психология*. Москва: Владос.
- Ворсобин, В. & Жидкин, В. (1980). Изучение выбора цвета при переживании положительных и отрицательных эмоций дошкольниками. *Вопросы психологии*, 3.
- Захаров, А. (2006). *Игра как способ преодоления неврозов у детей*. С. Петербург: Каро.
- Степанова, О., Вайнер, М. & Чутко, Н. (2003). *Методика игры с коррекционно - развивающими технологиями*. Москва: Academia.
- Флерина, Е. (1973). *Игра и игрушка*. Москва: Просвещение.

### SPECIFIC FEATURES OF THE NEGATIVE TOY AND COGNITIVE STRATEGIES FOR OVERCOMING OF THE NEGATIVE ATTITUDE TO IT IN THE REPRESENTATIONS OF PRESCHOOL CHILDREN

**Abstract.** The so-called “negative toys” are studied with regard to the children’s representations of them. The results of this study leads to clarifications of the reasons for the negative children’s attitude toward the negative toys. The basic cognitive strategies for overcoming the negative attitudes of toys, that children do not like, are formulated. The paper shows enumerated criteria of psychological-educational expertise and evaluation, as well as choice of toys according to the child’s opinion.

✉ **Dr. Ivan Milenski, Assoc. Prof.**  
University of Sofia – branch Vratsa  
Vratsa, Bulgaria