

Образная игрушка как средство развития сознания дошкольника

Смирнова Е. О.*,

научный руководитель Научно-методического центра игры и игрушки, доктор психологических наук, заведующая лабораторией «Психология детей дошкольного возраста» ПИ РАО, профессор МГППУ

Филиппова И. В.**,

педагог-психолог Научно-методического центра игры и игрушки

В статье раскрываются функции образной игрушки в игре и ее роль в жизнедеятельности ребенка-дошкольника. Обращается внимание на то, что образная игрушка является средством самовыражения и усвоения социального опыта. Игрушка рассматривается как средство выхода за пределы наглядной ситуации и как партнер по общению, позволяющий осознать свои переживания. В этом смысле образная игрушка выступает как психологическое орудие. Анализируются качества игрушки, позволяющие осуществить функцию психологического орудия. Обосновываются основные критерии психологической экспертизы образных игрушек.

Ключевые слова: образная игрушка, сюжетная игра, психологическое орудие, внутренний диалог, критерии психологической оценки игрушки, открытость игрушки.

Главной характеристикой детской игры, как известно, является расхождение реальной и мнимой ситуации. В игре ребенок начинает действовать «не от вещи, а от мысли», не в реальной, а в мыслимой, воображаемой ситуации. Предметы наделяются новыми, совершенно не свойственными им именами и функциями, сами дети меняют свои имена и принимают новые роли. Благодаря этим качествам игры в ней

складываются и наиболее эффективно развиваются главные новообразования этого возраста: творческое воображение, образное мышление, самосознание и пр. Главное преимущество игровой деятельности заключается в том, что она имеет ближайшее отношение к **потребностно-мотивационной сфере** ребенка. Как отмечает Д. Б. Эльконин, в ней происходит «первичная, эмоционально-действенная

* toy_museum@mail.ru

** psytoys@mail.ru

ориентация в смыслах человеческой деятельности, возникает осознание своего места в системе отношения взрослых и потребность быть взрослым» [5, с. 277]. Д. Б. Эльконин, вслед за Выготским, неоднократно подчеркивал, что в игре возникает новая форма желания [2; 5]. Ребенок **учится желать**, соотнося свое желание с идеей, с фиктивным «Я» (т. е. с другим, воплощенным в роли). Если в предметной игре ребенка раннего возраста (как и в случае неразвитой игры дошкольника) главное – обладание предметом и действия с ним, то в ролевой игре эффект переносится с предмета на **человека**, стоящего до этого за вещью. Благодаря этому взрослый и его действия начитают выступать перед ребенком как образец. Ребенок **хочет** действовать как взрослый. Именно под влиянием этого очень общего желания сначала при помощи и подсказке взрослых или старших детей он начинает действовать **как будто бы он взрослый**. При этом сначала происходит чисто эмоциональное понимание действий другого человека как осуществляющего что-то важное и значимое для других и, следовательно, вызывающего их определенное отношение.

Есть еще один важнейший момент, заключающийся в том, что в игре ребенок осознает свое Я. По словам Л. С. Выготского, «ребенок учится в игре своему Я» [2, с. 291]. Создавая фиктивные точки идентификации и соотнося себя с ними, он выделяет себя и осваивает своё Я. Естественно, ребенок в 3 года уже имеет свое Я, свои переживания и другие внутренние процессы, но не осознает их и своё место среди людей. В игре, благодаря расхождению смыслового и видимого поля, становится возможным действие от собственного замысла, т. е. от взятой на себя роли (другого Я), а не от ситуации. Ведь ребенок, как бы эмоционально он ни входил в роль, все же чувствует себя самим собой. Он смотрит на себя через роль, которую взял, т. е. через взрослого (или какого-либо героя), и обнаруживает, что он совсем не взрослый. Сознание себя как ребенка, т. е. своего места в системе общественных отношений, происходит через игру.

Особое значение игра имеет для становления самых разных форм произвольности детей – от элементарных до самых сложных [4]. Напомним, что Л. С. Выготский называл игру «школой произвольного поведения» [2].

Как уже отмечалось, все эти достижения становятся возможными благодаря тому, что ребенок выходит за пределы воспринимаемой ситуации и строит мнимое, воображаемое пространство. Очевидно, что такой выход не может осуществляться у 3–4-летнего ребенка непосредственно. Можно полагать, что средством такого выхода, средством построения воображаемого пространства и осознания себя становится игрушка.

Функции игрушки в игре ребенка

Обычно игрушкой называют любой предмет, которым занимается ребенок, – от погремушки до конструктора. Все эти вещи, безусловно, полезны и вносят свой вклад в детское развитие. Но если рассматривать игрушку как *средство игры* в строгом смысле этого термина, т. е. как инструмент деятельности в мнимом, воображаемом пространстве, то диапазон предметов, подпадающих под это название, резко сужается. Например, когда ребенок гремит погремушкой, конструирует постройку из кубиков или собирает пирамидку, его внешняя и внутренняя деятельность однонаправлены. Он ничего не воображает и не представляет за пределами основной деятельности. «Расхождения реального и мнимого поля» при этом не происходит. Конечно, колечко от пирамидки может выступать в качестве бутерброда, а кубик в качестве кровати. Но, во-первых, в этом случае эти предметы используются не по своему назначению, а как предметы-заместители, и, во-вторых, в настоящей игре бутерброд должен кто-то съесть, а на кровати кто-то должен спать. Этот «кто-то» и является главным персонажем (предметом) игры, т. е. игрушкой. На наш взгляд, в строгом смысле игрушкой является предмет, позволяющий ребенку выйти за пределы воспринимаемой ситуации, «вселиться» в дру-

гого и действовать от имени этого другого, т. е. принять на себя его образ. Это прежде всего *образные игрушки*, которые открывают возможность одушевления, оживления и принятия на себя опыта и переживания ребенка. В сущности, каждая игрушка имеет известный образ, реальный или воображаемый. Но мы условно даем это название тем игрушкам, которые заимствуют свой образ из мира живой природы и в наибольшей степени открывают возможность очеловечения, а значит, выполняют в игре активную роль соучастников, партнеров, товарищей. Остальные предметы игры – игрушечная утварь, одежда, мебель и пр. – лишь обслуживают действия «живых» персонажей, помогают реализовать их желания и смыслы.

В развитой ролевой игре принятие другого образа (роли) может происходить и без специальных материальных опор. Но на первых этапах становления игры и в случаях недостаточно развитой игры такие опоры, т. е. вещественные носители нового образа (*образные игрушки*), необходимы. Прежде всего необходимы игрушки, которые воплощают образ человека, т. е. *куклы*.

Начиная с младенческого возраста дети выделяют лицо куклы и эмоционально реагируют на неё. Играя с куклами, ребенок включается в мир людей: он отражает свой опыт, в особенности то, что его волнует, воспроизводит действия знакомых людей или сказочных персонажей. При этом происходит одновременно два важнейших процесса, в центре которых находится кукла.

С одной стороны, ребенок **выражает себя** – свой опыт, свои знания и переживания, создает воображаемые им образы. Он говорит за куклу, сам спрашивает и отвечает за неё, воспроизводит случаи из своей жизни, словом, выносит, «опредмечивает» себя. Дети вкладывают в уста куклы, в ее кукольную сущность **свои** слова, мысли, переживания, т. е. она является как бы внешним выражением внутреннего мира ребенка, его своеобразным «рупором». Такое самовыражение можно рассматривать

как форму игровой произвольной рефлексии, посредством которой развивающаяся личность начинает понимать себя и события своей жизни. Известно, что дети любят многократно проигрывать волнующие события своей жизни – радостные или драматичные. При этом они с помощью игрушек «вселяются» в разных персонажей и говорят их голосами. Всё это, безусловно, помогает отстраниться от значимой ситуации, а значит отнестись к ней и осознать ее. Наблюдая за игрой ребенка, можно понять его внутренний мир и волнующие его переживания.

С другой стороны, в игре он **осваивает мир** человеческих отношений и представлений, в котором живет. Любая игрушка всегда заряжена определенным духом своего времени, того общества, в котором она создана. Игрушки, создаваемые для детей взрослыми, всегда отражают мировоззрение этих взрослых, их идеологию, вкусы, моду, достижения технологии и пр. Поэтому они способствуют утверждению в сознании ребенка определенных социально-бытовых представлений, знакомят с общественным и семейным укладом. Они имеют определённое влияние на социализацию ребенка, его вхождение в данное конкретное общество. Показательно, что игрушки каждого поколения детей существенно различаются (в особенности куклы, бытовая утварь, транспорт). Очевидно, что, пользуясь этими игрушками, дети осваивают различные общественные модели. Через игрушки дошкольники привыкают к орудиям труда, предметам домашнего обихода, мебели, одежде, машинам, принятым в современном для них обществе. Та же кукла задает образ человека, и именно через куклу в душу и в сознание ребенка проникают представления о человеке и связанные с ним этические и эстетические категории. Воздействие **образа куклы** на ребенка несомненно. В игре с куклой происходит своеобразная идентификация. Давно замечено, что дети, играя с куклой, подсознательно принимают на себя ее образ и уподобляются ему. Они принимают ее выражение лица, приобретают характерную

позу, манеру двигаться. Это явление в науке изучено недостаточно, но отдельные наблюдения весьма показательны. Дети «впитывают» те качества куклы, которые наиболее выражены внешне. Агрессивность, манерность, демонстративность, самодовольство, заложенные в игрушках, со временем могут стать качествами самого ребенка. Такое впитывание происходит незаметно как для взрослых, так и для самого ребенка. В этом опасность утрированных, характерных кукол, особенно для маленьких детей. К концу дошкольного возраста (после 6–7 лет), когда у ребенка сложился уже более или менее устойчивый образ человека и сформировались связанные с ним представления о красивом и некрасивом, хорошем и плохом, дети способны понять и оценить карикатурность куклы, не перенося ее черты на себя. Но младшие дошкольники не могут отстраниться от того, во что они играют, они естественно вовлекаются в игру и сливаются с ней, а значит, принимают и переносят на себя характер своих игрушек.

Ребенок *не просто играет игрушкой, он играет с игрушкой* как с партнером. Известный российский педагог Николай Дмитриевич Бартрам писал:

«Возбуждая творческие силы ребенка, питая его чувства и удовлетворяя его потребности, зарождающая новые эмоции и новые интересы, игрушка сама, своей жизнью, всеми перипетиями своего существования обязана своему истинному и единственному творцу – **ребенку**»[1].

В той же мере, в какой ребенок одухотворяет или очеловечивает игрушку, игрушка **опредмечивает** чувства ребенка. Таким образом, специфическая деятельность ребенка – игра – имеет двойственный результат: преобразуя предметы – игрушки, ребенок сам преобразует свои чувства, свое сознание и самосознание. Причем игрушка в этом двойном преобразовании исполняет роль и материала, и орудия, и сопротивляющегося элемента, и элемента сотрудничающего. В этой двойной роли – опредмечивания чувства и очеловечивания неодушевленного материала – игруш-

ка служит орудием воспитания ребенка и вместе с тем становится психологическим орудием для него самого.

Игра не является уходом или бегством ребенка от действительности. Напротив, это доступная для ребенка форма переживания действительности. Увлеченность игрушкой является выражением интереса к реальным предметам или лицам, которых игрушка делает не только доступными и близкими ребенку, но соучастниками его жизни.

Образная игрушка для ребенка – это не только предмет игры, но значительно больше: партнер по общению, спутник жизни, друг. Известно, что в жизни многих детей есть любимые игрушки, с которыми малыши не расстаются: с ними они разговаривают, делятся радостями и размышлениями, с ними вместе спят, едят, берут их на улицу и в детский сад. Недавно проведенный опрос уже взрослых людей по поводу любимых игрушек показал, что на вопрос «Что вы делали со своей любимой игрушкой», респонденты давали самые разные ответы: гулял, спал, разговаривал, делился бедами и радостями, словом, «всё». Показательно, что ответов, связанных с игрой, было крайне мало.

Обычно общение разворачивается с другими людьми. Однако в дошкольном возрасте достаточно распространено общение с игрушкой, которая выступает как опора для диалога, как друг, «партнер» по жизни. В подавляющем большинстве случаев такими друзьями становятся мягкие образные игрушки – мишки, кошечки, собачки и, конечно, куклы. Близость такого друга облегчает малышу переживание опасности или одиночества, даёт ощущение своей нужности и самостоятельности. Особую роль такие любимые мягкие игрушки играют для малышей в трудные моменты их жизни, когда ребенок чувствует себя одиноким и нуждается в помощи и защите. Например, перед сном, или когда малыш болеет, или когда оказывается в незнакомой ситуации.

Замечено, что малыши довольно часто обращаются (шепотом или вслух) к игруш-

кам с высказываниями, просьбами, вопросами, на которые сами же и отвечают. Они приписывают им свои чувства и переживания, например: «Киска плачет, маму ждет, а мама не приходит» – говорит девочка, поглаживая любимую игрушку. Ребенок как бы переносит себя в тело игрушки, и оно становится воплощением его «Я». В то же время это не зеркало, не прямое отражение самого себя, а «другое Я» (*alter ego*) ребенка, поскольку любая образная игрушка всегда несет **свой** образ. Разговор с игрушкой таким образом – это разговор одного Я с другим, воплощенным в материальном предмете.

Можно полагать, что «диалог» с игрушкой – это своего рода эгоцентрическая речь, которая в то же время обращена другому «Я». Это важный этап формирования внутреннего диалога, внутренней речи. Это своего рода переходный этап от интерпсихической (разделенной между ребенком и взрослым) и интрапсихической (внутренней) формой действия, когда ребенок разделяет свою жизнь и свои переживания с одушевленным им же самим существом. Такая любимая игрушка может стать опорой для становящегося внутреннего мира ребенка, субъектом его душевной жизни. Одушевленная им игрушка обращается к нему, направляет ему свои просьбы, замечания, эмоции, что позволяет дошкольнику осознать и преобразовать себя и свое поведение. В этом смысле образная игрушка, безусловно, является **психологическим орудием для ребенка**.

Однако возможность игрушки стать психологическим орудием не является непосредственной данностью. Такая возможность определяется способностью ребенка оживить, одушевить игрушку, превратить ее в активное существо. Эта способность, как и способность играть, передается только другим человеком – взрослым или старшим ребёнком, который владеет игровой деятельностью и может вовлечь в нее ребенка. Процесс вовлечения маленького ребенка в игру неоднократно исследовался в дошкольной педагогике и детской психологии. Нам бы хотелось остановиться на

качествах самой игрушки, способствующих или препятствующих такому одушевлению.

Качества игрушки как психологического орудия

Разговор о качествах игрушки особенно важен в настоящее время, когда появилось новое поколение игрушек. Далеко не все из них пригодны для игры и не выполняют свою развивающую роль.

Ещё Ф. Фребель писал, что игрушка должна открывать простор для самодетельности ребенка. Чем сложнее и определеннее игрушка, тем меньше она даёт простора для собственного творчества ребенка [5].

Исходя из сказанного выше можно заключить, что главное качество хорошей образной игрушки – **ее открытость для разнообразных собственных действий и переживаний дошкольника**. Игрушка должна открывать возможность для «внесения» в нее субъектности ребенка – его голоса, его движений.

Необходимым качеством такой игрушки является возможность любых превращений и настроений. Только в этом случае игрушка может стать не просто плюшевым предметом, но «вторым Я», объектом заботы и партнером по общению.

Между тем развитие рынка современных игрушек идет в направлении технического усложнения и совершенствования. Сегодня во многие образные игрушки встраивается механизм, воспроизводящий какую-либо песенку или слова, заданные движения и пр. Игрушки, оснащенные специальными программами (интерактивные игрушки), могут жить «своей жизнью», не зависящей от деятельности ребенка, а иногда и руководить его действиями. Термин «интерактивность» (от *interaction* – «взаимодействие») означает обмен информацией, идеями, мнениями между двумя субъектами. Интерактивная игрушка соответственно претендует на построение реального взаимодействия между ребенком и самой игрушкой, которое способствует познавательному, эмоциональному разви-

тию. Каким образом и как строится взаимодействие дошкольников с интерактивной игрушкой? Как отражается собственная активность (интерактивность) игрушки на игре ребенка? Могут ли они стать материалом для сюжетной игры и психологическим орудием для дошкольника?

Для ответа на этот вопрос было проведено экспериментальное исследование игры детей с интерактивной игрушкой.

Исследование игры детей с интерактивной игрушкой

В эксперименте приняли участие 20 детей в возрасте от 5 до 5,5 лет: 11 мальчиков и 9 девочек, посещающих старшую группу детского сада. В качестве материала исследования использовалась интерактивная игрушка – утка («The wacky Duck»). Утка обладает привлекательной внешностью, ярко выраженным характером и окраской. Игрушка сделана из пластмассы, которая обтянута мягким материалом, похожим на плюш, и обладает встроенным механизмом. Прикосновение к крыльям или голове утки приводит в действие музыкальное сопровождение («Песенка утят») и механические движения крыльями и клювом (в такт музыке). Если дотронуться до горла утки, она начинает хрипеть и взмахивать крыльями до тех пор, пока ее не поставят на ровную поверхность.

Каждому ребенку предлагались три способа взаимодействия с интерактивной игрушкой:

1) знакомство (взрослый с утенком просит его рассмотреть, как бы случайно открывает его функциональные возможности);

2) самостоятельная игра, игра с игровой атрибутикой (ребенку предлагается поиграть с утенком, используя мисочки для еды, семечки, стол и стульчик, вилочки, ножик);

3) выбор игрушки для совместной игры.

Каждому ребенку предлагалось выбрать игрушку: либо интерактивную, ту, которую он хорошо знает, либо новую плюшевую, с которой он еще не знаком, для совместной игры. После этого ребенку предлагалось поиграть вместе со взрослым.

Во время наблюдения за действиями ребенка с игрушкой отмечались эмоциональные проявления (их валентность и интенсивность), характер действий и движений (их направленность на игру или использование функциональных возможностей игрушки), разворачивание сюжета и включение игровых атрибутов.

Остановимся на результатах наблюдения за поведением детей в разных экспериментальных ситуациях.

При знакомстве с интерактивной игрушкой дети испытывали яркий интерес к ней: утка вызывала яркие положительные эмоции: смех, радость, в некоторых случаях даже восторг. У большинства детей (90 %) отмечалась познавательная и исследовательская активность: ощупывание, переворачивание игрушки, поднятие и опускание крыльев, шевеление ногами утки при выключенном механизме и многие другие действия, которые можно охарактеризовать как экспериментирование. Особое внимание привлекал детей клюв утки – они пытались все время положить утенку в рот палец.

Познавательный интерес к техническим и функциональным возможностям игрушки также ярко выражен: дети рассуждают о механизме, спрятанном в утке, осматривают ее со всех сторон, часто используют кнопку включения-выключения.

Характерным моментом при знакомстве ребенка с игрушкой являются однотипные повторяющиеся действия с игрушкой: они включают ее, ставят на противоположный край стола, ждут, когда утенок дойдет до другого края стола, поднимают, ставят в исходное положение и продолжают, варьируя направление движения игрушки. Это однотипное взаимодействие выполняется много раз (до 10).

Музыкальное сопровождение интерактивной игрушки стимулирует подражание утенку: дети изображают, как она машет крыльями, начинают вместе с ней пританцовывать и подпевать песенку.

Привлекает детей также самостоятельное включение игрушки: они смеются, постоянно включают утенка, когда механизм

перестает работать, они сразу же его приводят в действие.

Обнаружение новой функции игрушки (если утенка взять за горло, он хрипит) приводит детей в большой восторг, что проявляется у всех мальчиков и у большинства девочек. Дети не опускают игрушку продолжительное время, наблюдая, как утенок хлопает крыльями и хрипит.

Самостоятельная игра заключалась в функциональном использовании возможностей игрушки. Зная механизм работы игрушки, дети продолжают ее включать, не ища каких-либо других способов игрового взаимодействия и не обращая внимания на другие вспомогательные игрушки (мисочки, предметы-заместители, ванночку и пр.). Интерес представляло только кормление: дети с особой радостью пытались накормить утенка, причем не понарошку, а вкладывая семечки в его рот поглубже, «чтобы не выплюнул».

Эмоциональный фон взаимодействия детей с игрушкой, так же как и в первом взаимодействии, ярко выражен: дети смеются, улыбаются.

Хотя активность детей часто сопровождалась речью, высказываний от лица игрушки не наблюдалось ни разу. Дети комментировали ее действия, выражали свои эмоции: «Ай! – она кусается, ой, выключилась, сейчас я ее включу. Что-то не идет» и т. п..

Никаких признаков создания воображаемой ситуации не наблюдалось, хотя, по наблюдениям, те же дети с другими игрушками охотно разворачивали простые сюжеты (типа ухода за куклой или кормление животных).

В то же время интерактивные игрушки значительно более привлекательны для детей, чем простые. При выборе игрушки подавляющее большинство детей (85 %) предпочитали знакомую интерактивную игрушку, с которой играли не более трех минут. «Играть» с интерактивной игрушкой, дети пользовались преимущественно функциональными опциями игрушки. Развертывание игрового сюжета было возможно только при помощи взрослого и при включении встроенного механизма.

В целом результаты исследования позволяют сделать выводы, что интерактивная игрушка привлекает детей исключительно своими функциональными возможностями. Особенности «игры» ребенка с такими игрушками заключаются в манипулировании, которое ничего общего не имеет с сюжетной игрой (создание воображаемого пространства, принятие роли, общение с игрушкой и пр.). Подтолкнуть ребенка к развертыванию сюжета в некоторых случаях возможно при условии участия взрослого и выключенного механизма. Данная работа показала, что функциональная заданность, заложенная в игрушке, провоцирует и подталкивает ребенка на воспроизведение стереотипных и однообразных действий. Интерактивная игрушка не дает простора для детского творчества и разнообразных форм активности. Это исключает возможность самовыражения ребенка и сводит игровые действия к стереотипным манипуляциям. Такая игрушка выступает в качестве забавы, но никак не способствует разворачиванию игры, созданию мнимой ситуации или принятию роли.

Итак, игрушка становится не средством игры, а самодостаточной вещью, призванной вызывать удивление, восхищение и любопытство. Играть с такими игрушками совсем не обязательно. Ребенку уже не нужно оживлять куклу, вкладывать в нее свои переживания, свой опыт. Нужно просто взять куклу в руки и делать то, что она «велит». А это закрывает саму возможность самостоятельной творческой игры. Ребенок как бы становится приставкой к игрушке – она сама руководит его действиями.

Между тем прилавки игрушечных магазинов заполнены далеко не лучшими образцами кукол. Такое состояние дел объясняется тем, что игрушка является таким же товаром, как и любой другой продукт. Но игрушка представляет собой предмет, который имеет прямое отношение к психическому и нравственному развитию ребенка. Как правило, это не интересует ни производителей, ни продавцов. Игрушка – это товар, а товар необходимо выгодно про-

дать, а значит, придумывать нечто из ряда вон выходящее, удивлять и ошеломлять.

Проблемы, связанные с современными куклами, не только в том, что они вызывающе выглядят, но и в том, что они подменяют настоящую наполненную фантазией детскую игру достаточно примитивным манипулированием. Если в игрушке присутствуют четко фиксированные движения и звуки, происходит не только торможение фантазии самого ребенка, но **торможение его внутренней психической жизни**. Такие игрушки навязывают свой образ и способ действий, и поэтому не позволяют ребенку даже создать свой замысел. Они диктуют ребенку, что с ними нужно делать. Заданный образ так силен, что ребенок попадает под его влияние. Поскольку подобные куклы навязывают свой конкретный способ действий, собственная содержательная игра ребенка и все связанные с ней способности не формируются.

Учитывая, что интерактивные образные игрушки явно доминируют на современном рынке, можно сделать парадоксальный вывод, что игрушки все дальше уведут детей от игры, а значит, тормозят развитие главных новообразований дошкольного возраста.

В этой связи чрезвычайную актуальность приобретает осуществление квалифицированной **психолого-педагогической экспертизы игрушек**, учитывающей не только их санитарно-гигиенические свойства, но и возможный психологический эффект на развитие ребенка.

Критерии психолого-педагогической экспертизы образных игрушек

В московском Центре игры и игрушек при МГППУ разработана концепция и методика психолого-педагогической экспертизы игрушек. Коротко остановимся на основных критериях оценки образных игрушек.

Прежде всего оцениваются *этические и эстетические качества игрушки*, так называемый «этико-эстетический фильтр». Этот первый шаг экспертизы особенно важен в оценке образной игрушки, поскольку

образная игрушка становится объектом идентификации для ребенка – бессознательно он принимает на себя выражение лица, позу и характер кукольного персонажа. Тем самым игрушка может задавать определённые ценностные ориентиры, этические и эстетические представления. Дегуманизация образа игрушки, подчёркивание животного или механического начала в человеке, акцент на разных уродствах, утрированно-злобное выражение лица, искажение пропорций человеческого тела противоречат задачам воспитания и личностного развития. Качества игрушки, психологически опасные с точки зрения психолого-педагогического воздействия на ребенка, препятствуют прохождению этико-эстетического фильтра. Если игрушка не проходит этико-эстетический фильтр, она не допускается для дальнейшей экспертизы.

Центральный критерий оценки – возможности полноценной игры ребенка в любых ее формах (режиссерской, ролевой, драматизации). Для этого игрушка должна позволять ребенку вкладывать в нее свой внутренний мир. Только *открытость образа*, т. е. возможность взять на себя различные переживания и эмоции, возможность совершать в руках ребенка разнообразные действия, может сделать игрушку средством игры, а следовательно, психического развития.

Важное качество образной игрушки (к куклам это относится в первую очередь) – это гармоничное *сочетание условности и реалистичности образа*. Реалистичность и узнаваемость образа **становится** ориентиром, направляющим игровые действия и сюжет, задает смысл действий, а его условность открывает возможности разнообразных игровых действий и событий в рамках данного сюжета. Избыточная детализация и натурализация образа резко сужает возможности игровых действий, делает игрушку закрытой для многообразных вариантов игровых действий.

Следует остановиться на вопросе о технической оснащённости современной игрушки. Образные игрушки, содержащие

механизмы, обеспечивающие им самостоятельные движения (ходящие куклы, говорящие и поющие звери и пр.), уводят ребенка от смысла игровой деятельности (создание воображаемой, условной ситуации) и подменяют сюжетную игру примитивным манипулированием. Наличие встроенного механизма игрушки навязывает ребенку определенный способ действия с ней и закрывает возможность настоящей игры, а значит, блокирует инициативность ребенка.

Таким образом, открытость по образу и по действию является важнейшим требованием к образной игрушке. Степень условности и образ куклы оценивается по-

разному, в зависимости от возраста и характера игровой деятельности ребенка. Кроме того, при экспертизе учитываются и другие параметры игрушки (количество аксессуаров, размер, подвижность деталей, качество материала и пр.), которые также оцениваются исходя из возрастной адресации игрушки.

Итак, в основе психолого-педагогической экспертизы лежит возможность игрушки стать средством детской игры в строгом смысле этого понятия, а значит – способствовать развитию не только конкретных функций и способностей, но и личности ребенка в целом.

Литература

1. *Бартрам Н. Д.* Игрушка – радость детей. М., 1912.
2. *Выготский Л. С.* Орудие и знак в развитии ребенка. Собр. соч. Т. 6. М., 1984.
3. *Выготский Л. С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психоло-

- гии. 1966. № 62.
4. *Галигузова Л. Н.* Творческие проявления в игре детей раннего возраста // Вопросы психологии. 1993. № 2.
5. *Фребель Ф.* Детский сад // Пед. соч. Т. 2. М., 1913.
6. *Эльконин Д. Б.* Психология игры. М., 1978.

Character toy as consciousness development tool of a preschool child

Smirnova E. O.,

Scientific leader of Scientific-Methodological Center of Play and Toys; Ph.D in psychology, professor, head of the laboratory "Psychology of preschool aged children" Psychological Institute of Russian Academy of Education

Filippova I. V.,

Educational psychologist, Scientific-Methodological Center of Play and Toys at the MSUPE

Article describes functions of the character toy in the play and its role in the life of a preschool child. Attention is drawn to the fact that character toy is a tool of self-expression and adoption of social experience. A toy is considered to be a tool of going beyond the apparent situation and as a communication partner that allows to realize own feelings. In such sense character toy becomes a psychological tool.

Qualities of the toy that allow it to perform the function of a psychological tool are analyzed. Main criteria of character toys' psychological expertise are verified.

Keywords: character toy, role-play, psychological tool, inner dialogue, criteria of psychological toy assessment, openness of a toy.

References

1. *Bartram N. D.* Igrushka – radost' detej. M., 1912.
2. *Vygotsky L. S.* Orudie i znak v razvitii rebjonka. Sobr. soch. T. 6. M., 1984.
3. *Vygotsky L. S.* Igra i ejo rol' v psihicheskom razvitii rebjonka // Voprosy psihologii. 1966. № 62.
4. *Galiguzova L. N.* Tvorcheskie projavlenija v igre detej rannego vozrasta // Voprosy psihologii. 1993. № 2.
5. *Frebel' F.* Detskij sad // Ped. soch. T. 2. M., 1913.
6. *Elkonin D. B.* Psihologija igry. M., 1978.