

Игра как фактор гармоничного и дисгармоничного психического развития в детском возрасте



ФОМИЧЕВА СВЕТЛАНА ВЛАДИМИРОВНА,
СТАРШИЙ МЕТОДИСТ,
УЧИТЕЛЬ-ДЕФЕКТОЛОГ

Игра

- Тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе или это **совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива.**
- **Набор предметов или программ,** предназначенных для подобной деятельности.



Из наблюдений



- Дети быстро теряют интерес к приобретенным игрушкам.
- Не испытывают продолжительных ярких эмоций в ожидании игрушки и при выборе её.
- Сократились (и по количеству, и по продолжительности) сюжетно-ролевые игры. Из игр практически исчезли сюжеты, связанные с профессиями взрослых. Сюжетная игра осуществляется преимущественно в детских садах, под руководством взрослых, что лишает ее детской непосредственности, инициативы и творчества.
- Во время свободной игры в детском саду дети не могут содержательно и спокойно играть – они возятся, дерутся, толкаются – поэтому воспитатели стремятся заполнить свободное время детей спокойными настольными играми и предлагают им различные мозаики, конструкторы и пр.
- В игре присутствует значительное количество игровых сюжетов, заимствованных из мультфильмов, телепередач, компьютерных игр.
- Дети гуляют на детских площадках под присмотром взрослых, что затрудняет развитие свободной игры.
- Дома сокращается игровое взаимодействие детей и взрослых, младших и старших детей.



Результаты международного исследования

- **Большинство детей предпочитает играть с друзьями и родителями, а не смотреть телевизор.** Когда у детей из разных уголков мира спросили о том, что им больше по душе - телепередачи или игры с друзьями и родителями, 89 % выбрали игры с друзьями, 73 % - с родителями, и только 11 % предпочли телевизор.
- **Родители слишком заняты, чтобы находить время для игр.** 45% опрошенных родителей согласны с тем, что у них нет времени на игры с детьми. Но даже **когда они находят для этого для этого время**, нередко отвлекаются на другие проблемы и **не могут в полной мере насладиться игрой**, а 25% считают, что они "слишком заняты, чтобы получать от игры удовольствие".

Две трети родителей в России считает, что игры должны выполнять образовательную функцию. Дети с этим не согласны. 51 % детей больше любят играть, чем учиться.

Большинство родителей хотят, чтобы у них в доме было больше возможностей для детского творчества. Вопрос в том, как этого добиться. 89 % родителей согласны с тем, что игра выполняет важную роль в развитии воображения у детей. И практически все (93 %) согласны, что она является существенным фактором развития ребенка. **71 % чувствуют, что им следует "побуждать детей к творчеству дома", но не знают, как это сделать.**

Актуальные вопросы



Как должна развиваться игровая деятельность ребенка?

Как меняется игра и игрушка сегодня?

Какую роль играет взрослый?

Какие современные игрушки способствуют развитию ребенка, помогают ему войти в мир человеческой культуры?

Какие игрушки могут помешать развитию ребенка?

Как выбирать игрушки детям?

Ведущая деятельность ребенка

Возраст	Ведущий вид деятельности	Социальная ситуация развития. Характеристики игровой деятельности
0-1 год	Эмоционально-непосредственное общение со взрослым	Накопление зрительных, слуховых и эмоциональных впечатлений. Игра сначала замкнута на мать. С 5-6 мес. до 1,6 лет ребенок сам или с помощью взрослого обнаруживает свойства предметов. Идет познание путем слежения, ощупывания, прислушивания. С 6-7 мес. появляется действие с предметами с ориентацией на их назначение. С 9-11 мес. развивается предметно-игровая деятельность, игра-подражание. (многократное воспроизведение действий или слов окружающих). К концу 1-го года жизни формируется функциональная игра, в которой происходит воздействие одного предмета на другой, ребенок совершает предметно-специфические действия: катание мяча или сильные удары мячом об пол (чтобы он подпрыгнул) - это уже действия, направленные на получение определенного результата. Постепенно ребенок осваивает правильные действия с предметами (мяч катает, автомобиль толкает, куклу кладет на кровать, пирамиду собирает и разбирает).



Развитие игровой деятельности

ВОЗРАСТ	ИГРА-ИССЛЕДОВАНИЕ	ДВИГАТЕЛЬНАЯ ИГРА	МАНИПУЛЯТИВНАЯ ИГРА	ИГРА НА СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ	ИГРА ПОНАРОШКУ	ИГРА НА РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ МЫШЛЕНИЕ
0-6 мес.	● тянет объекты в рот, гремит, трясет и позже исследует руками ● стягивает ткань с лица ● стучит предметами друг об друга	● сильно пинается, когда лежит на спине ● при купании делает брызги ручками ● ползает на четвереньках	● захватывает игрушки, протягивает и поднимает маленькие игрушки ● прикасается к лицу матери, тянет волосы	● смотрит и касается лица ● наслаждается взаимодействием и физическим контактом ● играет в ку-ку ● улыбается и смеется	● исследует, на что похожи игрушки, стучит, тянет их в рот, исследуя их ● позже подносит чашку ко рту	● издает звуки в ответ на голос ● использует звуки и движения, чтобы привлечь внимание взрослого ● осознает, что определенное действие принесет конкретный результат
6-12 мес.	● бросает предметы ● ищет спрятанные предметы, когда видит, что они были спрятаны ● складывает предметы в контейнер	● встает и делает первые шаги ● дотягивается, удерживает и играет с предметами	● перекладывает игрушку из одной руки в другую ● стучит палкой по игрушка ● использует пинцетный захват	● машет «пока-пока» ● предлагает игрушку взрослому и отдает, когда просят ● очень чуток к взрослому, ищет взаимодействия ● катает мяч «тебе-мне»	● соотносит ложку с чашкой	● использует взрослого, чтобы получить предмет ● использует один предмет, чтобы получить другой ● ищет спрятанную игрушку ● тянет игрушку за веревку и наблюдает за ее движением

Ведущая деятельность ребенка

Возраст	Ведущий вид деятельности	Социальная ситуация развития. Характеристики игровой деятельности
1-3 года	Орудийно-предметная деятельность	Усвоение способов деятельности с орудиями, предметами (дети едят с помощью ложки; используют коляску для катания куклы, грузовик для перевозки кубиков). В 1,5 года ребенок может замещать реальный объект условными действиями. Например, как бы кормит куклу, причесывает, поит, купает. К 2 годам игровая деятельность усложняется, но логической связи между предметами еще нет. Это процессуальная игра, смысл которой заключен в самом действии, ребенок может совершать два последующих игровых действия. Например, грузить машину, возить машину. Постепенно ребенок начинает переносить действие с одного предмета на другой. Игра переходит в символическую игру. Ребенок, зная свойство предмета, использует его не по назначению, а производя с предметом выдуманные действия. Для игры нужна реалистичная игрушка и помощь взрослого. Главное звено обучения — образец действия, который дает ребенку взрослый. 3 года 3-4 последовательных игровых действия, ребенок строит планы и стремится к цели.



Развитие игровой деятельности

ВОЗРАСТ	ИГРА-ИССЛЕДОВАНИЕ	ДВИГАТЕЛЬНАЯ ИГРА	МАНИПУЛЯТИВНАЯ ИГРА	ИГРА НА СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ	ИГРА ПОНАРОШКУ	ИГРА НА РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ МЫШЛЕНИЕ
12-18 мес.	● следует за мячом, который укатывается вне поля зрения ● открывает контейнер, чтобы посмотреть что внутри	● ходит и тянет игрушку на веревке ● неустойчиво бегают ● любит возиться, валяться	● строит башню из кубиков ● способен доносить пищу до рта руками	● копирует действия и звуки взрослых ● играет в игры «по очереди» с взрослым ● становится общительным с другими людьми	● понарошку кормит себя ● имитирует действия взрослых, например, стирку, приготовление пищи, подметание и т.д.	● соотносит один предмет с другим подобным предметом ● залазит на стул, чтобы достать желаемый предмет
1,5-3 г.	● интересуется и исследует все вокруг себя ● знает дорогу вокруг собственного дома	● пинает и бросает мяч, не падая ● хорошо бегают ● начинает забираться на / под предметы	● отвинчивает крышки от бутылок ● снимает некоторую одежду ● удерживает карандаш	● начинает взаимодействовать и играть с другими детьми ● начинает делиться предметами	● наслаждается игрой в кухню ● позже последовательно играет в несколько игр понарошку (приготовление пищи, кормление куклы, укладывание куклы спать и т. д.)	● объединяет предметы в группы ● бросает мяч в цель ● пытается починить сломанную игрушку

Ведущая деятельность ребенка

Возраст	Ведущий вид деятельности	Социальная ситуация развития. Характеристики игровой деятельности
3-6 (7) лет	Игра	Творческие игры: сюжетно-ролевые, режиссерские, строительно-конструктивные, театрально-художественные. Игры с правилами: дидактические, подвижные. 3 года Ребенок воображает себя кем угодно (зайкой, мишкой) и чем угодно (машиной, деревом). 3-4 года Основные сюжеты бытовые. Игрушки заранее не подбираются, но дети чаще используют одни и те же - любимые. В игре объединяются 2-3 человека. 5-6 лет Роли четко обозначены и распределены до начала игры. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают быт, труд взрослых, яркие общественные явления. 6-7 лет Основное содержание игры - отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Игры носят совместный, коллективный характер. Количество вовлеченных в игру детей увеличивается до 5-6.



Развитие игровой деятельности

ВОЗРАСТ	ИГРА ИССЛЕДОВАНИЕ	ДВИГАТЕЛЬНАЯ ИГРА	МАНИПУЛЯТИВНАЯ ИГРА	ИГРА НА СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ	ИГРА ПОНАРОШКУ	ИГРА НА РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ МЫШЛЕНИЕ
3-5 лет	● осторожно обращается с хрупкими предметами ● играет в прятки ● присоединяется к игре старших детей	● прыгает на двух ногах ● ловит большой мяч ● хорошо забирается на возвышенности ● полностью активен	● в состоянии вставить шнурки в отверстия ● умеет рисовать ● может справиться с застегиванием молнии ● держит карандаш, как взрослый	● начинает хорошо играть в группе детей, например в прятки и игры с мячом ● начинает играть в игры с простыми правилами, может ждать своего хода	● получает удовольствие от разглядывания картинок и рассказов по картинкам ● слушает рассказы и сказки ● рисует то, что воображает	● способен объединять предметы в пары ● различает формы и цвета ● собирает простые пазлы

Классификация игр для детей раннего, дошкольного и младшего школьного возраста

Классы игр	Виды игр	Подвиды игр	Возрастная адресованность									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Игры, возникающие по инициативе ребенка	Игры-экспериментирование	Игры с природными объектами				+	+	+	+	+	+	+
		Игры с животными и людьми					+	+	+	+	+	+
		Игры-общение с людьми	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Игры с игрушками для экспериментирования (в т.ч. компьютерные)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	Сюжетные самодельные игры	Сюжетно-отобразительные игры		+	+							
		Сюжетно-ролевые игры			+	+	+	+				
		Режиссерские игры (в т.ч. компьютерные)				+	+	+	+	+	+	+
		Театрализованные самодельные игры					+	+	+	+	+	+
		Автодидактические предметные игры	+	+	+	+	+	+				
		Сюжетно-дидактические игры		+	+	+	+	+				
Игры, связанные с исходной инициативой взрослого	Обучающие игры	Подвижные игры		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Музыкальные игры		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Учебно-предметные дидактические игры (в т.ч. компьютерные)				+	+	+	+	+	+	+
	Досуговые игры	Игры интеллектуальные					+	+	+	+	+	+
		Игры-забавы		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Игры-развлечения					+	+	+	+	+	+
		Театральные игры					+	+	+	+	+	+
		Празднично-карнавальные игры			+	+	+	+	+	+	+	+
		Компьютерные игры				+	+	+	+	+	+	+
	Обрядовые игры	Культовые игры						+	+	+	+	+
		Семейные игры			+	+	+	+	+	+	+	+
		Сезонные игры			+	+	+	+	+	+	+	+
Игры народные, идущие от исторической инициативы этноса	Тренинговые игры	Интеллектуальные игры					+	+	+	+	+	+
		Сенсо-моторные игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Адаптивные игры			+	+	+	+	+	+	+	+
	Досуговые игры	Игрища						+	+	+	+	+
		Тихие игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Забавляющие игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Развлекающие игры			+	+	+	+	+	+	+	+

© Разработана С.Л.Новоселовой

Влияние игры на психические процессы



Игра влияет на развитие всех психических процессов (внимание, память, мышление, восприятие, воображение, речь, представления, эмоции, воля,...).

Игра – ведущая сила в психическом, интеллектуальном, эмоционально-волевом, нравственном развитии, в становлении личности в целом.

Важным моментом в организации игровой деятельности является выбор игровых предметов – игр и игрушек.



Современные исследования игры



2018-2021. Исследование С.А. Воскресенской, М.В. Иванова о характере игрушек и пространственно-игровой среде, в которой существуют современные дети с состояниями риска развития психических нарушений. Провели работу по группировке множества современных игрушек.

2011 г. Игрология - всемирное исследование детских игр – международный исследовательский проект об определении роли игры в современном мире. Результаты опроса 11 000 человек (8 000 взрослых и 3 000 детей).

Клопотова Е.Е., Смирнова С.Ю. **Ребенок в эпоху цифровых игрушек.** Обзор зарубежных исследований [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2022. Том 11. № 2. С. 50—58. DOI: <https://doi.org/10.17759/jmfp.2022110204>

Исследования, посвященные изучению **мнения родителей о том, зачем ребенку нужно играть, какова роль игры в психическом развитии, как подбирать игрушки в соответствии с возрастом**, какие игрушки обязательно должны присутствовать в жизни ребенка; Аррюс-Реведи Ж., **2015**; Смирнова Е.О., **2009**; Майофис М., Кукулин И., **2010**; Смирнова Е.О., **2006**; Собкин В.С., Скобельцина К.Н., Иванова А.И., Верясова Е.С., **2013**; Sobkin V.S, Skobeltina K.N., **2012**

2016 г. Н. С. Денисенкова, Т. Н. Счастливая. Современная игрушка: бедствие или культурная реальность

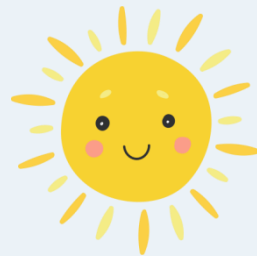
Первая кукла ребенка

Первые куклы ребенка – это его «сверстники»: **младенцы – пупсы, куклы с мягким туловищем.**

Кукла — это самая подходящая игрушка для ролевой игры «Дочки - матери».

Задача игры – стимулировать у ребенка естественную потребность быть мамой или папой.

Обычно. до полутора лет дети не выделяют куклу среди остальных игрушек, потому что их способность к ролевой игре еще не развита. Но тем не менее **куклу можно уже ребенку давать на первом году жизни.**



Требования к игрушкам для игры «дочки - матери»



Достаточно, чтобы кукла была похожа на ребенка. Это могут быть куклы сшитые или связанные, с символическим изображением лица, ручек, ножек.

В позе куклы и на ее лице **не должно быть негативных эмоций.**

Неприемлемы натуральное изображение половых органов, других анатомических подробностей.

Кукла не должна быть очень большой, соответствовать размерам ребенка – не более 40 см в возрасте до 3 лет.

По мере взросления ребенка, его кукла тоже становится «старше», так она становится его «партнером» в игре. Но кукла должна быть ребенком, а не взрослой женщиной.



Пупсы - беби

Современные игрушки пупсы – беби часто быстро наскучивают детям.

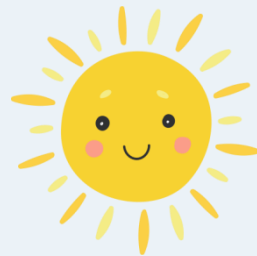
Однообразное поведение куклы вызывает пресыщение.

Эти куклы очень громкие, громоздкие.

Не будят воображение, желание разговаривать, совершать нерегламентированные программой, другие игровые действия.



Пупсы
Бэби-бон
(бэби-борн)



Куклы Барби, Кэн, Братцы

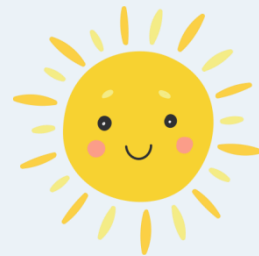


Барби от материнского инстинкта переносит акцент внимания на «построение отношений».

Девочка не отыгрывает самую важную роль для себя — роль матери.

Играя в Барби, девочка проявляет не материнские чувства, а скорее отождествляет себя, свой образ в будущем с этой «взрослой» куклой.

Имущество Барби



Игры такими куклами **не позволяют создать и развивать свой собственный игровой замысел.**

Воспитывается **потребительская требовательность к вещам.**

Всё предлагается уже в готовом виде.

Костюмы для куклы Барби не сошьешь своими руками, их надо покупать в готовом виде.

Барби не положишь рядом с собой в кроватку — ей нужна личная мебель, с ней нельзя вести диалог, Барби нужны личные подруги и друзья, соотносящиеся с ней как бы в другом измерении, отличном от нашего мира.

Куклы демонстрируют **праздный образ жизни**: красивые наряды и развлечения не оставляют место труду, учебе, заботе о другом.

Влияние излишне натуралистических кукол на физическое и психическое развитие ребенка



- Барби — «взрослая молодая женщина» — не предполагает со стороны играющего с ней ребенка обращения на себя материнских чувств.
- Неправильно складывается образ собственного тела.
- Может развиваться комплекс неполноценности.
- Отмечались случаи нервной анорексии (ограничение приемов пищи, доведение себя до физического истощения).
- Происходит преждевременное расторможение инстинктов.

Влияние излишне натуралистических кукол на неврологическое, психологическое развитие ребенка



- Сюжеты с интимными подробностями (беременность, роды, поцелуи и даже половые отношения), преждевременно присутствуя в играх детей, **нарушают гармонию и чистоту (целомудренность) детского восприятия мира.** Они нередко могут вызывать у детей повышенную тревожность, страхи или, наоборот, недетскую сексуализированность поведения.
- Анатомические игрушки **мешают нормальному поэтапному психологическому созреванию ребенка.**



Страшные игрушки, игрушки-монстры



Влияние игрушек-страшилок на психику ребенка



У восприимчивых детей **могут возникнуть различные фобии и страхи.**

Может быть **нарушение коммуникативной функции.** Монстры не дружат, не спасают мир и не создают семьи. Единственный сюжет, в который с ними можно играть – это бесконечная битва. Причем не за правое дело – а просто по принципу «кто сильнее».

Дети **могут примерять на себе образ злодея, в результате появляется и соответствующее поведение.**

Стоит ли удивляться, что дети, играющие в такие игрушки, не понимают ценности дружбы, становятся агрессивными и раздражительными?

Куклы-супергерои



Этот набор сказочных типажей: Человек-Летучая Мышь, Человек-Паук, Человек-Монстр и другие, обладающие нереальной физической силой и умениями, часто выбирают любимыми игрушками современные мальчишки.

Супергерои порой **воспринимаются детьми не как защитники, а как хладнокровные и злые персонажи**, которые никого и ничего не боятся. Именно это нравится детям.

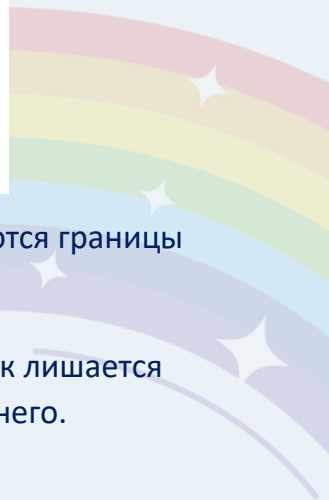
Американские ученые, проведя исследования, подсчитали, что защитниками супергероев считает лишь 10% дошкольников, 70% не выделяли ни доброту, ни агрессию. Им просто импонировало, что герои обладают необычными качествами. Допустим, могут летать.

Спустя год было проведено второе тестирование. Дети, которые были увлечены подвигами Бэтмена, Капитана Америки или **Человека-паука чаще проявляли агрессию по отношению к другим и не спешили заступаться за слабых. Скорее сами могли обидеть их.**



**Высота 20 см
Светящиеся**

Куклы Monster High, My Little Pony



Игрушки-злодеи подаются ребенку в утрированной, но привлекательной форме, в результате чего стираются границы между злом и добром. Зло воспринимается как нечто забавное, ничего не значащее.

У детей в голове происходит **смешивание представлений о добре и зле**, что приводит к тому, что ребенок лишается возможности овладеть способами обращения со страшным, со злом, и не усваивает методы защиты от него.

С большей вероятностью в будущем ребенок будет бесчувственным к чужим страданиям.

Хаги-Ваги и Киси Миси

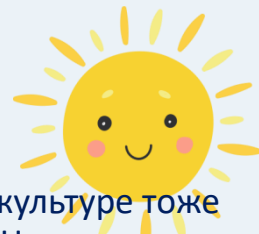


Синий Хаги Ваги и розовая Киси Миси. Это персонажи компьютерной игры про фабрику игрушек. Вы как главный герой, по сюжету, должны спастись от Хаги Ваги и Киси Миси, иначе те вас съедят. Однако раньше они вовсе не были злодеями. Все изменила катастрофа на фабрике.

Сейчас игрушки вышли из компьютерной игры в мир Интернета, в книги, комиксы.



Опасность игрушек - ужастиков



Интерес к страшному у детей был всегда. Сам факт присутствия пугающих персонажей в детской культуре тоже не новый. **Вспомните героев русских сказок: Бабу Ягу, Змея Горыныча или Кощея Бессмертного.** Но они несли в себе нечто другое. И **дети понимали, что это плохие персонажи** и никто не мечтал о такой игрушке, не хотел спать, обниматься с Бабой Ягой, пусть и плюшевой

Важно понимать: по какой причине Ваш ребенок просит эту игрушку? Потому что это модно ? Потому что нравится? А знает ли он, что это за персонаж? Нет? Ребенок воспринимает игрушку просто как розовую милую и одновременно страшную?

А сколько лет вашему ребенку? Это маленький ребёнок до 3 лет? Малыши ещё не до конца отличают реальность от вымысла, хорошее от плохого, так что в этом возрасте очень легко сломать только начинающиеся формироваться психику и личность.

Детки от 4 до 6 лет вообще крайне чувствительны. С ними очень важно обсуждать то, что они увидели, как это поняли, объяснять им, что в жизни такого не бывает.

И лишь после 6 -7 лет детская психика становится более крепкой. И уже **в состоянии понять и более менее правильно оценить происходящее.**

Куклы L.O.L. «Маленькие Эпатажные Крошки»



Игрушка представляет собой шар. Внутри шара находится кукла, а в его внешних стенках, в углублениях спрятаны аксессуары для нее. Каждое отверстие покрыто слоем цветной пленки с изображением-подсказкой и побудительными репликами «Открой меня!», «Скорее!» и т.д. Под первыми двумя слоями находится ребус и наклейка со свойствами куклы. Под третьим слоем – аксессуар для куклы, под четвертым и пятым – одежда и обувь, под шестым – модный аксессуар.



Существует **опасность «перенасыщения»** ребенка впечатлениями от одной игрушки без приложения особых усилий. Игрушка содержит в себе максимальное количество «стимулов», способных доставить кратковременное «счастье» ребенку, но не затрагивает при этом интеллектуальный аппарат.

Противоречивое восприятие внешности. Внешность куклы далека от реальных представлений о том, как должен выглядеть малыш. С одной стороны, у нее есть макияж и «взрослая» одежда, а с другой стороны, она пьет из бутылочки, плюется и писается.

Это может зародить у маленьких девочек ложные понятия о красоте.

Побуждение к коллекционированию может приводить к невротизации.

Боевые машины и оружие



Машины и оружие традиционно являются предметами мальчишеского восторга и желанными игрушками.

Важно дать детям представление: **боевые атрибуты должны применяться или как форма соревнования, или как способ защиты правого дела.**

Лучше, чтобы игрушечные пистолетики и сабли **не были точной копией настоящих**. В этом смысле полезней были раньше вырезанные папой из дощечки. Они больше развивали воображение, чем агрессию. Главное, что **мишенью игрушечного пистолета никогда не должны быть реальные люди.**

Бронетехника и танки, оружие большого размера, выполненные в подробностях, могут вызвать у ребенка ощущение реального превосходства над «противником» в игре.

Фантастическое оружие с обильными световыми и шумовыми эффектами излишне возбуждает нервную систему ребенка и может вызвать агрессию.

Если ребенок играет в жестокие игры, надо присмотреться. Таким образом могут проявляться напряжение, стресс, страх, чрезмерная агрессия, которые провоцируют не игрушки, а поведенческие и этические стереотипы, нормы и ценности, принятые в семье или детском саду.



Игры, позиционируемые как развивающие фантазию. Непонятные игрушки



Бакуганы, зублсы. Это шарик, который состоит из сложенного монстра и подставки, раскрывающийся при соприкосновении с намагниченной игровой картой.

Результаты наблюдений за дошкольниками, играющими в бакуганы, свидетельствуют о том, что те из них, кто смотрел мультфильм про бакуганов, демонстрируют в игре признаки наличия повышенного уровня агрессии.

Те, кто мультфильм не смотрел, и играющие в зублсов выстраивали обычные сюжеты на бытовые темы.



Интерактивные игрушки



Эти игрушки разговаривают, поют, танцуют, ходят, учат и т. д.

При игре с ними ребенок совершает стереотипные действия: включить, выключить, передвинуть рычаг и наблюдать.



Интерактивные игрушки



Такие игрушки не заменяют развивающие игры, они не стимулируют фантазию и творческое мышление, любознательность и желание экспериментировать, что является неотъемлемой частью психического развития ребенка раннего и дошкольного возраста.

Могут задерживать развитие речи у детей младенческого и раннего возраста. Свет и звуки, исходящие от игрушки отвлекают от социального взаимодействия со взрослым.

Исследования показали: во время совместных игр с интерактивными игрушками взрослые произносят меньше слов, меньше отвечают детям, дети меньше издают звуков, чем во время игры с традиционными игрушками или книгами.

Интерактивную игру нужно чередовать с живым общением.



Развивающие игрушки

Идея раннего развития часто исходит из того, что родители сами тревожны. Такое развитие не в интересах ребенка, а скорее относится к амбициозным желаниям родителей.

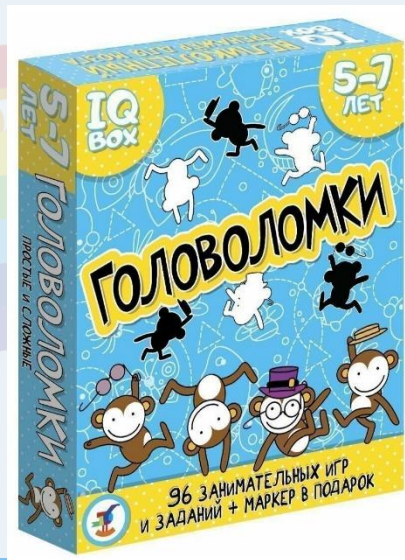
В семьях, где малыша перегружают развивающими игрушками, часто происходит так: родители делают ставку на интеллектуальность, но умаляют важность развития эмоциональной сферы.

Что мы получим на выходе ребенка из дошкольного возраста? Это ребенок, развитый интеллектуально, но незрелый эмоционально.

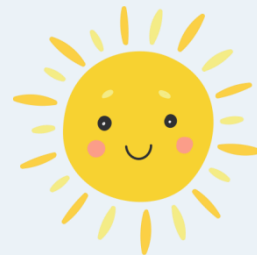
А у ребенка с недозрелыми эмоциональными реакциями будут проблемы в школе. И не только в общении со сверстниками, но и в учебе. Таким детям сложно сосредоточиться. У них нет учебной мотивации. Им трудно вести себя соответственно общественным правилам.

Исследования говорят о том, что дети, превосходящие по интеллекту в раннем возрасте сверстников, во взрослой жизни чаще всего не демонстрируют никаких особенных успехов.

Игрушки должны соответствовать возрасту. А в 4-6 лет ребенку больше всего нужны ролевые игры с другими детьми: игры в куклы, машинки.



Результаты проведенного пилотного исследования С.А. Воскресенской, М.В. Иванова 2018-2021.



Игрушки **имеют влияние на физическое и психическое здоровье детей**, на их успешность в будущем.

Важно помнить, что **дети, играя в «модные» игрушки, начинают примерять роли персонажей на себя**. Дети начинают копировать мимику, действия, воспроизводить поведение и качества любимой игрушки, тем самым уходя от реальности в иллюзорный мир игр.

Игровые действия детей с современными популярными видами игрушек с высокой вероятностью провоцируют развитие различных психических отклонений в виде тревожных, сверхценных расстройств, нередко в комплексе с нарушениями влечений, и даже провоцируют появление влечений перверзного (извращенного) характера.

Интерес к необычным игрушкам возникает у детей с разными психическими особенностями. Причем, при задержках психоречевого развития, при умственной отсталости уровень когнитивных способностей, обедненность фантазии не позволяют этим детям слишком сильно увлечься игрушками.

Изобилие игрушек – мнение экспертов



Изобилие предметов **перегружает нервную систему**. Если в поле зрения малыша находится более 5 предметов, его внимание, наоборот, рассеивается. Исследование 2012 года показало, что у среднестатистического московского ребенка пяти лет в комнате находится в среднем 400 игрушек. При этом он удерживает в поле зрения, а соответственно, играет примерно с 20 игрушками.

Большое количество красок и форм **мешает развитию творческих способностей, изобретательности, креативности**. Дети, которые взаимодействуют с меньшим количеством предметов, мыслят более творчески.

Если игрушек много, **ребенок перестает их ценить**.

Большое количество игрушек **мешает концентрации внимания**.

Ребенок **не учится преодолевать трудности, доводить начатое дело до конца**.

При частой покупке игрушек происходит подмена **понятий «забота» и «любовь»**.



Как выбирать и предлагать игрушки



- Игрушка должна **соответствовать возрасту ребенка**.
- Чем **проще формат** игрушки, тем больше игр с ней можно придумать.
- Игрушка должна быть **привлекательна, но не навязчива**.
- Игрушка должна быть **приятной по цвету**. Для детей младше трех лет подходят однородные, спокойные, «природные» цвета. Восприятие цвета формируется в первые годы жизни, и, чтобы не нарушить становление цветового восприятия, не нужно испытывать детские глаза сложными оттенками.
- Ребенку должны быть **понятны назначение игрушки**, ее функции.
- Лучше менять игрушки раз в месяц, оставляя **в свободном доступе не более 10**.



Как выбирать и предлагать игрушки

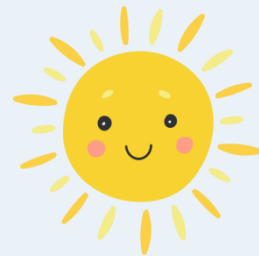


- Игрушки **должны быть разнообразными**: сюжетно-образные (куклы, наборы профессий, фигурки животных и т. д.), дидактические (головоломки, конструкторы, сортеры, вкладыши), спортивные (мячи, обручи, скакалки), музыкальные и т. д.
- Сюжетные игрушки (куклы, фигурки животных) должны условно повторять **реальные** прототипы.
- Для ребенка раннего возраста очень хорошо, если игрушка имеет **автодидактические свойства**, то есть такие признаки, благодаря которым ребенок учится сам. Игрушка сама, своей формой, подсказывает, как в нее играть.
- **Не покупать игрушки с искаженными, устрашающими формами, ядовитого цвета**, с осторожностью предлагать игрушки, которые внезапно и быстро перемещаются, издают громкие звуки и так далее.



[illegible]

Игра – это серьёзно!



И это необходимое условие для психического и социально-личностного развития ребенка...

Хороших вам игрушек и счастливых часов, проведенных в совместной с ребенком игре.



Центр: 8 (34355)
6-35-42,
ПМПК: 8 (34355)
6-35-38

E-mail: [detiirbita-
iz@yandex.ru](mailto:detiirbita-iz@yandex.ru)

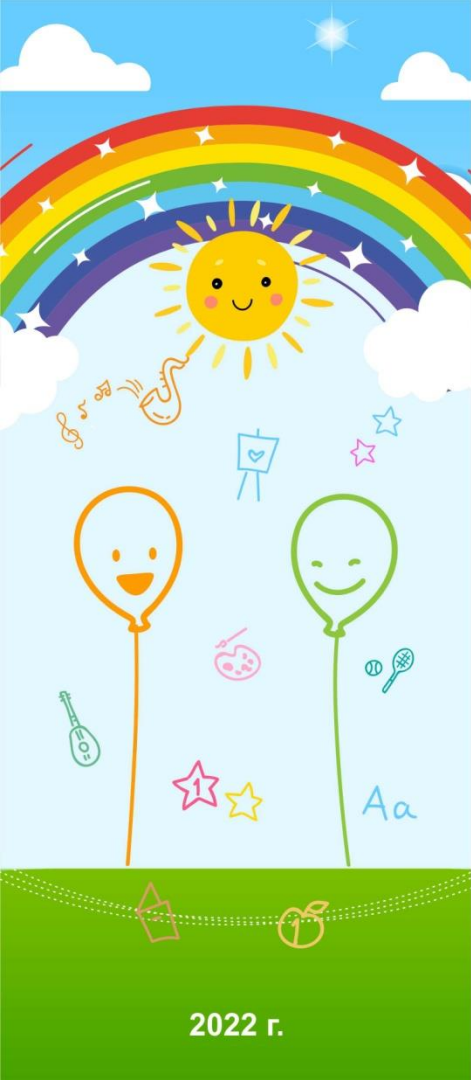
E-mail:
pmpk.irbit@yandex.ru

Задать вопрос на сайте
[http://detiirbita.ru/zada
t-vopros-specialistu/](http://detiirbita.ru/zadat-vopros-specialistu/)



ВОПРОС ?

ОТВЕТ !



Министерство образования и молодёжной политики Свердловской области

государственное бюджетное учреждение Свердловской области
«Ирбитский центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи»

ГБУ СО «ИРБИТСКИЙ ЦЕНТР ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ, МЕДИЦИНСКОЙ И СОЦИАЛЬНОЙ ПОМОЩИ»



Адрес:

623850, Свердловская область,
г. Ирбит, ул. Пролетарская, 16

Центр: 8 (34355) **6-35-42**,
ПМПК: 8 (34355) **6-35-38**

E-mail: detiirbita-iz@yandex.ru

E-mail: pmpk.irbit@yandex.ru

Сайт detiirbita.ru