

Современная игрушка и её роль в психическом развитии ребёнка

Чем играли дети лет триста назад? Обычным пучком соломы, обтянутым в ткань. Либо деревянным чурбаком. Характерной особенностью такой игрушки являлась универсальность: она могла быть медведем, затем дедушкой, затем мамой или дочкой, еще кем-то или чем-то - все зависело от фантазии ребенка (который эту игрушку и делал).

Игрушка была монолитной, статичной - у нее не было колес, сочленений и пр.; не была интерактивной - ребенок мог играть с ней в множество игр. Обратим внимание - такая игрушка не ограничивала фантазию. За счет своей внешней невыразительности она стимулировала развитие фантазии. Это не была игрушка буквальная, это была игрушка абстрактная и поэтому универсальная. Она «поддерживала» широкий спектр эмоций и образов своего хозяина. Сказочная история происходила внутри ребенка, а игрушка являлась своего рода лишь опилкой в «магнитном поле» детской фантазии. С течением времени игрушка начала терять свою универсальность. У нее возникло новое «измерение» - содержание. Появилось лицо с улыбкой - и вместе с ним появилось первое ограничение фантазии ребенка: такая игрушка не поддерживала грустные эмоции и образы. Для игр в грустную сказку стала необходима другая игрушка - с печальным лицом и нарисованными слезами. Игрушки стали множиться, делиться на типы и классы.

Так возникли игрушки - точнее куклы - взрослых и детей, солдатики и пр. - с каждой можно было играть в определенную тематическую игру. Таким образом, фантазия ребенка ограничивалась замыслом изготовителя игрушки - взрослого человека. Игрушка становится источником определенных социальных установок, норм - и отражением эволюции социальной среды.

В настоящее время появился тип игрушек, который качественно отличается от предыдущих. Это игрушки - блестящие, мигающие, звучащие - не только ограничивают фантазию ребенка, они захватывают и изменяют ее. Каким образом? Вопрос следует понимать буквально: игрушка - например,

трансформер - является носителем яркого, энергетизированного образа героя соответствующего фильма, книги, компьютерной игры. Реализуется принцип героя действия, этот принцип проявлен в дизайне и конструкции самой игрушки, так и в динамичном сюжете фильма, его визуальном и звуковом оформлении (не говоря о месте продажи, рекламе и пр.). Скажем более: игрушка является носителем не просто образа, а определенной событийной структуры, которая выражает определенную идеологию. Эта игрушка организует определенным образом психические процессы играющего ребенка: он покупает ее, посмотрев фильм, кадры которого вызвали у него выделение адреналина, потенциал действия. Он встречает картинку с игрушкой в магазине. В детских журналах он «читает» комиксы про новые приключения «героя». Получается, что игрушка «изменяет» не только фантазию - но и социальную реальность, окружающую среду. Игрушки- герои фильмов обладают энергетической, эмоциональной и информационной автономией. Их можно купить для того, чтобы фильм не кончался и ребенок продолжал жить в этом фильме. Эти игрушки будут «общаться» с детьми в соответствии с заложенной программой. Еще немного - и для ребенка они заменят вечно занятых родителей, которые для живущего в своем фильме ребенка трудно отличимы от других электронных форм жизни.



Новые социально-экономические реалии существенным образом повлияли на сферу семейных отношений, прежде всего отношений между родителями и детьми. Заметно снизилась ценность детско-родительского общения, совместного времяпрепровождения, домашних традиций и обычаев, семейного единения. Основным фактором современной цивилизации, оказывающим колоссальное влияние на содержание современного детства, стал стремительный рост новых технологий, в первую очередь – информационных. Передовые информационные технологии, позволяющие людям осуществлять практически все социальные функции, не вступая в личные контакты, привели к существенным изменениям одной из важнейших сфер человеческого бытия - коммуникативной.

Речевое развитие.

Психологи, педагоги, логопеды, педиатры отмечают стабильно высокий уровень темповых задержек речевого развития у дошкольников, причем проблема в том, что имеется не отдельное нарушение структурного компонента речи, а комплексное отставание в развитии речевых компонентов. Правомерно предположить, что одной из причин фиксируемых сегодня особенностей речевого развития детей стало снижение ценности культуры слова в современной цивилизации, вытеснение ее видеокультурой. Современные родители меньше, чем это необходимо для полноценного речевого развития ребенка, разговаривают со своими детьми, мало читают и рассказывают им.

Развитие воображения. Современные родители легко поддаются рекламной информации о возможностях и преимуществах раннего развития ребенка посредством зрительных образов и впечатлений. Маленькие дети много времени проводят перед телевизором: мультфильмы, «полезные образовательные» телевизионные программы, а то и просто яркие рекламные ролики способны надолго занять внимание малыша, освобождая тем самым его родителей от необходимости читать сказки, рассказывать, играть в

игрушки. Дошкольники быстро осваивают несложные манипуляции с компьютером: научаются включать его, находить «свои» игрушки, запускать их, управлять с помощью нескольких клавиш действиями компьютерных персонажей. Вся эта видеоинформация воспринимается детьми легче и быстрее, чем вербальная. Она не требует работы воображения, более того, эти готовые образы, яркие и разнообразные превышают все возможности собственного продуктивного воображения ребенка.

Социальное взаимодействие. Доминирование компьютерных развивающих и обучающих программ в образовании современных дошкольников приводит к деформации опыта **социального взаимодействия ребенка со взрослыми**. Компьютерная программа настолько самодостаточна, что позволяет ребенку выполнять задания без помощи взрослых, ориентируясь лишь на подкрепление правильных шагов или невозможность продвигаться дальше в случае неверных решений.

Перед ребенком не стоит задача вычленив проблему или трудность, с которой он сталкивается при выполнении данного задания, сформулировать свой вопрос к взрослому, услышать и понять объяснения. Методом проб и ошибок он ведет молчаливый диалог с «умной» машиной, делая верные или неверные выводы относительно принимаемых решений. Между тем важнейшим условием благополучного психического развития ребенка является его совместная со взрослым деятельность. Именно взрослый знакомит ребенка с предметным содержанием окружающих его вещей и явлений, именно взрослый открывает ребенку способы взаимодействия с окружающим миром, именно ко взрослому обращено развитие познавательной потребности ребенка.

Компьютерные игры надолго занимают внимание дошкольника, освобождая родителей от необходимости играть с ним, читать ему, разговаривать с ним и даже гулять, создавая иллюзию обретения ребенком самостоятельности. Это опасная иллюзия, поскольку за такой видимой

самостоятельностью ребенка кроется отсутствие навыка продуктивного взаимодействия со взрослым, без которого станет невозможным полноценное освоение в будущем и учебной программы.



Существенные изменения претерпевает и **эмоционально - нравственная сфера личности** современного ребенка, снижается уровень освоения доступных ему социальных норм, правил поведения в обществе, способов взаимодействия с окружающими людьми – детьми и взрослыми.

По данным психологических исследований, более низким оказывается уровень развития **общения** современных детей: они не умеют налаживать отношения друг с другом, с трудом включаются в общую деятельность, неохотно подчиняются внешним требованиям, особую трудность у них вызывает соблюдение общих для всех правил. Происходит постепенное разучивание детей играть друг с другом, общаться, устанавливать правила.

Сюжетно-ролевая игра среди дошкольников снижается опасными темпами.

А игра в дошкольном возрасте является основным видом деятельности.

Вспомним эффект запечатления (импринтинг): вылупившийся утенок первый увиденный объект принимает по умолчанию за материнский и следует за ним, повторяя его движения. Мигающий трансформер притягивает внимание и запечатлевается намного сильнее, нежели кусок соломы, обтянутый тканью. Запечатленное сегодня становится нормой завтра: прежде всего

антропологической нормой; нормой отношений, событий, ситуаций - к которым готов ребенок и которые он идентифицирует как «нормальные». Стоит задать вопрос: насколько нормальны те образы, которые транслируют все эти пластиковые монстры? Кроме того, соломой «управлять» намного легче - она играет роль, заданную ребенком «режиссером». С трансформером ребенок играет преимущественно как «зритель» - и обратим на это внимание на это качественно отличие.

Раньше ребенок был **создателем** игрушки и игр с ней. Теперь он **пассивный зритель** - точнее сказать: исполнитель, актер массовки, который играет по сценарию, заложенным в его голову изготовителем игрушки. В качестве примера: когда ребенку покупают электрифицированную железную дорогу - что остается ему делать? Вдумаемся: нажимать кнопку, переключающую стрелку. И смотреть как бежит состав. Нажать кнопку и снова смотреть. Формально-манипулятивная деятельность. У него отобрана необходимость прилагать свои собственные (в том числе физические) усилия для запуска игрушки - как могло бы быть в случае механического завода паровозика. А если нет усилий со стороны ребенка - о каком развитии эмоционально-волевой сферы может идти речь? Налицо дисбаланс: гипертрофированное развитие эмоций и приглушение, подавление волевых функций. В конце концов ребенок принимает эмоции, настроение, страсти за волю и начинает на почве этой подмены болеть невротическим самоутверждением. Отсюда внушаемость, непостоянство, импульсивность и поверхностность определенной части подрастающих современных детей.

Одной из причин снижения роли сюжетной игры в жизни современных детей стало развитие игрушки, приблизившее ее к реальным объектам окружающего мира и отнявшее, таким образом, у игры право на создание мнимой ситуации. Игрушки воплощают все, что есть в реальной жизни, и все, что только выдумано людьми, но в реальности не существует. Вопрос в том, нужна ли такая реалистичность для полноценной игры? Традиционная игрушка всегда

допускала возможность ее вариативного использования ребенком. Этому способствовали, в первую очередь, ее открытость и определенная условность, неполное соответствие реальным предметам окружающего мира. Воображение ребенка превратит обычную куклу-девочку и в младенца, и в ребенка постарше, и даже в невесту – все зависит от игрового сюжета.

Игра «в магазин», оснащенная лишь примитивными весами, открывает простор для фантазии детей по поводу того, что из подручных средств может быть использовано в качестве товаров, упаковок, денег и пр. В отличие от этого, полностью укомплектованный весами, кассовым аппаратом, монетками, «продуктами», фартучком и прочими атрибутами торговли «Прилавок», закупленный для детского сада, оказался практически невостребованным. Быстро «продав» и «купив» все то, что имелось в комплекте, дети прекращали игру: использование «посторонних» предметов казалось уже ненужным и неинтересным, воображение пасовало перед реалистичностью столь привлекательной с точки зрения взрослых игрушки.

Реалистичность игровой ситуации лишает игру всякого смысла, не оставляя места для той условности, мнимости, которая и делает игру игрой, а не учебным занятием по освоению правил поведения в той или иной социальной ситуации. Замечательный отечественный психолог Л.С. Славина в своем исследовании убедительно показала, что младших дошкольников к игре побуждает стремление к предметным действиям, объединенным примитивным, слабо развивающимся сюжетом. В отличие от них, старшие дошкольники, разыгрывающие сложные сюжеты, совершенно не задерживаются на выполнении игровых действий с предметами, не разворачивают их, а выполняют эти действия крайне схематично, иногда даже только символически, условно. Старший дошкольник играет уже не для того, чтобы действовать с предметами – варить суп, мыть посуду, одевать куклу на прогулку и т.д., а ради разыгрывания самой воображаемой ситуации и роли.

Ребенок выполняет предметные действия только с той степенью

подробности, которая необходима для реализации сюжета игры. Можно предположить, что современные игрушки, устроенные почти так же сложно, как и те реальные объекты, которые они изображают (игрушечная швейная машинка шьет, стиральная машинка стирает, гудит и мигает многочисленными лампочками, а одежда для Барби столь сложна и изысканна, что для ее надевания на куклу требуется изрядная сноровка) возвращают игру ребенка на уровень предметных действий с самими игрушками, не позволяя развернуть полноценную сюжетную игру, основным смыслом которой была бы воображаемая ситуация, а не действие со сложной игрушкой. Л.С. Славина подчеркивает, что подобная игровая мотивация характерна для детей младшего дошкольного возраста, для которых разыгрывание воображаемой ситуации и роли выполняет лишь смыслообразующую функцию предметной игры.

Сегодняшний ребенок, вне зависимости от возраста, **находится в плену у технически сложных игрушек**, занимающих его внимание и обесценивающих создание воображаемых ситуаций. Устранение воображаемой ситуации и роли из игры приводит к быстрому насыщению ребенка предметными действиями и по сути дела к устранению самой игры.

При изучении проблемы влияния современной игрушки на психическое развитие ребенка становится грустно и страшно. Но в то же время отчетливо понимаешь, что совершенно бессмысленно пытаться воссоздавать традиционные формы детской жизни. Современные социокультурные и цивилизационные процессы имеют глобальный характер, они типичны для всех стран, находящихся на одном уровне экономического развития, связанных друг с другом общим информационным пространством. Необходимо анализировать содержание детской жизни и пытаться найти в ней новые аспекты и ресурсы, которые могут стать источниками полноценного психического и личностного развития современных детей.

Сегодня ребенок нуждается не столько в сопровождении его психического развития, сколько в психологической помощи для преодоления разрыва между тем, *каким общество хочет его видеть, и тем, какими оно позволяет ему быть.* Именно это направление деятельности должно стать приоритетным для психологов, педагогов и родителей, главной задачей которых было и остается создание оптимальных условий для сохранения и укрепления психологического здоровья детей.