



Игра и игрушка в жизни дошкольника



*«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий. Это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»*

*Сухомлинский В.А.*

*«Ребенок играет не только с игрушками, он играет словами, ситуациями, событиями, он играет со всем миром. Если маленький ребенок ничего не придумывает, если его творчество не изливается из него мощным ярким потоком, тогда надо бить тревогу и думать, что такое произошло с ребенком, здоров ли он»*

*Юркевич В.С.*

*«Игра для ребенка – естественный способ рассказа о себе, своих чувствах, мыслях, о своем опыте»*

*Зинкевич-Евстигнеева Т.*

*«Игра – жизненная лаборатория детства. В игре, в этой специальной обработке жизненного материала есть самое здоровое ядро разумной школы детства»*

*Шацкий С.Т.*

# Игра – ведущий вид деятельности ребенка-дошкольника

**В игре формируются новые качества личности и психики дошкольника:**

- коммуникативные способности
- воображение
- произвольность поведения
- способность к символическим замещениям
- наглядно-образное мышление

**В игре удовлетворяются основные потребности самого ребенка:**

- в общении
- в познании
- в самовыражении и самостоятельности
- в движении
- в радости, удовольствии
- в подражании взрослому

**Функции игры в педагогическом процессе детского сада:**

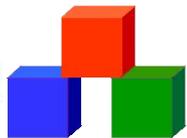
- средство общения с ребенком
- средство обучения
- средство воспитания
- средство развития
- средство изучения ребенка
- средство коррекции



Для каждого возраста существуют свои особенные игрушки, которые предполагают определённый способ действия и наиболее тесно связаны с возрастными особенностями и задачами развития данного периода.

### от 1 до 3 лет

- ведущая деятельность – предметная
- игрушки, способствующие развитию интеллектуально-познавательных и моторных способностей (возможность действий, манипуляций: кубики, пирамидки, вкладыши, матрешки, простые конструкторы и др.)
- усвоение способов действия с предметами (учится соотносить форму, размер, расположение отдельных деталей)



### От 3 до 7 лет

- ведущая деятельность - ролевая игра
- игрушки, способствующие социально-эмоциональному развитию (или развитию личностной сферы), предполагающие общение или обращение с ними как с живыми персонажами: игрушка-«подружка, собеседник»; игрушки-«манекены» (куклы, зверушки, персонажи сказок, мультфильмов и др.)
- усвоение смыслов и норм отношений между людьми



Главная функция игрушки - активизация самостоятельной детской деятельности.

# Функции игрушки

- Привлекательность, способность приносить радость, улучшать жизнь через соотнесение с фундаментальной ценностью жизни
- Способность быть «переходным объектом», то есть нести в себе материнские чувства тепла, любви, защиты, безопасности, покоя, опоры
- Способность быть символическим объектом, психологическим орудием, наделяющим ребенка силой, красотой, добротой, мудростью, делающим его более приспособленным к жизни среди людей
- Возможность игрушки будить фантазию ребенка, его собственную активность





Игрушки, обладающие возможностями быть «переходным объектом».



### *Игрушки защитники - успокоители*

- Большие плюшевые медведи, добрые львы, мягкие тигры, большие собаки и даже (иногда) мягкие плюшевые крокодилы и т.п. Игрушки, которые можно обнять, прижаться, и которые позой и мордой излучают спокойствие и силу, они - большие, взрослые, сильные, дают опору и защиту.



### *Игрушки утешители*

- Это могут быть игрушки-защитники, а также мягкие небольшие игрушки с внимательным, дружелюбным и заботливым выражением лица. Зайцы, плюшевые коровы, небольшие собачки, внимательные бобры и белки и т.д. Ребенок чувствует, что они понимают его, принимают его и сочувствуют ему, они не взрослые, небольшие, они - такие же, как он.



## Игрушки, обладающие свойствами объекта-посредника.

Игрушки для создания **социально-культурных ситуаций и овладения социальными ролями**, воссоздания того или иного **социально-психологического микроклимата**, инструмент для социализации, для отработки и упражнения в различных **навыках**.

- **Мелкие куклы**, представляющие семью, **солдатики, ролевые персонажи** (милиционер, водители транспорта, врач, продавец, футболист), а также предметы, помогающие войти в социальную роль самому ребенку - посуда, транспорт, фонендоскоп, аптечка, шприцы, игрушечная мебель, кухня, домик и т.д.

- Различного рода **конструкторы**. Их цель: тренировка внимания, пространственного мышления, моторики рук, но также они имитируют сюжеты из социальной жизни (например, «Лего»).



## Игрушки, выполняющие символическую функцию.



### Игрушки для идентификации в ролевой игре

- В эти игрушки играют. В них ребенок узнает себя, примеряет себя к ним, но они не сопровождают ребенка в трудных ситуациях его жизни, они не вступают в диалог. Это принцессы, с красотой которых можно идентифицироваться, это настоящая Барби, сильные герои - такие как Человек-паук, Бэтмэн, супермен. Это игрушки, представляющие героев любимых книг, мультфильмов, а также их костюмы, которые можно надеть, чтобы стать этими героями. Это игрушки, качества которых, ребенок оживает и ощущает в себе, проигрывает, проживает их, примеривая себе - как это мне, мое - не мое. Сюда же относится огромное многообразие игрушек, на которых что-то можно легко проецировать - как достоинства, так и недостатки.



### Игрушки для проявления заботы

- Эта группа пересекается с группой игрушек для идентификации, но сюда особенно относятся малыши и пупсики. В игре с этими игрушками можно идентифицироваться с компетентным, сильным, заботящимся взрослым, психологическая и гармонизирующая функция этой игрушки и состоит в том, чтобы дать пережить заботу в чистом виде и упражняться в эмпатическом понимании.



**Агрессивные игрушки для канализации агрессии, освоения социальных норм обращения с агрессией и отработки других негативных чувств**

- А) **Игрушки-страшилки** (их функция - справляться со своим страхом, испытывая удовольствие от пугания окружающих).
- Б) **Игрушечное оружие и доспехи**.
- В) **Негативные персонажи** (как модель силы).

**Агрессивные игрушки для символизации негативных чувств.**

- В игре с этой игрушкой хорошо выражать агрессию, как с помощью игрушки на кого-то, так и на саму игрушку без страха наказания, ведь она же плохая, злая и опасная, и все-таки не ответит тем же. **Это зубастый волк, крокодил, Баба-Яга**, которая может в некоторых вариациях относиться и к символическим игрушкам. Особенность агрессивной игрушки в том, что она должна выражать агрессию однозначно и быть предназначенной для нападения.



## Игрушки – однодневки



- Придуманы взрослыми, чтобы недорого занять ребенка на время, переключив на новое впечатление. Это механизированные игрушки, которые легко ломаются, или стереотипные мягкие игрушки, подобные тем, которые мы видим в детских игровых автоматах. Они не дают развиваться любви к этой вещи и ведут к потребительству в детской комнате, отнимая время и не давая ничего питательного душе или голове.

## Игрушки для коллекционирования

- К ним относятся фарфоровые куклы, в которые нельзя играть, потому что они легко бьются; модели машинок, обычные игрушки, превращенные в часть коллекции. В них нельзя играть, но ими можно обладать. Часто такими игрушками становятся Барби всех видов (например, сказочные героини-принцессы из диснеевских мультфильмов).





- Объем российского рынка игрушек — 12,5 млрд. рублей в год. Доля отечественных товаров едва достигает 10 процентов. Как минимум, 70 процентов продукции поступает к нам из Китая.
- Из 180 тысяч игрушек, взятых на испытания Роспотребнадзором в текущем году, 93 тысячи не соответствуют требованиям безопасности.

(По данным Комитета по делам женщин, семьи и детей Госдумы РФ)

## Какие игрушки нам завозят (в %)



# «Группа риска»

- ❑ **Игрушечное оружие** — это могут быть и ружья, стреляющие шариками (в том числе краской, которая без защитного снаряжения может попасть в глаза), и игрушечные мечи-копья, которыми можно пораниться не на шутку. На первом месте по травматизму - игра «Дартс».
- ❑ **Игрушки с движущимися деталями:** от машинок до вертящихся кукол. Часто в эти детали попадают не только части одежды или волосы, но и детские пальцы.
- ❑ **Игрушки с мелкими деталями без ограничения возраста** — это могут быть и конструкторы и кукольные аксессуары.
- ❑ **Игрушки, у которых лезет мех.** Они могут вызвать негативные последствия от аллергии до удушья.
- ❑ **Шумные игрушки,** которые могут негативно воздействовать на слух.



Игра и игрушка, по мнению ученых, – важнейшие составляющие любой культуры. **Какова культура, таковы и игрушки.** Игрушка – культурное орудие, посредством которого передается в особой «свернутой форме» состояние современной культуры (цивилизации), ее направления в движении: к жизни или смерти, процветанию или деградации, к взаимопониманию или отчуждению.

Игрушка – великое изобретение человечества, в ней не только аккумулирован опыт многих поколений людей, но и воплощены **основные жизненные ценности** того или иного народа, той или иной эпохи, передаваемые другим поколениям.

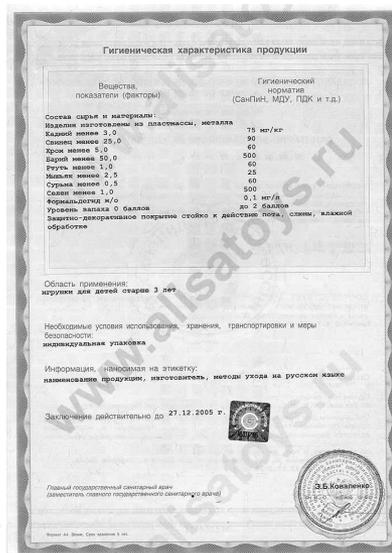
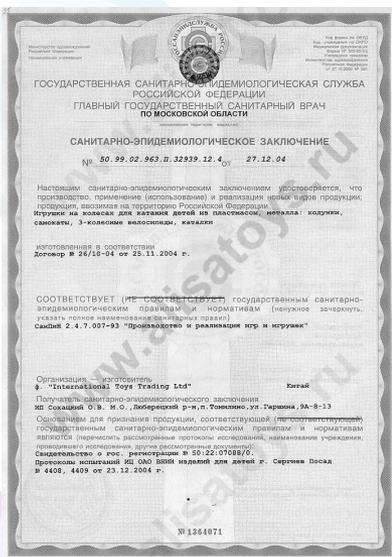


# Внимание, АНТИигрушка!

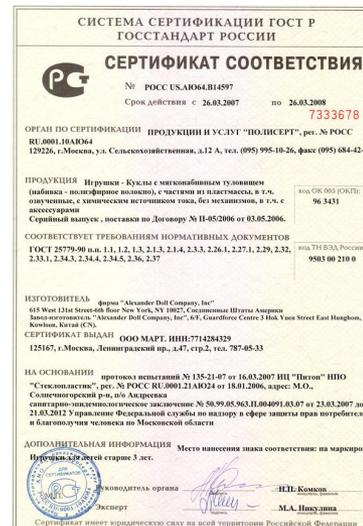


# Сертификация игрушки

- Санитарно-эпидемиологическое заключение, оно же гигиенический сертификат - документ, подтверждающий, что продукция соответствует установленным гигиеническим нормам и санитарным правилам. Служит официальным подтверждением безопасности продукции для здоровья человека.



- Сертификат соответствия ГОСТ (сертификат роста или сертификат качества, сертификат безопасности, таможенный сертификат) - документ, подтверждающий, что продукция соответствует требованиям качества и безопасности, установленным для данной продукции действующими стандартами и правилами.



- Выдается органами санэпиднадзора (Роспотребнадзора) после проведения экспертизы продукции.

- Выдается органами сертификации, аккредитованным в системе ГОССТАНДАРТа на основе сертификационных испытаний в аккредитованной лаборатории.

## Информация об игрушке, предусмотренная ГОСТ 25779-90 (Игрушки. Общие требования безопасности и методы контроля.)



- наименование товара
- наименование страны и фирмы изготовителя
- сведения об основных потребительских свойствах
- цена в рублях
- гарантийный срок (на электромеханические игрушки)
- правила и условия эффективного и безопасного хранения, транспортирования, ремонта и использования игрушек
- дата изготовления
- срок службы
- адрес (место нахождения), фирменное наименование изготовителя (исполнителя, продавца, уполномоченной организации или уполномоченного индивидуального предпринимателя, импортера) и место нахождения организации, уполномоченной изготовителем (продавцом) на принятие претензий от потребителей и производящих ремонт и техническое обслуживание электромеханических игрушек
- основные размеры и количество
- состав (комплектность)
- товарный знак (товарная марка) изготовителя (при наличии);
- штриховой код товара (при наличии)

- В случае небольших размеров **упаковки** или **этикетки**, на которых невозможно поместить необходимый текст полностью, допускается изложение информации о товаре или части её на **листе-вкладыше**, прилагаемом к каждой единице товара.
- В соответствии с п.3.4 СанПиН 2.4.7.007-93 на потребительской таре или вкладыше дополнительно указывается **для детей какого возраста** предназначена конкретная игрушка или игра.

**(Закон РФ «О защите прав потребителей»)**

Маркировка безопасной игрушки должна быть на русском языке и содержать следующую информацию:



- ГОСТ 25779-90
- значок Госстандарта (РСТ), под ним две цифры и две буквы — обозначение, что игрушка протестирована в специальных лабораториях
- страна, организация-изготовитель
- возрастные ограничения с предупредительными надписями
- инструкция по уходу за игрушкой

# Критерии оценки игрушки

(приказ Минобразования РФ от 26.06.2000 №1917 «Об экспертизе настольных, компьютерных и иных игр, игрушек и игровых сооружений для детей»)

## Качества игрушки, направленные на обеспечение развития ребенка

- ❖ **Полифункциональность** (возможность гибкого использования в соответствии с замыслом ребенка, сюжетом игры, в разных функциях)
- ❖ **Возможность применения в совместной деятельности**
- ❖ **Дидактическая ценность** (средство обучения ребенка)
- ❖ **Эстетическая ценность** (средство художественно-эстетического развития ребенка, приобщения его к миру искусства; может являться изделиями художественных промыслов)



## Критерии безопасности (защита ребенка от негативных влияний игрушки на здоровье и эмоциональное благополучие)

- ❑ Не провоцирует ребенка на **агрессивные действия**
- ❑ Не вызывает у него **проявление жестокости** по отношению к персонажам игры (сверстники, взрослые или сама сюжетная игрушка)
- ❑ Не провоцирует игровые сюжеты, связанные с **безнравственностью и насилием**
- ❑ Не вызывает нездоровый **интерес к сексуальным проблемам**, выходящим за рамки возрастной компетенции ребенка
- ❑ Не провоцирует ребенка на **пренебрежительное или негативное отношение к расовым особенностям и физическим недостаткам других людей**

# Педагогическая оценка игрушки

- ◆ Простота и доступность
- ◆ Потенциальная возможность стать **предметом** соответствующего **действия** (деятельности) ребёнка
- ◆ **Привлекательность** для самого ребёнка (отвечает его интересам и потребностям)
- ◆ **Открытость** для разнообразных форм активности ребенка (для преобразований)
- ◆ Возможность **самостоятельной деятельности**
- ◆ **«Коммуникативность»** игрушки (потенциальная направленность на общую, совместную игру)
- ◆ Оптимальное сочетание **новизны** и **узнаваемости**, наличие задачи и ориентиров для её решения
- ◆ **Этический** аспект игрушки (вызывает добрые, гуманные чувства)
- ◆ **Эстетический** аспект игрушки (художественные качества)
- ◆ **«Современность»** игрушки (способность воплотить в себе и передать детям «дух своего времени»)
- ◆ **«Традиционность»** игрушки (связь с культурными традициями своего народа)
- ◆ **Технические** качества игрушки (прочность и безопасность)



# Психологи советуют



Взрослые сами могут попрактиковаться в детском восприятии игрушек. Для этого нужно вынести все свои знания за скобки и увидеть игрушку как будто в первый раз, отвечая при этом на вопросы: **Что это? Как это мне? Так ли это?**

**Вы сами можете почувствовать восприятие ребенка, его магический мир, если увидите или почувствуете:**

- способность игрушки оживать;
- что-то, что делает игрушку настоящей;
- первичное вызываемое чувство;
- чувства, возникающие от контакта с игрушкой (когда представляете, что она оживает);
- внутренние состояния ребенка, с которыми она связана;
- культурные контексты, в которые может увести воображение ребенка эта игрушка;
- отношение к игрушке;
- действия, которые в отношении игрушки хочется совершить.



□ Признать необходимым защиту ребенка от негативного воздействия игр, игрушек и игровых сооружений, наносящих вред его здоровью, нормальному духовно-нравственному, психическому и физическому развитию (ст. 14 Федерального закона «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ»).

□ Использовать педагогический потенциал образовательных учреждений дошкольной системы в работе с семьями воспитанников с целью создания единого развивающего пространства в детском саду и дома.

□ Развернуть работу педагогов и психологов образовательных учреждений по ознакомлению родителей с требованиями, предъявляемыми к играм, игрушкам и игровым сооружениям; проведению консультаций, практикумов, игротренингов для родителей по отбору и использованию игр и игрушек в семье.

□ Включить в планы работы Научно-методических центров, дошкольных образовательных учреждений мероприятия по повышению профессиональной компетенции педагогов в вопросах детской игры и игрушки.

□ Предусмотреть в планах курсов повышения квалификации педагогов тематику по психолого-педагогической ценности, информационной и санитарно-гигиенической безопасности игр, игрушек и игровых сооружений.



«Объединение независимых экспертов игровой, учебно-методической и электронной продукции для детей» (см. сайт [www.moo-edd.ru](http://www.moo-edd.ru)).

