

## Влияние «антиигрушек» на развитие дошкольника

### Консультация для родителей

Игрушка — верный спутник игрового процесса и необходимое звено между ребенком и миром игры. Детская игра моделирует жизненные ситуации, и игрушка помогает ребенку глубже прочувствовать их. Игра не только впитывает в себя знания детей об окружающей их социальной действительности, но поднимает их на более высокий уровень, придает им сознательный и обобщенный характер. Через игру мир сложных социальных отношений, которые еще не доступны ребенку в его неигровой деятельности, вносится в жизнь ребенка и поднимает ее на более высокий уровень. Влияние игрушки может быть не только положительным, но и отрицательным.

**Антиигрушка** — это специфическое средство информации, пропагандирующее антиценности.

Она представляет опасность для жизни и здоровья детей, может причинить вред нормальному физическому, психическому и нравственно-духовному развитию.

**Антиигрушка** — это не просто плохая игрушка (некачественно сделанная, грубо раскрашенная, с острыми краями или мелкими деталями).

«Антиигрушка» не развивает, а ведет к личностному разрушению, подавляет собственное стремление ребенка выдумывать, фантазировать, создавать, мыслить, радоваться, общаться.

По мнению известного педагога В.М. Григорьева — собирателя, организатора и «реставратора» народной игры, играть стали не меньше, а хуже: «...качество игр стремительно падает. Все больше примитивных игровых форм — шалостей, проказ, забав, стоящих уже на последней грани игры и все чаще переходящих в озорство и даже хулиганство: забавы с огнем, взрывами, жестокое обращение с животными, бессмысленное разрушительство и т.п. Необходимы спасение и возрождение традиционных народных игр — генетического фонда игровой культуры каждого народа».

**Серийная игрушка**, с которой чаще всего имеет дело современный ребенок, по сути своей является антиигрушкой. Внешняя привлекательность игрушки-товара становится важнее игрового применения, отсюда — новые формы, материалы, не свойственные традиционной игрушке..

В ней появились существенные сдвиги в сторону:

- во-первых, **меркантилизации** детского сознания, выражающейся в **преувеличенном отношении к деньгам**, желании в будущем заниматься

только бизнесом, приобретении финансовой самостоятельности любой ценой.

- во-вторых, **вестернизации** как ориентации на западные ценности, за которыми стоит **культ силы, экспансии, агрессии** в сочетании с романтизацией криминальной жизни и пр.
- в-третьих, в детской картине мира нарастает тенденция к **танатизации** — **мотивам смерти, гибели всего живого на земле**, уничтожению природы, экологической катастрофы и т.п. Именно эта тенденция во многом спровоцировала рост детских самоубийств — не без помощи средств массовой информации, а также таких специфических ее форм, как игрушки: трансформеры, куклы-киллеры, настольные игры типа «Гибель цивилизации», «Война миров» и аналогичные им.

Еще одна характерная черта нашего времени — **тенденция к сексуализации** детского сознания (активное формирование циничного отношения к интимной стороне жизни взрослых, преждевременной озабоченности вопросами секса), одной из причин которой являются куклы с половыми органами. Игрушка с половыми органами, якобы для адекватной полоролевой социализации ребенка, способна вызвать преждевременный сексуальный интерес, а в сочетании с усилиями СМИ и, главное, взрослыми «внушениями» способствует сексуализации детского сознания и по сути является интеллектуальным растлением.

Недостаток игрушек действует отрицательно на ребенка, но и чрезмерное разнообразие тоже действует на психику угнетающе. Вместо радости возникают раздражение, досада, расстройство. На языке психоанализа такое состояние называется фрустрацией. 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.

**Не способствует развитию** детской инициативы и новая тенденция - создавать **полностью укомплектованный мир игрушечных персонажей**. Самый яркий пример «империя Барби». Для нее можно приобрести в магазине все, начиная от нарядов и кончая автомобилем или яхтой. Вроде бы здорово, лишь бы деньги были. Но человека, разбирающегося в детской психологии, это в восторг не приведет. Ребенку для развития необходимо прикладывать какие-то усилия: домысливать, фантазировать, учиться делать многое своими руками. Зачем шить, рискуя уколоться иголкой, выкраивать из лоскутков, распарывать и перешивать, если что - то не получится, когда кукольное платье можно купить в магазине? Зачем напрягаться? В итоге

формируется психология потребителя, привычка скользить по поверхности, уклоняться от трудностей — то, на что сейчас так часто сетуют родители и что очень мешает ребенку, когда он поступает в школу.

**Ведь игра, по определению крупнейшего детского психолога Д.Б.Элькониной, это «школа произвольного поведения».** Ребенок, играя, учится контролировать свои эмоции, действовать по чужому заданию, а не только по собственной прихоти, осваивает трудные виды деятельности. Взять хотя бы нанизывание бус. Трудно даже перечислить, сколько полезных умений и навыков получит девочка, сделав такое украшение своими руками. Это вроде бы незатейливое занятие тренирует мелкую моторику, усидчивость и внимание, способствует освоению формы предметов, может помочь в овладении счетом, развивает художественный вкус и фантазию, учит заботе о других (если бусы предназначены для куклы или кому-то в подарок). Всего этого ребенок, которому купили игрушечные бусы в магазине, будет лишен. 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.