

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад
комбинированного вида №1
г. Шебекино Белгородской области»

КОНСУЛЬТАЦИЯ

«Во что играют наши дети»

Игрушка и антиигрушка.

(по книге психолога В.Абраменковой)

Подготовила: воспитатель
Ситникова Ольга Николаевна

2024 г.

Игрушка - одна из фундаментальных универсалий человеческого бытия, служащая для передачи опыта многих поколений. В русской традиции она зримо соединяет в себе различные вехи истории, а также несколько поколений семьи: дедов-прадедов – прародителей – с родителями и детьми. Игрушка является орудием социализации, своеобразным звеном между ребенком и предметным миром, а также частью детской игровой реальности. Трудно переоценить значение игрушки: **для общества** она – предмет **культуры**, посредством которого передается в особой «свернутой форме» состояние современной цивилизации. Какова культура, таковы и игрушки. **Для взрослого** игрушка – важнейшая помощница и составная часть образовательной среды, посредник **общения**, а также средство **обучения** ребенка, его *развлечения* и даже **лечения**. **Для ребенка** игрушка: - источник радости, **предмет** для творчества; - психологическое **орудие овладения** им предметным миром и собственным поведением, постижения сложностей человеческих взаимоотношений. – зримый и осязаемый **духовный образ** идеальной жизни, идеального мира, а кукла – образ идеального человека.

Сегодня можно перефразировать известное изречение: «Скажи, какие игрушки ты выбираешь, и я скажу тебе, кто ты». Взрослые игрушки - это не метафора, это всерьез. А ребенок в игре серьезен, и игрушка для него - не просто забава, а культурное орудие, с помощью которого он осваивает огромный и сложный мир.

Поэтому очень важно для нас – родителей, педагогов, людей самых разных профессий и возрастов – знать эти тенденции, их нравственно-духовный смысл, определяющий наше движение с детьми в направлении Добра, Красоты и Истины или в противоположную сторону.

Зафиксированные в ряде образов современных игр и игрушек архетипы плотского бытия формируют новый мировой порядок, они рисуют картину мира последних времен, в которой игрушки превращаются в анти-игрушки.

И от нас, взрослых, зависит, что окажется сегодня в руках наших детей – **игрушки** или **анти – игрушки**.

Игра- это *школа произвольного поведения* (Д.Б.Эльконин). Вспомните игру «Море волнуется», ведь даже самые непоседливые дети замирают и стоят! Игра – *школа морали в действии* (А.Н.Леонтьев). Можно долго объяснять ребенку «что такое хорошо и что такое плохо», но лишь сказка и игра способны научить его поступать в соответствии с нравственными требованиями.

Игра – *ведущая деятельность в дошкольном возрасте*, **определяющая развитие интеллектуальных, физических и моральных сил ребенка, а**

главное – «воспитание чувств» к другим людям, взрослым и сверстникам (А.В.Запорожец).

С помощью игры становится эффективнее обучение ребенка и приятнее его воспитание. Игра – современное средство диагностики психического состояния ребенка, его личностного развития, но это и превосходный метод коррекции тех или иных дефектов, недостатков, отставания в развитии. Одним из самых молодых психологических методов является игровая психотерапия.

Словом, игра – дело серьезное.

Дети - будущий «человеческий капитал», который является одним из ключевых слагаемых не только индивидуального благосостояния каждого жителя страны, но и ее общего социально-экономического роста и развития. Дети в любой стране мира представляют собой наиболее ценный ресурс страны, залог ее будущего развития. Анализ социальной ситуации развития детства в современной России открывает неутешительные изменения личности ребенка. Общее состояние физического здоровья детей в последние годы вызывает озабоченность специалистов- педагогов, родителей, властных структур. Показатели психического, душевного здоровья также неутешительны: растет общая невротизация, число психосоматических и психических заболеваний. Объективными показателями духовного неблагополучия в сфере детства в России являются: проявления табакокурения, алкогольной (прежде всего- пивной!) и наркотической зависимости, детское бродяжничество, тревожащий рост подростковой преступности и детской жестокости, криминализация детского сознания, языка и быта, а также ужасающий беспрецедентный рост детских самоубийств. Дети не хотят взрослеть, не хотят жить. Корень этого - в духовно- нравственном здоровье и развитии ребенка, в нарушении его отношений с миром: окружающей средой, взрослыми, сверстниками и самим собой. Наши современные девочки и мальчики, т.е., для кого игра - жизненная необходимость и условие для развития, на самом деле разучиваются конструктивно играть. Изменилось и само качество, сама суть детской игры: она стала какой- то невеселой, агрессивной. индивидуалистичной. Оказалась прервана многовековая непрерывная цепь передачи игровой традиции от одного поколения другому, которая не прерывалась даже во время войн, и это привело к кризису игровой культуры. 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, мучительством животных, а то и людей, бессмысленное разрушительство*

и т. п... Необходимо спасение и возрождение традиционных народных игр - генетического фонда игровой культуры каждого народа».

Проведенные в детских садах психологические исследования показали, что в ответ на вопрос «Во что ты любишь играть?» 5% детей 4-6 лет вообще не могли назвать ни одной игры, 4% назвали компьютерные игры, четверть детей вместо игры называли игрушки (машинки, трансформеры, куклы Барби), которыми они просто манипулировали, и большинство детей называли какие-то подвижные игры типа салок и прятков, но правила игры смогли сформулировать лишь очень немногие.

На наших глазах игра становится не просто временным развлечением, а образом жизни миллионов взрослых. Да, взрослое человечество играет. Самозабвенно и азартно играет на биржах, на стадионах, на сценах, на ипподромах и в казино. Взрослые играют в политику, на деньги, играют обещаниями и словами, играют в любовь и порядочность. **Человек оформляет свою жизнь в виде игры, чтобы уйти от неприглядной действительности.**

Как же выбрать ребенку игрушку? Полезная игрушка - та, что решает собой благородную воспитательную задачу - учит добру и красоте, мудрости и сорадости. Игрушка способна «порождать чудовищ» в душе маленького человека. «Волна телепузиков», в недалеком прошлом оставила неизгладимый след в сознании детей. Целый день эти существа без человеческих эмоций скачут, прыгают, хохочут без повода. С их помощью детям внушают отсутствие в мире каких-либо ценностей. После просмотра передач с телепузиками у детей откладывается в голове, что: - не надо думать, размышлять - тебе все скажут другие; - целый день надо веселиться, прыгать, смеяться и т.п. Помимо телепузиков, якобы реализующих потребность ребенка в опеке и защите маленьких и слабых, появились игрушки, которые, по уверениям их разработчиков, реализуют другие потребности ребенка - быть сильным, взрослым, могущественным. Это, конечно же, совсем новые герои: черепашки-нинзя, трансформеры-роботы, разные бэтманы, человек-паук и другие монстры. На самом деле, эти игрушки способствуют накоплению агрессивных фантазий ребенка, часто реализуемых в жизни с более слабыми - животными или маленькими детьми. А покемон? Карманный монстр - именно так переводится буквально это словечко. Максимальная нелепость, неестественность, коварство и агрессивность - вот что присуще всем покемонам. Посредством уродливой игрушки цинично эксплуатируется потребность ребенка в волшебстве и сказке! Какие чувства может воспитать эта игрушка у малыша?! А кукла Барби? Кукла воспитывает женщину, которая будет требовать все больше и больше роскошных вещей. Барби - это псевдоидеальная модель женщины, секс-символ общества потребления.

Игрушка программирует особым образом поведение ребенка. И важно понимать, как воздействует игрушка и что за программу она несет. Поскольку есть добро и зло, идеал и антиидеал, игрушка может быть антиигрушкой.

Новая форма зависимости - не алкогольная, не наркотическая, а игровая-появилась не так давно. Игровая психологическая зависимость пагубна для физического, психологического, духовно-нравственного статуса человека и, прежде всего, - ребенка. Когда игровые автоматы появляются в обычных магазинах, к ним получают доступ дети, не способные противостоять соблазну.

«Игрушками» называют и компьютерные игры. Наши дети погружаются в виртуальный мир, что называется, «с головой». Порой кажется, что в реальности существует лишь «оболочка» маленького игрока, а сам он находится где-то очень далеко: бродит по лабиринту с очередным «спасителем мира», таранит машины на гонках, проникает в тыл противника, чтобы сорвать его очередной план. У ребенка, сидящего возле компьютера, можно наблюдать такое же злобное выражение лица, напряженную позу, судорожные движения, как и при игре с оружием. Ребенок привыкает убивать, и для него лишит жизни, пусть даже и виртуальное существо, постепенно становится легче легкого. Компьютер-электронная машина, созданная взрослыми для решения своих задач и, прежде всего, для работы. Игрушкой, к тому же небезопасной, он стал только потом. Что несет в себе экран? 1) Изменения в системе ценностей. Живое, человеческое, непосредственное уступает место технократическому, опосредственному общению и обучению, когда учитель не нужен. 2) Экран посредством оптических эффектов, клиповости и других приемов трансформирует традиционную детскую картину мира в иную (виртуальную) реальность, ребенок отгораживается от реального мира. 3) Экран является конструктором нового миропорядка: «новой морали», новых этических норм. В начале третьего тысячелетия мы действительно стоим на пороге глобальных изменений системы социальных связей, установок, ценностей. Но не все так плохо. У нас есть мудрые игрушки. Это: мягкие игрушки-персонажи-Филия, Хрюша, Степашка и пр. Это наборы для построек. Это красивые наборы для вышивания, вязания и т.д. Психологи и педагоги вновь начинают заниматься пересмотром современных игрушек, критической очисткой загрязненного «игрушечного рынка». *«Идеальная игра - не столько игра с игрушками, сколько игра воображения».* Помните, что никакие самые роскошные, дорогие игрушки не заменят вашего живого, любовного общения с ребенком.

Помните: - не покупайте вашему ребенку игрушки, как только он этого захотел; - не руководствуйтесь правилом «Пусть игрушек будет как можно больше, пусть ребенок будет утопать в них»; - покупая игрушки, не

обращайте внимание ребенка на то, что ни у кого из друзей таких «классных» игрушек нет; - не подчеркивайте всякий раз, что, хотя ребенок и не заслуживает подарков, вы покупаете ему дорогие игрушки; - не надо на его глазах безжалостно выбрасывать сломанные игрушки в мусорную корзину; - не надо запрещать ребенку делиться игрушками со сверстниками; - если с прогулки ваш ребенок принес новую игрушку, не делайте вид, что вы этого не заметили.

В противном случае вы можете надеяться на то, что воспитаете своего ребенка настоящим... разбойником (а также эгоистом и циником), подобно шварцевской мамаше-атаманше из «Снежной королевы», изрекшей: «Детей надо баловать. Тогда из них вырастают настоящие разбойники».