

Здравствуйте, заинтересованные родители!

Сегодня мы с вами поговорим о современных игрушках: что это за игрушки, в чем их «+» и «-».

Испокон веков игрушке уделялось особое внимание.

В интересном историческом документе «Екатерина II о воспитании и образовании внуков» даны правила, касающиеся воспитания посредством игры царевичей: трехлетнего Константина и пятилетнего Саши - будущего царя Александра I. Само существование такого документа свидетельствует об исключительно внимательном отношении к детским играм и игрушкам. Вот эти распоряжения русской царицы Екатерины Великой для приставников (наставников) ее внуков. «Веселость нрава Их Высочеств не уменьшать. Не запрещать им играть, сколько хотят, лишь бы в игру не входило вредное.

Малых неисправностей при игре не унимать. В игру их приставникам не мешаться, разве сами попросят, чтобы в оной участвовали».

«Не оставлять Их Высочеств никогда в праздности. Буде не играют и не учатся, тогда начать с ними какой ни есть разговор, сходственный их летам и понятию, через который получили бы умножение знанию...».

Мудрые рассуждения и наказания императрицы-бабушки! Они не утратили своей актуальности и по сей день.

Взрослые никогда не приостанавливали начатые игры, не разрушали игровые постройки, не выбрасывали игрушки. Более того, наделяли их магической силой. Считалось, что они могут способствовать урожаю, богатству, счастливому браку или же, наоборот, принести несчастье.

Не случайно, к примеру, у кукол не вырисовывали лиц: опасались, что игрушка, имеющая лицо, оживет и будет жить своей собственной жизнью, что могло бы навредить человеку. Недаром неодушевленный предмет «кукла» в русском языке является одушевленным существительным, отвечающим на вопрос «кто?», а не «что?».

Игрушка влияет на сознание ребенка, она воздействует на все уровни ощущений – тактильный, звуковой, визуальный. Особое значение имеет материал из которого изготавливались игрушки. К примеру, тряпичная кукла, в отличие от пластмассовой, снимает психологический барьер между ребенком и «миром больших вещей», воспитывает теплое, радостное, доверительное отношение к миру. Поэтому сегодня так ценятся игрушки из натуральных материалов.

А вот древние игрушечные «свистелки», по представлению наших предков призванные отгонять от ребенка нечистую силу, злых духов, были и первыми «музыкальными инструментами»,

Что такое игрушка?

Игра и игрушка, по мнению ученых, - важнейшие составляющие любой культуры. Какова культура, таковы и игрушки. С помощью игрушки ребенку передается сама суть человеческих отношений и сложное мироустройство.

Игра и игрушка – это средство массовой информации, потому что они воздействуют на сознание и поведение маленького человека и являются средством его воспитания.

СМИ (средства массовой информации) построены на принципах игры (чем не игрушки современные газеты с бесчисленными сканвордами, кроссвордами, чайнвордами? А сколько игр на телевидении!)

Игрушка - тот же носитель информации для ребенка, что газета или Интернет для взрослого. Спросите себя: какую информацию она несет?

Современные девочки и мальчики, те самые, для кого игра - жизненная необходимость и условие для развития, на самом деле «разучиваются» конструктивно играть. Изменились и само качество, и сама суть детской игры: она стала невеселой, агрессивной, индивидуалистичной.

- *Давайте вспомним, в какие игры играли вы в детстве?*(по очереди все высказываются)

В ответ на вопрос «Во что ты любишь играть?» большинство детей (от 4 до 6 лет) называли подвижную игру - прятки, но правила игры, ее смысловой стержень сформулировать смогли лишь единицы, 5% вообще не могли вспомнить ни одной игры, 4% назвали компьютерные игры, четверть детей(25%) вместо игры называли игрушки (машинки, трансформеры, куклы Барби), которыми они просто манипулировали.

Современный ребенок живет в мире, на первый взгляд гораздо более ярком и разнообразном, чем его сверстник двести, сто и даже тридцать лет назад. Давайте оглянемся вокруг: яркие обложки книг, журналов и учебников в школе, цветные рекламные щиты на улице, а дома - фломастеры и карандаши, разноцветная одежда и, конечно, пестрота игрушек, порой самых невообразимых цветов, форм.

ИЗОБИЛИЕ - ТОЖЕ СТРЕСС.

Опыт свидетельствует, что чрезмерное разнообразие тоже действует на психику угнетающе. Женщины не раз жаловались, что попав в крупный супермаркет, они быстро устают, впадают в какое-то оцепенение, затормаживаются. Так реагирует психика, не выдерживая напора новых впечатлений. А кто-то, наоборот, "шалеет", глаза у него разбегаются, хочется купить одно, другое, пятое, десятое, а денег на все не хватает... И вместо радости возникают раздражение, досада, расстройство.

Детская же психика еще более уязвима. Поэтому многие мамы опасаются сейчас заходить с детьми-дошкольниками в магазины игрушек, зная, что у малыша разбегутся глаза, и дело обязательно кончится слезами. Но даже если насытить его непомерные аппетиты, это все равно ненадолго. Ну, позабавится денек с новыми игрушками, а завтра может на них даже не взглянуть. **Пресыщение влечет за собой скуку, апатию.** Вот почему педиатры раньше настоятельно советовали родителям давать ребенку для игры всего несколько игрушек, а остальные убирать подальше,

чтобы он их подзабыл и потом, когда произойдет выдача очередной "порции", увлеченно играл ими, как абсолютно новыми.

В последнее время кукольный мир наших детей кардинально изменился.

На прилавках магазинов появились невиданные раньше **игрушки**, которые удивляют, поражают воображение и естественно притягивают и детей и взрослых, как все новое и модное. Что несут эти новые игрушки? Они развлекают детей? Приобщают их к современности? Или они несут с собой опасность для их человеческого и психического развития? Давайте будем разбираться.

Пожалуй, самая главная игрушка для детей всех возрастов - это кукла.

В куклы дети играли всегда, причем не только девочки, но и мальчики.

Куклы отличаются по материалу и сложности изготовления, по внешнему виду и своей роли в игре. Куклы могут быть сделаны из самого разного материала.

Бывают разного размера. Куклы могут изображать людей всех возрастов: младенцы, малыши, дети-дошкольники, девочки-подростки, девушки и юноши в расцвете лет и пр. И, наконец, они могут различаться по характеру, что собственно и определяет суть игры и роль самой куклы в этой игре. Например, о кукле-ребенке нужно заботиться, любить, возить в коляске, заворачивать, укачивать и пр. Кукла-красавица, с длинными ресницами и кудрявыми волосами может стать в игре старшей дочкой или подружкой, которая повторяет в своей кукольной жизни слова и действия самого ребенка.

В последнее время велись бурные дискуссии по поводу вреда или пользы кукол типа Барби. Сейчас эти куклы уже прочно вошли в жизнь наших детей и каждая девочка мечтает иметь хотя бы одну, а лучше несколько подобных кукол. Поэтому совсем исключить их из обихода вряд ли возможно. Но следует помнить, что куклы Барби больше всего подходят для детей школьного возраста и игра с этой куклой не должна превращаться в коллекционирование.

Известно, что пропорции Барби вызывают у девочек стойкое недовольство своей фигурой - комплекс неполноценности, приводящий к неврозу.

Следует помнить, что Барби - это псевдоидеальная модель женщины, секс-символ общества потребления, чудовищная духовная подмена архетипа Матери. Через Барби транслируется образ жизни - бесконечные наряды, развлечения, смены партнеров. По отношению к этой кукле девочка почувствует себя, скорее, горничной, прислугой, в лучшем случае подружкой, а не мамой, няней. Это не то маленькое беззащитное существо, которое хочется нянчить, кормить, укладывать спать, лечить, т.е. ощущать себя хоть на ступеньку выше, взрослых.

Куклы Барби на глазах обрастают имуществом - к ним прилагаются не только обувь и одежда, но и расчески, помады, велосипеды, младенцы и пр. Уже не нужно ничего изобретать и придумывать - все прилагается в готовом виде.

А ведь игра - это не развлечение, а трудоемкий процесс, и наибольшее удовлетворение дети получают от особо напряженной **работы фантазии**. Если в игре присутствуют четко фиксированные образы, происходит торможение фантазии самого

ребенка. Кукла навязывает свой конкретный образ и способ действий, и поэтому не позволяет ребенку даже создать свой замысел. Игра заменяется манипулированием. Кукла сама диктует ребенку, что с ней нужно делать. Заданный образ так силен, что ребенок попадает под его влияние.

То же касается и всевозможных человекообразных существ (человек-паук, черепашка ниндзя и т.п.) Игра с монстрами - это, как правило, погоня, битва, пожирание.

Оставив восьмимесячного младенца на попечение старшего брата, мать ушла в магазин. Старший мальчик играл в тамагочи и, когда малыш заплакал, не услышал писка игрушки. Тамагошка «умер» - младенец оказался в больнице с сотрясением мозга, у старшего мальчика сильнейший стресс. Забота о виртуальном «малыше» затмила чувства к реальному маленькому брату. Кусочек пластмассы и микросхем оказался агрессивен по своей сути. Манипулируя сознанием ребенка, он превратил его в раба игрушки, реальная любовь проиграла виртуальной...

С темой Барби перекликается и тема игрушек для так называемого "полового воспитания", которые в последнее время появились на прилавках. Я имею в виду кукол с половыми органами. В журналах для родителей уверяют, что это очень полезно для "половой самоидентификации ребенка". Хотя остается открытым вопрос: как же столько веков подряд дети "самоидентифицировались" без подобных игрушек?

На самом деле подобные игрушки - одно из начальных звеньев в цепи мероприятий, направленных на сокращение рождаемости. В разработке этой политики участвовало много западных психологов и психиатров, была поставлена не одна сотня экспериментов. "Игрушки для полового воспитания" действительно воспитывают. Только не хорошего семьянина или гармонично развитую личность, на что надеются родители, верящие "прогрессивным" журналам, а их прямую противоположность.

Еще одно не менее серьезное последствие игры с куклами связано уже не с игрой, а с воздействием образа куклы на личность ребенка.

Давно замечено, что дети, играя с куклой, подсознательно принимают на себя ее образ и уподобляются ему. Через игру с куклой формируется манера двигаться и модель поведения ребенка в обыденной жизни. Куклы воздействуют на маленького ребенка очень глубоко, даже на уровне телесности. Это явление в науке изучено недостаточно, но отдельные наблюдения весьма показательны.

Вот один очень яркий пример. Мальчику 6 лет на протяжении долгого времени регулярно покупали все новых и новых монстров - маленьких, ненавязчивых, как считала мама. После продолжительной игры с ними внешний облик ребенка и его поведение существенно изменились: он стал все больше сутулиться, смотрел на окружающих исподлобья, говорил резким, надрывным голосом. В манере общаться все больше прорывались нотки диктата. Как ни странно, воздействие игрушек оказалось сильнее других формирующих факторов (музыки и хореографии).

Все эти особенности удалось преодолеть после того, как из детской комнаты убрали всех монстров.

Такое проецирование и телесное подражание объясняется тем, что ребенок именно в первые семь лет жизни отличается необыкновенной пластичностью. Все, что окружает малыша, буквально **строит его облик и душу**. Дети впитывают те качества куклы, которые наиболее выражены внешне. Агрессивность, манерность, сексуальность, самодовольство, склонность к потребительству, заложенные в игрушках, со временем могут стать качествами самого малыша. Такое впитывание происходит незаметно как для взрослых, так и для самого ребенка. И в этом опасность, особенно для маленьких детей. К концу младшего школьного возраста (после 7-9 лет), когда у ребенка уже более или менее сложился устойчивый образ человека, и сформировались связанные с ним представления о красивом и некрасивом, хорошем и плохом, дети способны понять и оценить карикатурность и утрированность куклы, не перенося их черты на себя. А малыши пока 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. То, что годится для школьников и подростков, совершенно не подходит для дошкольников.

Что можно сказать про мягкую игрушку? Самое главное ее назначение - дарить малышу нежность. Эта ее особенность используется психотерапевтами и педиатрами. Как показывает практика, пушистый мишка, симпатичный слоник или лохматая собачка способны **«вылечить» ребенка от страхов и даже ночного энуреза**. В мягкой игрушке воплощены какие-то очень глубинные потребности маленького существа, причем не только человеческого. Американские исследователи-психологи супруги Харлоу, исследуя детенышей обезьян, обнаружили следующее: если обезьянке дать возможность выбора между двумя «суррогатными мамами», одна из которых из проволоки, но с бутылочкой молока, а другая из искусственного меха, но без бутылки, то испуганный и голодный детеныш выбирает... вторую, мягкую и уютную, дающую столь необходимое ему чувство безопасности. Неудивительно, что наши маленькие детки так любят пушистых зверят.

А что не так давно продавалось и еще продается в «Детском мире» в отделе мягкой игрушки? Существа неизвестных видов и пород, невообразимо кричащей окраски, ни одно из них не хочется взять в руки, погладить. Есть еще немецкие овчарки - лучше, чем живые, но почему-то их тоже не хочется гладить. И цены «кусаются». А на пальме сидит огромная черная обезьяна свирепого вида - если попадет в спальню ребенка, то ночные страхи и невроз ему обеспечены! (правда, положение улучшается - полки детских магазинов заполняются развивающими играми и игрушками, но и «монстриков» еще достаточное количество).

Взрослый человек обычно оценивает игрушки, исходя из своих взрослых представлений о красивом, смешном или страшном. Конечно, его не напугает плюшевый тигр, даже если он будет копией настоящего и сделан чуть ли не в полную величину. Сейчас в моде звери, выполненные так натуралистично, что их почти не отличить от настоящих, и многим родителям это нравится.

Пример из жизни.

Побывав в квартире, где громадное зверье смотрело со всех сторон: со шкафа, дивана, пуфика и тумбочки для белья, и главное, понаблюдав за пятилетней девочкой, страдавшей энурезом, стало понятно, что такой зоопарк способен вызвать у ребенка нешуточные страхи. Особенно ночью.

Мама девочки не поверила, но, вероятно, все же насторожилась. Во всяком случае, через несколько дней, заглянув часов в одиннадцать ночи к дочке в комнату и слегка отодвинув одеяло, которым Даша укуталась с головой, увидела глаза, в которых застыл неподдельный ужас.

- Что с тобой, Дашенька? - заволновалась мама.

Ребенок приложил палец к губам и еле слышно произнес:

- Молчи, съедят. Они только днем игрушки, а ночью живые.

Конечно, подобные фантазии могут возникнуть у впечатлительного дошкольника и по поводу самых традиционных игрушек, но степень вероятности этого несоизмеримо меньше.

Еще опасней для детской психики увлечение игрушечными монстрами и монстриками, киборгами, троллями и проч. Короче, всеми теми персонажами, которые можно по-русски обозначить словом "чудовище". Даже если они будут с виду не такими уж и страшными, обольщаться не стоит. Игрушка не просто забава. Она дает детям яркие, запоминающиеся образы, и от того, какими они будут, во многом зависит формирование их морально-нравственных представлений, картины мира. **Какие чувства укореняются в душе ребенка, когда он привязывается к монстру, начинает его любить?** А если ребенок будет с монстром играть, это неизбежно произойдет - с нелюбимыми игрушками дети не играют. **Значит, он начнет видеть в безобразии что-то привлекательное, видеть в зле, которое в детском возрасте прочно ассоциируется с понятием "некрасивый", добро.** Таким образом, понятия добра и зла будут размыты, еще не успев толком оформиться.

А ведь детское сознание недаром так устроено, что не воспринимает полутонов и нюансов. **Или - или.** Или плохой, или хороший. Или добрый, или злой. Или можно, или нельзя. А если сегодня можно, а завтра то же самое нельзя, возникает волнение, возмущение, протест, в глубине которых таится страх. И это понятно: окружающий ребенка мир сложен, часто непостижим, ему нужны простые, четкие ориентиры, чтобы чувствовать себя в безопасности. Потом, когда человек повзрослеет, к нему придет способность различать оттенки понятий, качеств и отношений. Но сперва нужно заложить базу. На шатком фундаменте прочного здания не построишь.

К психологам все чаще приводят детей, которые не могут адаптироваться к коллективу сверстников, постоянно вступают в конфликты и не удерживаются даже в дорогих частных школах. И когда специалисты начинают разбираться, нередко оказывается, что от природы ребенок совсем не агрессивен. Просто он подражает своим любимым киногероям, воспроизводит модели поведения, которые сплошь и рядом предлагаются в компьютерных играх. А начиналось все еще раньше, с выбора игрушек.

Есть и еще одна опасность, подстерегающая детей, играющих со "страшными" игрушками.

Ситуация из жизни: четырехлетний мальчик из православной семьи, где очень серьезно относились к вопросам воспитания пришел в гости, и семнадцатилетняя дочь хозяйки дома с удовольствием возилась с ним целый вечер, предоставив в его распоряжение все мягкие игрушки, которые ей когда-то надалили друзья и родственники.

И потом с удивлением рассказывала маме:

- Представляешь? Егор брал в руки только зверюшек с закрытой пастью. А от тех, у которых видны зубы, отказался наотрез. Я ему и дракончика предлагала, и собаку, и динозаврика. "Нет, - говорит, и все! - **Зубастые кусаются.**" Так и не стал с ними играть. Странный какой-то ребенок...

Хозяйка дома тоже удивилась, а потом сообразила, что перед ними, можно сказать, уникум: **ребенок, не испорченный современной масскультурой**. Стремясь оградить мальчика от дурных влияний, родители отказались от телевизора. У бабушки или в гостях Егор иногда смотрел мультики по видео, но только отечественные, так что к западной стилистике не был приучен. Игрушки для него тоже отбирались очень строго: никаких "монстриков" и покемонов. В садик он не ходил. Так что ничего странного в его поведении не было. **Наоборот, мальчик воспринимал мир так, как и должен воспринимать его ребенок. Страшное его пугало, а не притягивало.** Безобразное отталкивало.

И среагировал он совершенно **нормально**. Ощерившийся зверь опасен, он действительно может укусить, и лучше держаться от него подальше. Даже от игрушечного. При этом Егор вовсе не был трусишкой. Скорее, наоборот. Но в нем заговорил нормальный инстинкт самосохранения.

У тех же малышей, которых безобразное или страшное притягивает, инстинкт самосохранения повреждается. И это может привести к плачевным последствиям. Например, немного повзрослев, они вполне могут потянуться к наркотикам, вполне осознавая их опасность. Но сработает усвоенный с детства стереотип: опасное будет их притягивать, а не отталкивать.

Несколько лет назад было повальное увлечение покемонами. И сейчас ещё можно увидеть их на прилавках магазинов. Что они несут? Судите сами.

Показ в Японии несколько лет назад мультфильма о покемонах вызвал у более чем 600 детей различные психические и соматические расстройства, многие попали в больницу с симптомами эпилептических припадков (падучей болезни). Мультфильм был снят с показа, его переделали и... продали в Россию. И наши дети полюбили покемонов, носят их на одежде, едят в виде сладостей, читают о них в книжках и, главное, требуют у родителей покупать такие игрушки. А те и рады, не задумываясь о последствиях вступления их чада в общение с «резко негативным информационным полем», как говорят ученые.

Так как игрушка программирует поведение ребенка, важно понимать, **как** воздействует игрушка и **что за программу** она в себе несет.

Демоническая игрушка является транслятором духовного разрушения: одержания (психических заболеваний), неврозов, склонности к суицидам (самоубийствам) и др.

Но не все так плохо. У нас есть хорошие и «умные», вернее сказать, мудрые игрушки.

В магазинах можно найти персонажей всеми нами с детства любимой телевизионной программы «Спокойной ночи, малыши!»: Филю, Степашку, Хрюшу и Каркушу. Чему они учат малышей? Добру, справедливости. Учат не обманывать и не предавать и многому другому. И все это рассказывается в понятной для детей форме.

Присутствие в детской хотя бы одного из любимых героев принесет еще одну частичку тепла и нежности и напомним о тех темах, которые затрагивались ими. Конечно, «творческий потенциал» этих кукол невелик, но он значительно превышает тот негативный заряд антиигрушек, которыми насыщены современные магазины.

А еще есть игрушки, которые не надо покупать. Достаточно прогуляться по парку и набрать **желудей, палочек, шишек, камушков, проверить мамины запасы кусочков ткани и лент**, собрать всякую безделицу и сделать игрушку из всего этого подручного материала. Здесь огромное поле для фантазии.

В научной литературе очень немного работ об игрушках. А тех, которые затрагивают педагогический и психологический аспекты игрушек, и того меньше. Но, как уже мы могли убедиться, рынок переполнен «вредными», опасными, безобразными игрушками. На нем появилось множество пошлых, бесполезных, скучных и безнравственных игрушек. Их влияние на детей однозначно отрицательно. Родители все чаще задаются вопросом: что же все-таки покупать ребенку?

Ученые выделили основные параметры, которыми должна обладать хорошая игрушка. По их мнению, игрушка должна:

- соответствовать развитию ребенка, его возрасту
- предоставлять возможность изучать окружающий мир
- иметь прототип в реальной жизни, т.е. соответствовать какому-нибудь существующему предмету
- по возможности изготавливаться самим ребенком
- способствовать развитию специальных навыков и умений.

Психологи и педагоги вновь начинают заниматься пересмотром современных игрушек, «очисткой» загрязненного «игрушечного рынка».

Огромнейшая просьба: «Прежде, чем покупать ту или иную игрушку, позвать ребенка смотреть очередной иностранный мультфильм, задумайтесь, какую информацию они несут, чему могут научить, какое влияние окажут на Вашего ребенка».

Я верю, что эта статья дала информацию к размышлению и хочется надеяться, что сегодня у каждого из Вас стало на одну, а может быть на две проблемы меньше.