**Влияние современной игрушки на развитие личности ребёнка**

**Содержание**

Введение

1. Возникновение и историческое развитие игрушки

* 1. Игрушка – элемент культуры
  2. Народная игрушка
  3. Современная игрушка

2. Психолого-педагогические исследования проблемы влияния игрушки на развитие личности ребёнка

3. Современные подходы к использованию игрушки для формирования личности ребёнка

Литература

**Введение**

Игра как самостоятельная детская деятельность формируется в ходе воспитания и обучения ребенка, она способствует освоению им опыта человеческой деятельности. Игрушка в данном случае выступает в качестве своеобразного эталона тех предметов, узнать назначение которых и освоить различные действия с которыми надлежит ребенку.

Игрушка важна для развития мимики и личности ребенка. Поэтому, изучением проблемы влияния игрушки на психику ребенка, занимались многие педагоги и психологи.

Так, исследования Коссаковской Е.А. по вопросам игры и игрушки, основанные на изучении опыта организации игровой деятельности детей в условиях общественного воспитания и в семье, показал, что не может быть одинакового для всех возрастов подхода к созданию и отбору игрушек, а обязательно должны учитываться возрастные закономерности развития игровой деятельности. Н.К. Крупская писала о важности игрушки для ознакомления детей с окружающей действительностью, для их сенсорного развития. Менджерицкая Д.В., известный педагог в области изучения игрушки, считала, что игрушка помогает воспитанию у детей интереса к труду, способствует формированию пытливости, любознательности. Давая детям представления о людях разных профессий, разных национальностей, она в тоже время может помочь воспитанию чувства симпатии, уважения к ним.

Игрушка – неизменный спутник ребенка с первых дней рождения. Ее специально создает взрослый в воспитательных целях, чтоб подготовить малыша к вхождению в общественные отношения. Как говорила известный психолог Урунтаева Г.А., что главная задача взрослых состоит в том, чтобы научить ребенка действовать с игрушками.

Ведущей деятельностью в дошкольном возрасте является игра и как ее средство – игрушка. С помощью которой дети узнают о цвете, форме, объеме, социальных ролях, быте, природе.

Сейчас, широко рассматривается проблема о неправильном использовании игрушки. Таким образом, она зловредно влияет на психику и здоровье детей.

В моей работе поставлена цель выяснить, как игрушка влияет на психическое развитие ребенка, и как правильно ее нужно выбирать и использовать.

Предмет исследования: Роль игрушки в психическом развитии ребенка от рождения до 4-х лет.

**Цель исследования:** определить влияние игрушки и ее назначение в психическом развитии.

**Задачи исследования:**

1. Изучить психолого-педагогическую литературу по данной программе.

2. Раскрыть сущность понятий «игра», «игрушка», «психическое развитие».

3. Изучить краткую историю возникновения игрушки.

4. Определить виды и назначение игрушек.

5. Рассмотреть психолого-педагогические исследования проблемы влияния игрушки на развитие личности ребёнка

6. Определить современные подходы к использованию игрушки для формирования личности ребёнка

**Теоретическая и методологическая основы исследования**. Основой исследования послужили труды таких российских и зарубежных ученых, как:

Абраменкова В.В.; Артемьева Е.Ю.; Баткина Л.М.; Белобрыкина О.А.; Библера В.С.; Выготского Л.С.; Голан А.; Запорожец А.В.; Зворыгина Е.; Козловского В.П.; Лосева А.Ф.; Лотман Ю.М.; Миллер С.; Мухина В.С.; Рубинштейн С.Л.; Смирнова Е.О.; Фромм Э.; Юнг К.Г.; Эльконинова Л.И. и др., посвященные проблемам влияния игрушки на развитие личности ребёнка.

**Методы исследования**:

анализ научно-теоретической и психолого-педагогической литературы.

**Предмет исследования**. Предметом исследования является влияние современной игрушки на развитие личности ребёнка.

**Объект исследования**. Объектом исследования является игрушка как элемент культуры.

**Структура курсовой работы**. Курсовая работа состоит из введения, трёх глав, списка использованной литературы.

**1. Возникновение и историческое развитие игрушки**

**1.1 Игрушка – элемент культуры**

Игрушка – это феномен (предмет) культуры, выполненный из определенного материала, обладающий формой и содержанием, значением и смыслом. Образно говоря, игрушка – это «игривое зеркальце» жизни и фантазии, а точнее, бытия и сознания. Почему игривое? Потому, что специфически отражает мир: природу, социум, объекты культуры, научно-технические достижения и фантазии общества и др. Игрушка не слепо копирует, а специфически («игриво») отражает: в игрушке отражаемое, может быть увеличено или уменьшено, обострено или притуплено, расцвечено или обесцвечено и т.д. и т.д.

Являясь предметом культуры, игрушка выступает носителем социально-культурной информации. Материалом игрушки может стать любое доступное для обработки и создания игрушки вещество. Игрушке свойственно разнообразие и неограниченность формы. Значение игрушки в том, чтобы служить предметом для игр.

Функции игрушки – развивать, развлекать и воспитывать, или, говоря языком социологии – социализировать личность человека. Игрушка является средством социализации личности. Она содействует формированию личности ребенка. Игрушки способствуют передаче общественного и культурного опыта. Однако, представления об игрушке как феномене культуры могут строится на различной основе.

Атеистический подход к игрушке заключается в том, что игрушка рассматривается и понимается вне богосозданности мира – как «материальная база, на которой строится игра» (Е.А. Аркин). Теологическое мировоззрение видит в игрушке одухотворенное отражение мира и человека, сотворенных Богом. Но не всякая земная игрушка одухотворена.

В современном российском обществе распространились игрушки, представляющие угрозу для детей (некро-скелетоны, маски вампира и мертвеца, устрашающий наряд Фредди Крюгера, игрушечный набор «Расчленитель» и др.). Эти игрушки выполнены по зарубежным технологиям. С их помощью дети приобщаются к демоническим образам, отражающим злодеев, насильников, слуг сатаны и т.д. Демонические образы игрушек не вписаны в отечественную культурную традицию. Им не противопоставлены светлые образы игрушек, которые входили бы в игрушечный комплект. Поэтому, такие игрушки способствуют передаче отрицательного опыта в развлекательной форме.

То ли дело – дымковская или богородская резная игрушка! Взгляните на них: они вызывают в русском человеке «взрыв радости и оптимизма». Это – жизнеутверждающие игрушки. В этих игрушках проявляется радование человека своему бытию.

Учение Л.Н. Гумилева об этносе позволяет рассматривать игрушку (народную, прежде всего) не только как предмет культуры, но и как элемент этноса. В своем трактате «Этногенез и биосфера Земли» Гумилев пишет: «березовые рощи, ополья, тихие реки Волго-Окского междуречья были такими же элементами складывавшегося в ХIII-ХIV вв. великорусского этноса, как и угро-славянская и татаро-славянская метисация, принесенная из Византии архитектура храмов, былинный эпос и сказки о волшебных волках и лисицах». К этим элементам можно смело отнести еще один элемент – игрушку. Игрушки являются элементами этноса на всем протяжении его развития: от начала до конца. Речь идет о тех игрушках, которые, по выражению питерского резчика деревянных игрушек В.Г. Безнина, «вырастают из народа». Это народные, национальные, а не привозные, иностранные игрушки.

Вырастая из народа, этноигрушки воспитывают и формируют народ. Они могут рассказать народам друг о друге. Играя или общаясь с этноигрушкой, человек приобщается к культурному опыту народа, сотворившего эту игрушку. Он узнает об облике, костюмах, орнаменте, обычаях и традициях родного этноса. Русские народные игрушки, являясь элементами русского этноса, поддерживают в нем позитивное мироощущение, помогают бороться с унынием и пессимизмом.

**1.2 Народная игрушка**

Народная игрушка, как и игрушка вообще, является традиционным, необходимым элементом воспитательного процесса. Через игру и игрушку ребенок познает мир, происходит его социализация в обществе.

Примером ритуального предмета детской игры являются традиционные русские куклы из дерева и соломы, которые не имеют прорисовки лица. Детскими эти куклы стали при упрощении символического смысла древнейших верований, когда Великую богиню, стоящую за гранью добра и зла, опасались изображать с чертами лица, могущими вызвать вред при использовании ее изображения. Практически все дошедшие до нас древнейшие изображения (Богини Матери – «неолитической Венеры») не имеют лица.

Отдельно следует указать на символику коня в русской игрушке. С изображением коня связывался целый ряд представлений. В первую очередь, с конем соотносили солнечных богов, а также представления о реинкарнации души человека после смерти. Связь представлений о возрождении души и солнца базировалась на том, что солнце часть суток проводит в Земном мире, а ночной период – в Подземном. Поэтому и душа человека проведя какое то время в Загробном мире возрождалась для жизни на земле. Подобное представление связывалось с символикой двух коней или одного двуглавого коня. К подобной символике следует так же отнести игрушку «день – ночь». Отметим, что двойного конька можно часто видеть на крыше русской традиционной избы. Подобное изображение – своеобразное пожелание бессмертия хозяевам.

С символикой солнца связываются и всевозможные кони-качалки и качели. В песнях южных славян мотив весеннего качания девушки на качелях соотносилось с ее сакральным браком с солнцем, что должно ей в дальнейшем принести удачу в браке. Совместное качание на качелях юноши и девушки также рассматривалось как пожелание им счастья. Кони-качалки и изображение коней вообще, должны были принести удачу и благословение солнца для ребенка.

В игрушке некоторой моделью Мирового дерева, в первую очередь его кроны – Небесного мира, являлись различные погремушки и мячи. При этом традиционная народная игрушка носила своеобразный благословляющий ребенка характер. К игрушкам подобного типа относилась и модель яйца, так как по древнейшим космогоническим представлениям мир родился из яйца.

Погремушки, шаркунки, трещетки до начала XX века, кроме развлекательной цели, также служили для призывания к ребенку добрых духов или ангелов-защитников. Используя основной принцип магии, связанный повсеместно с принципом подобия, выражающийся в том, что модель или изображение в определенном смысле заменяют оригинал, погремушка или мяч, изображающие Небесный мир, в руках ребенка должны были защитить ребенка от темных сил. Они как бы соединяли его с силами добра. Отметим, что в русской традиционной игрушке не встречается изображений отрицательных персонажей, так как считалось, что такие изображения могут принести ребенку зло, иными словами связать ребенка с оригиналами изображений.

В пинежском заговоре говорится, что игрушка переманивает на себя хворь. Той же цели служили различные свистульки. Свистульки часто изображали то или иное животное, кроме того, изображение животных являлось традиционной темой русской народной игрушки. В тульской области зафиксированы поверья, что посвистев в глиняную свистульку и сказав «Пусть порча перейдет на того, кто ее послал» человек выздоравливает, а тот, кто ее наслал, заболеет [5]. В зависимости от недуга использовалась та или иная свистулька. В обычное время они стояли напротив окна, «не пропуская» болезнь и зло к ребенку.

Древний обряд, связанный с игрушечной свистулькой и посвященный изгнанию злых сил и привлечению добрых, зафиксирован в начале XIX века в Вятке. Назывался этот праздник «Свистунья» или «Свистопляска». Ранней весной дети и взрослые в течение нескольких дней свистели в зооморфные глиняные свистульки, плясали и веселились.

Использование подобных игрушек должно контролироваться родителями и педагогами, которые как правило на воздействие подобных игрушек на психику ребенка не обращают внимание. При применении традиционных и любых других игрушек следует учитывать воздействие образа того или иного персонажа на психику ребенка, особенно это касается современных игрушек часто имеющих агрессивное содержание.

Кроме того, следует обращать внимание на уровень и вибрационные характеристики звука различных свистулек, который подбирался отнюдь не случайно. Воздействие звука традиционной свистульки психику носит скорее терапевтический характер, чем развлекательный. При неумеренном использовании ребенком подобной игрушки следствия от воздействия данного звука на психическое состояние и здоровье ребенка могут быть непредсказуемые. Это не значит, что следует бояться использования свистулек. Большинство из них носило и носит чисто развлекательный характер. Речь идет только о традиционных магических инструментах, чаще всего имеющих зооморфный вид, а также некоторых других игрушках, например, Городецких конях и всадниках, цель которых было воспитание в мальчиках определенного уровня агрессивности, так как символика всадника соотносилась с воином, позже с Георгием Победоносцем. Сам уровень и характеристики звука подбирались для инициирования именно этих качеств. Происходил подбор звука в свистульках не сразу, а постепенно, в течение долгих лет. Через наблюдения и обобщения находили определенные звуковые сочетания, так или иначе действующие на психику человека. При этом считалось, что в иных случаях такие сочетания звука могли привести и к смерти. Вспомним известную былину об Илье Муромце и Соловье разбойнике, где от свиста, крика, и шипения, иными словами определенного звукового воздействия, умирали путники.

Следует отметить, что практически каждая народная игрушка, а за ними и фабричная, несет в себе определенную символику. Эта символика вполне конкретным образом воздействует на психику ребенка. Хорошо известно, что находит подтверждение в ряде психологических исследований, что человек различным образом психически реагирует на различные геометрические фигуры (работы Шабельникова В.К.), цвета (Люшер), формы и их сочетания. Иными словами, давая ребенку ту или иную игрушку, необходимо знать, соответствует ли заложенный в ней психофункциональный код возрасту и эмоциональному состоянию ребенка, а также другим его психофизическим характеристикам. Например, использование игрушки, раскрашенной в черные и красные цвета (в определенной пропорции) может нанести наиболее возбудимым детям психологическую травму. Данный цвет традиционно использовался для обозначения мертвого и загробного мира. Еще 20–30 тысяч лет назад во всем мире могильники и захоронения принято было покрывать красной охрой, о чем свидетельствуют археологические раскопки. В некотором смысле куклы и другие предметы, имеющие подобную «кровавую» раскраску, являются архетипическими. На подобную символику указывает такой известный ученый как Голан в своей книге «Миф и символ».

О воздействии архетипов на психику человека, прежде всего на неустойчивую детскую психику, указывал в многочисленных работах еще немецкий философ и психолог Юнг. Характерно, что уже в наше время японские психологи провели исследование, что для того, что бы человек меньше говорил по телефону, телефонную будку следует изнутри покрывать красной краской. Использование большевиками красного знамени как символа тоже далеко не случайно. Красный цвет вызывает порой немотивированную агрессию и подспудное стремление к смерти. В этой связи характерно и архетипично, что при проведении корриды в Испании и Латинской Америки для раздражения быка используется именно красное полотнище.  
 Другим примером воздействия цвета является голубой цвет. Он традиционно связывается с небесной символикой, благостью и спокойствием. Отметим, что в ряде психологических тренингов для внутреннего успокоения рекомендуется представить себе голубое небо.

Кроме того, ряд геометрических символов, на что указывается в работах В.К. Шабельникова и его школы, по принципу своего воздействия на психику человека имеет ярко выраженный половой характер. Например, волнообразная линия является атрибутом игрушки для девочки: традиционно подобный узор использовался исключительно в женской одежде и являлся своеобразным оберегом. Громовой знак – «шестилепестковый цветок» – чисто мужская атрибутика, на что также указывают данные этнологии. Использование игрушек с разнополовой символикой может привести к нарушению психического равновесия ребенка, а в результате к нарушению развития его личности.

**Народная игрушка** является культурным наследием подобно родной речи, сказке, песне. Народные игрушки тысячелетиями воспитывали ребенка, они проверены детской любовью к ней, детской игрой. Игрушке каждого народа свойственны свои **педагогические, художественные и технические традиции**.

**Исследователями** народной игрушки были **Е.А. Покровский, И.Д. Бартрам, Л.Г. Оршанский.**

Они отмечали, что в народной игрушке нет надуманности, она формировалась в тот период, когда интересы взрослых и детей были близки друг к другу, когда творчество тех и других имело много общих черт, когда в психике и мироощущении тех и других была естественная близость, когда игрушка была интересна и детям и взрослым. «Величайшая правда и простота мироощущения, большая выразительность и целесообразность, стремление понять окружающее и овладеть им обеспечивало игрушке все педагогические качества: она радовала, развивала творчество, учила понимать окружающую жизнь, учила владеть основными видами труда взрослых».

В народной игрушке передается любовь и ласка, веселость и смех, знания и умения – в этом сила ее влияния на ребенка. В народной игрушке много теплоты, которая выражается в заботливом, любовном ее исполнении: брызжущая красками глиняная **дымковская** игрушка; солнечная деревянная **семеновская** игрушка; праздничные, яркие, красные **городецкие** кони. Народная игрушка будит мысль и фантазию ребенка своей незамысловатой техникой движения, звучанием, своей сказочной, декоративной трактовкой.

Народная педагогика создала все основные типы игрушек для каждого возраста: погремушки для детей раннего возраста (с шумом, движением, яркой окраской); каталки для малыша 2–4 лет (**городецкие коньки, семеновские петрушки, кировские вертушки** и др.).

Лошади и другие животные на колесах, разнообразные животные – богородские деревянные и загорские из папье-маше, разборные игрушки и многое другое. Мяч и обруч являются древнейшими народными игрушками, созданными одновременно у разных народов. Бабенские токари создавали «дидактические» разборные игрушки: пирамидки, матрешки, складные яйца, бочонки и т.п. В оформлении народной игрушки мастером учитываются особенности возраста детей: более упрощенная, условная по цвету и форме игрушка для малышей – свистульки, городецкие кони, и более

реалистическая для старших – богородская резьба.

Народная игрушка не просто радует, забавляет и эстетически развивает, она дает простор творческой игре, которая ориентирует в окружающей жизни и учит ребенка труду и технике.

Народная игрушка содержит в себе художественную культуру народного творчества, развивает самобытные черты эстетики своего народа. Русская народная игрушка полна традициями национального русского искусства: упрощенность и четкая ритмичность формы, декоративность росписи, орнаментальность.

**Е.А. Флерина** отмечает, что никакой другой вид народного творчества так активно и глубоко не воспитывает в ребенке **национальных черт эстетического чувства**, как народная игрушка, которую ребенок любит, с которой он активно и творчески действует. Техника народной игрушки всегда простая, доступная детскому восприятию и часто очень остроумная, построена на простейших законах техники и механики.

В игрушке народ дает ребенку простое, но подлинное, первосортное искусство.

Важно разделять группы народных игрушек, среди которых одни могут быть предназначены для детей, а другие – быть предметом эстетического быта.

Сейчас как никогда важно изучать и собирать народные игрушки, поддерживать и укреплять традиции народной игрушки, создавая игрушки по типу народных, но с учетом современной тематики.

**1.3 Современная игрушка**

Наши современные девочки и мальчики, те, для кого игра – жизненная необходимость и условие для развития, на самом деле разучиваются конструктивно играть. Это беспокоит специалистов – психологов и педагогов во всем мире. Что бы вы сказали, если бы птицы перестали петь, зайцы перестали прыгать, а бабочки летать? 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 детского поколения – другому, которая не прерывалась даже во время войн, и это привело к кризису игровой культуры. В начале 70-х годов наши газеты пестрели заголовками: «Куда уходят детские игры?», «Кто поможет игрушке?» и т.п. Но, 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 недавно психологические исследования в детских садах показали, что на вопрос «Во что ты любишь играть?» 5% детей 4–6 лет вообще не могли назвать ни одну игру, 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 пряток, но правила игры (самое главное, ее смысловой стержень) сформулировать смогли лишь некоторые. Из игры уходит ее правилосообразность и соотносимость с образом идеального взрослого.

К сожалению, совсем исчезли групповые игры – воздух детской жизни старших поколений. Где они – казаки-разбойники, бояре, жмурки, лапта и прочие детские радости? Все они вместе со считалками, закличками, песенками и другими формами детского фольклора – величайшего богатства нашей культуры – сохранялись в детской субкультуре на протяжении веков, передаваясь из уст в уста (по свидетельству исследователей, некоторым известным детским играм не одна тысяча лет, а игрушки имели хождение уже в незапамятных времен).

Зато появились многочисленные научные концепции игры, в том числе и психологические, однако сама суть, «тайна» игры оказалась так и не раскрыта. Многие ученые – психологи пытались ответить на главный вопрос – зачем игра ребенку?

Современный ребенок живет в мире, на первый взгляд, гораздо более ярком и разнообразном, чем его сверстник 200, 100 и даже 30–40 лет назад. Давайте оглянемся: яркие обложки книг, журналов и учебников в школе, цветные рекламные щиты на улице, а дома – фломастеры и карандаши, разноцветная одежда и, конечно, пестрота игрушек, порой самых невообразимых цветов, форм, назначений. Я уже не говорю об экране телевизора, о мониторе компьютера – с их буйством красок, неестественностью ракурсов и графических решений. Мы все и наши дети живем в мире бесконечно вариативном, заполненном до отказа разнообразными и … недолговечными предметами: одноразовая посуда, белье, упаковка и пр. А игрушки покупаются, как сказал один папа пятерых (!) детей, чемоданами и через месяц так же чемоданами выбрасываются. Так, конечно, не у всех, но у всех постоянно идет смена красок, форм, мелькание картинок, предметов, лиц. И психика ребенка не справляется, деформируется восприятие цвета и звука, запаха и прикосновения, деформируются и представления о добре и зле.

Посредством этой по сути сенсорной агрессии окружающей ребенка среды нарушена стабильность и устойчивость оснований мира, дающие психологическую уверенность маленькому человеку в том, что мир прочен, надежен, а значит, безопасен. В больших и малых городах калейдоскоп назойливых рекламных щитов, мелькание предметов и лиц, какофония звуков автомобилей, мчащихся мотоциклов, работающих отбойных молотков, дробящих асфальт, визг тормозов, грохот бульдозеров, электропоездов и мусоровозов, гул сирен спецмашин, теснота и скученность в транспорте и пр. и пр. – все эти «блага урбанизации» не дают воссоздать целостную картину мира, невротизируют, вызывают недоверие к миру. Поставлена под вопрос предсказуемость самого мира, необходимая ребенку для адекватной социализации среди людей, для управления собственным поведением и просто для жизни. Неоправданное обилие игрушек вокруг малыша лишь не добавляет гармонии, а лишь усугубляет количество раздражителей сенсорной системы ребенка.

Игрушку как явление массовой культуры представляет детская серийная игрушка – зримое воплощение картины мира как машины, механизма. Здесь окружающий мир предстаёт не как живой организм, что более естественно для ребенка, а как механизированный роботоподобный объект. Серийная игрушка организует конкурентные игры за право обладания вещью, успехом, превосходством. Она отчуждает ребенка от другого человека, снижает творческий потенциал игры.

Серийная игрушка, с которой чаще всего, к сожалению, имеет дело современный ребенок, по сути своей является антиигрушкой: в ней содержится идея обладания, а не радостного постижения разнообразия мира; у ребенка она формирует тенденцию вытеснения развивающей игры и подлинного творчества. Массовость производства профанирует индивидуальные эмоциональные отношения с игрушкой как с «другим Я». Внешняя привлекательность игрушки-товара становится важнее игрового применения, отсюда – новые формы, материалы, не свойственные традиционной игрушке. Детская игрушка сегодня как часть современной массовой культуры способствует построению ребенком весьма мрачной и безрадостной картины мира, о чем свидетельствуют детские рисунки. Она предназначена для организации прежде всего имитационных, конкурентных, а не креативных (творческих) игр.

Серийная игрушка по духу своему противостоит креативной (подлинно развивающей) игрушке, той, которая способствует развитию творческого потенциала ребенка и его личностного и нравственно-духовного роста. Такая игрушка соответствует идее глобализации, она начисто лишена индивидуальности и не предполагает таковую у ребенка, она часто стремится к точному копированию объекта (автомобиля, паровоза или куклы-младенца), чем начисто лишает ребенка творческого подхода к себе.

Максимальной креативности достигает «игрушка изначальная», поскольку она не требует однозначного способа обращения с ней, напротив, провоцирует многообразие стратегий поведения. Это все так называемые архетипические игрушки – конструктивные, неопределенные, многофункциональные: мяч, обруч, палка, веревочка и пр. По сути своей креативная игрушка своими корнями уходит в игрушку народную, «отшлифованную» и осмысленную десятками или сотнями поколений.

**2. Психолого-педагогические исследования проблемы влияния игрушки на развитие личности ребёнка**

У большинства из нас детство связано с любимыми игрушками, которые остались в памяти как близкие друзья, как воплощение теплоты и значимости той невозвратимой поры. Нормальное развитие ребенка, становление его внутреннего мира немыслимы без игры, следовательно, без игрушки. Игрушки для ребенка – та «среда», которая позволяет исследовать окружающий мир, формировать и реализовывать творческие способности, выражать чувства; игрушки учат общаться и познавать себя. Это, с одной стороны; с другой стороны, игрушка – тот товар, который взрослый выбирает и покупает для своих детей. Данный вид товара сохраняет свой рейтинг во все времена. Подбор игрушек – дело серьезное и ответственное. От успешного решения этой проблемы зависят настроение ребенка и прогресс в его развитии. Чтобы сориентировать взрослых в необъятной стихии рынка игрушек, мы решили рассказать о наиболее ценных из них и полезных.

Выбрать игрушку в настоящее время чрезвычайно трудно: наряду с традиционными (куклы, мишки, мячики) появляются новые (динозавры, пауки, покемоны и пр.), невиданные даже самыми молодыми родителями. Как сориентироваться в этом мире продукции? Как оценить их игровой и развивающий потенциал? Как выбрать то, что нужно ребенку? В сложившейся стихии рынка ответ на эти вопросы чрезвычайно труден. Как показывают опросы, в большинстве случаев игрушки выбираются и покупаются стихийно, в силу сложившихся обстоятельств или внешних, поверхностных признаков (привлекательность, величина, стоимость, желание угодить ребенку и пр.). Развивающий потенциал игрушки, ее педагогическую «полезность» взрослые либо вовсе не учитывают, либо целиком доверяются прилагаемой аннотации, в которой производитель пишет все, что хочет. Отсутствие каких-либо ценностных ориентиров на рынке игрушек (как у производителей, так и у покупателей) приводит к их бесконтрольному производству, бессистемной закупке и бессмысленному потреблению. В результате прилавки магазинов и детские комнаты завалены однотипными и, как правило, бесполезными (а иногда и вредными!) игрушками, но нужных и важных для детского развития нигде нет. Такая ситуация весьма негативно отражается на качестве игры, а следовательно, и на эффективности развития ребенка.

Поэтому чрезвычайно важно при выборе игрушек учитывать не только их красоту и санитарно-гигиенические свойства, но и возможный психологический эффект. Однако подобная оценка должна опираться на объективные и научно обоснованные критерии. Очевидно: такими критериями владеет далеко не каждый родитель. Здесь необходимо участие педагогов, психологов, которые в силу своей профессиональной квалификации понимают закономерности развития ребенка, особенности его игры в разный возрастной период.

Для начала поговорим о том, какие бывают игрушки, для чего они нужны и что каждая из них может дать для развития. Прежде всего подчеркнем: развитие ребенка происходит в разных видах деятельности, в ходе которых малыш преобразует не только предмет своей деятельности, но и самого себя. Самостоятельная и осмысленная активность ребенка в любой ее форме – важнейший результат развития и проявление его внутреннего мира. Осознание окружающего мира происходит прежде всего в действии. Ребенок, осваивающий окружающий мир и «строящий» самого себя, – это ребенок, стремящийся действовать в этом мире.

Исходя из этого, главная функция игрушки – активизация детской деятельности. Игрушку в качестве предмета, специально созданного взрослыми для детей, можно рассматривать как своеобразное (и, пожалуй, самое распространенное) средство развития. Игрушка должна стимулировать осмысленную активность ребенка и способствовать становлению новых форм его деятельности. Развивающий и образовательный эффект игрушки определяется прежде всего характером игрового действия и его связью с задачами развития. Этот аспект должен отчетливо осознаваться: выбирая ту или иную игрушку, взрослый должен сразу представить, что ребенок будет с ней делать.

Среди всех видов деятельности детей психологи выделяют две группы. В первую входят те виды, внутри которых происходит преимущественное освоение смыслов, задач и норм отношений между людьми и на этой основе – социальное и личностное развитие ребенка, т.е. его желания, интересы, чувства. Вторую группу составляют виды деятельности, внутри которых происходит усвоение способов действия с предметами и на этой основе формирование интеллектуальных, познавательных сил детей, их технических возможностей. Исходя из этого общепринятого разделения, имеющийся массив можно условно разделить на две группы.

1. Игрушки, способствующие социально-эмоциональному развитию (или развитию личностной сферы), предполагающие общение или обращение с ними как с живыми персонажами.

2. Игрушки, способствующие развитию интеллектуально-познавательных и моторных способностей.

Данное разделение крайне удобно, поскольку позволяет определить для каждого возраста главную линию развития и соответствующую ей деятельность, т.е. выделить приоритетные виды игрушек. Так, например, для детей от одного года до 3 лет главная, ведущая деятельность – предметная, в которой ребенок овладевает различными действиями с предметами, учится соотносить форму, размер, расположение отдельных деталей. Поэтому нужны прежде всего игрушки второй группы. А в дошкольном возрасте – от 3 до б лет – ведущей деятельностью становится ролевая игра, для которой необходимы игрушки первой группы. Кроме выделенных двух линий развития, есть и третья. Речь идет о физическом развитии и воспитании ребенка. Задача укрепления здоровья, формирования физических качеств: силы, выносливости, ловкости, меткости и пр. – важнейшая для воспитания детей.

Итак, исходя из сказанного, следует: первое и необходимое требование к игрушке – потенциальная возможность стать предметом соответствующего действия (деятельности) ребенка. Выбирая забаву, нужно, с одной стороны, ориентироваться на возраст (и, следовательно, главный тип деятельности), а с другой – стремиться к тому, чтобы в распоряжении были все виды игрушек, способствующие развитию различных сфер жизнедеятельности. Возможность (или невозможность) активного действия ребенка зависит от многих качеств, например от величины игрушки. Огромные мягкие «животные» (собаки, бегемоты, слоны), которые трудно взять в руки, не предмет детских действий. Те же мягкие игрушки, но меньших размеров вполне могут использоваться в детской игре. Большое значение имеют и технические качества. Если кольца пирамиды с большим трудом надеваются на стержень, части матрешки со скрипом соединяются друг с другом, а колеса машинки плохо прокручиваются, ребенок не может осуществлять с этими игрушками соответствующие действия, хотя сами по себе эти виды имеют несомненное развивающее значение. Иногда взрослым кажется, что чем больше разных свойств и качеств содержит игрушка, тем лучше. Так, казалось бы, пластмассовый слоник на колесах, который одновременно и паровозик, и телефон, открывает разнообразные возможности для детской активности. Но такое «разнообразие» дезориентирует ребенка: он не знает, что делать – возить ли, разговаривать ли по телефону или кормить? Причем полноценное выполнение всех этих действий весьма ограничено – перевозить что-либо на такой игрушке невозможно (ничего не положишь и никого не посадишь), телефонная трубка все время падает, а слон не в полной мере слон, поскольку он телефон на колесах. Гораздо полезнее в этом плане было бы «разъединить» все функции и предложить ребенку три разных и понятных по своему назначению и по способу действия предмета.

Требования, которые необходимо учитывать при выборе конкретной игрушки

1. Психолого-педагогические: игрушка выступает как предмет деятельности ребенка и рассматривается с позиций возможного развивающего эффекта.

2. Социокультурные: игрушка рассматривается с точки зрения ее объективных свойств, имеющих наиболее важное значение для воспитания.

3. Технические: прочность, качество изготовления, безопасность для здоровья – первые и совершенно необходимые требования. При их отсутствии, т.е. при выявлении какой-либо опасности для здоровья ребенка, дальнейшую психолого-педагогическую оценку проводить нецелесообразно.

Однако «полезность» игрушки с точки зрения развития ребенка далеко не единственный критерий оценки. В игрушке как бы пересекаются интересы и задачи взрослого и ребенка. Она обязательно должна, с одной стороны, развивать способности ребенка, а с другой – приносить ему радость и удовольствие. Специфика и своеобразие игрушки как посредника между ребенком и взрослым не только в совмещении, но и во взаимообусловленности этих двух, казалось бы, противоречивых задач. Для того чтобы игрушка стимулировала осмысленную активность (т.е. способствовала развитию), она должна отвечать интересам ребенка, соответствовать его потребностям, быть увлекательной и привлекательной. Соответствие интересам самого ребенка – важнейшее требование к игрушке, которое, собственно, и делает ее игрушкой. Но вот что примечательно: интересы и предпочтения детей и взрослых зачастую не совпадают. Взрослых привлекают внешняя красота, сложность, богатство деталей или описанное в аннотации развивающее значение. У детей несколько другие «приоритеты». Они могут предпочитать ту или иную игрушку потому, что видели подобную у своих друзей, или потому, что она похожа на знакомый сказочный или телевизионный персонаж (чебурашки, черепашки, телепузики пользовались в свое время большой популярностью). Однако главное достоинство игрушки, привлекающее ребенка, – возможность что-либо с ней делать. Только в том случае, если она вызывает желание действовать с ней (разбирать и собирать, передвигать различные части, возить, извлекать новые звуки и пр.), ребенок хочет скорее взять ее в руки и начать игру.

Чтобы игрушка подняла свою развивающую роль, она должна быть не просто привлекательной, но и открытой для разнообразных форм активности ребенка. Предметы, предполагающие пусть и полезные, но только стереотипные, однообразные действия, могут стать материалом для упражнений, тренировок, но не игры. Сфера игры – это сфера образов, условностей, скрытых возможностей. Игра – это, прежде всего проба своих возможностей и выяснение свойств предмета игры. Поэтому предмет игры должен не только быть привлекательным, но и содержать элемент новизны для поддержания любознательности и собственной активности ребенка. Если материал детской игры привлекателен, но предполагает строго определенный способ употребления (например, заводные, механические или некоторые электронные игрушки), то игра приобретает скорее характер упражнения или времяпрепровождения. Чем более завершена игрушка, тем меньше она оставляет простора для творчества. Сложные и завершенные игрушки предопределяют характер действий и приковывают ребенка к известным стереотипным движениям. Игрушки более простые и менее определенные допускают широкий спектр игровых действий. Соответственно, материал игры должен быть достаточно простым и вместе с тем гибким, допускающим усложнение, вариативность и упрощение поставленных задач. Игрушка должна быть максимально открыта для преобразований. Такие универсальные и популярные во все времена мячи, кубики, вкладыши, куклы, благодаря своей простоте, чрезвычайно пластичны, допускают бесконечные усложнения, тысячи новых комбинаций. Они не могут наскучить. Отсюда: открытость для разнообразных действий, гибкость и простота – важные требования для хорошей игрушки.

Игровые действия ребенка должны быть не только осмысленными и разнообразными, но и самостоятельными. Игрушку можно рассматривать как особый предмет, позволяющий ребенку ощутить свою компетентность, уверенность в своих силах. Она должна быть опорой для самостоятельных действий, должна помогать ребенку ощутить свою компетентность и автономность. Возможность (или невозможность) его самостоятельного действия зависит от некоторых незначительных и незаметных для взрослых деталей. Возьмем для примера коробочку с сюрпризом: стоит нажать на кнопку, как изнутри выскакивает зайчик или котенок. Но все дело в том, где расположена эта кнопочка. Если сверху (а нажимать нужно вниз) – все в порядке, малыш будет самостоятельно, с удовольствием играть и радоваться внезапному выпрыгиванию зайчика. Но если эта кнопочка помещена спереди и для ее нажатия необходимо удерживать коробочку другой рукой (иначе она сдвигается назад), самостоятельная игра становится невозможной – необходима помощь взрослого, который удерживает коробочку или сам вызывает появление зайчика.

Материал игры должен позволять постановку и самостоятельное разрешение все более сложных задач. Наличие в игрушке не только «загадки», но и «подсказки» вызывает интерес и желание действовать. Предмет игры должен содержать понятные для ребенка ориентиры для его самостоятельной деятельности. В качестве примера приведем такие известные народные игрушки, как пирамидки, матрешки, вкладыши, которые сами «подсказывают» правильный способ действия. Совершенно новые, незнакомые и непонятные предметы, не имеющие никаких аналогов в личном опыте, не дают «подсказки» для самостоятельных действий, скорее испугают, чем вызовут желание играть. Оптимальное сочетание новизны и узнаваемости, наличие задачи и ориентиров для ее решения – важное качество игрушки, стимулирующее детскую активность.

Особое значение в игровой деятельности имеет ее общественный характер. Если ребенок играет один, его действия побуждаются лишь внешними обстоятельствами и собственным желанием, в силу чего эти действия остаются неосознанными и ненаправленными. Играя с кем-либо, ребенок неизбежно сталкивается с действиями и желаниями партнеров, учится согласовывать свои и чужие действия, подчиняться общим законам совместной деятельности. В такой игре он строит совместное знание относительно общей деятельности, т.е. происходит ее осознание. В этой связи особое достоинство игрушки – потенциальная направленность на общую, совместную игру.

Итак, действия ребенка с игрушкой должны быть осмысленными, вариативными, самостоятельными и включенными в коммуникацию. Все это психолого-педагогические требования к игрушке, которые нужно использовать при ее выборе. Однако игрушка – не только объект детской деятельности, но и предмет культуры, вобравший в себя определенное социокультурное содержание и передающий его детям. Особенности игрушки как предмета культуры имеют как самостоятельную ценность, так и определенное воспитательное значение. Эти особенности также необходимо учитывать, осуществляя экспертизу. К социокультурным особенностям игрушки относится, прежде всего, этический аспект, который наиболее тесно связан с ее воспитательной функцией. Игрушка должна по возможности вызывать гуманные чувства и стимулировать просоциальные действия. Она должна поддерживать бережное отношение к живому, подчеркивать человеческое, антропоморфное начало в животных, растениях и, конечно же, в человеке во всех его ипостасях. Недопустимо наличие в игрушке качеств, стимулирующих асоциальные действия и чувства: насилие, жестокость, агрессивность ко всему живому. Нарушение этических требований к игрушке, даже при ее хорошем развивающем эффекте, должно быть основанием для ее отрицательной оценки.

Игрушки, способствующие социально-эмоциональному развитию: различные виды животных (мишки, зайчики, собачки и пр.); куклы со всевозможной кукольной утварью; наборы для игры в доктора, парикмахера, магазин; детали костюма и атрибуты, помогающие принять и удерживать игровую роль (халат и шапочка врача, руль для машины, милицейская фуражка, красная шапочка); транспортные игрушки (грузовик, поезд, машинка). Игрушки, способствующие интеллектуально-познавательным и моторным способностям: всевозможные кубики, конструкторы, пазлы, мозаика, лото, домино и пр. Игрушки, способствующие развитию физических качеств: мячи, обручи, скакалки, кегли.

Игрушка практически всегда имеет художественный, эстетический аспект. Многие народные и авторские игрушки – это произведения искусства. И не удивительно, что они становились предметом искусствоведческих исследований. Художественные качества игрушки необходимо учитывать и с психологической точки зрения, поскольку именно с этой стороны должны привлекать ребенка, формировать его эстетический вкус. Материал, с которым играет ребенок, закладывает его взгляд на мир, в том числе эстетический. Поэтому, оценивая игрушку, важно учитывать ее красоту, художественность исполнения, эстетическое воздействие, наконец, ее социальный аспект, связь с окружающей общественной жизнью. Игрушка всегда заряжена определенным духом своего времени, того общества, в котором она создана. Игрушки, создаваемые для детей, всегда отражают мировоззрение взрослых, их идеологию, технологию, вкусы, моду и пр. Игрушка способствует утверждению в сознании ребенка определенных социально-бытовых представлений, знакомит с общественным и семейным укладом. Она имеет определенное влияние на социализацию ребенка, его вхождение в данное конкретное общество. Показательно: игрушки каждого поколения детей существенно различаются (в особенности куклы, бытовая утварь, транспорт). Очевидно, пользуясь этими игрушками, дети осваивают различные общественные модели. Через игру они привыкают к орудиям труда, предметам домашнего обихода, мебели, одежде, машинам, принятым в современном обществе. Поэтому «современность» игрушки, ее способность воплотить в себе и передать детям «дух своего времени», типичные образцы современного стиля и эстетики также должны учитываться при оценке.

Кроме того, несомненно важное достоинство игрушки – ее связь с культурными традициями своего народа. Почти каждый народ создает своеобразный стиль изготовления и использования игрушек для своих детей. Особенно богата в этом отношении отечественная традиция – дымковская, гжельская, сергиев-посадская деревянная игрушка. Российская культура накопила огромные богатства, связанные с изобретением и изготовлением игрушек, которые сегодня во многом утрачены. Этот дар народа своим детям необходимо восстанавливать, сохранять и передавать его по прямому назначению, т.е. его маленьким потребителям. Он имеет не только этнографическое или историко-культурное значение – это незаменимое средство воспитания и развития. Даже красивые сувенирные игрушки (матрешки, деревянные медведи, лошадки, петрушки и пр.) остаются прежде всего предметами детской игры. Они отражают упрощенный, юмористически или патетически преломленный стилизованный образ своего народа. Это их главная функция и прямое назначение.

Наконец, создание игрушек – это всегда творчество, изобретение нового. Создание новой игрушки или игры – по дизайну, по способу действий, по образному строю – событие довольно редкое; это определенный вклад как в культуру вообще, так и педагогику в частности. Оригинальность игрушки, уникальность и неповторимость – ее несомненное достоинство, отличающееся от типовых, массовых образцов. Этот аспект также необходимо учитывать при оценке.

**ГДЕ СПРЯТАЛСЯ ЗАЙЧИК?**

Игра, развивающая пространственные представления и их словесное обозначение

Младший дошкольный возраст

Обучающая задача. Не просто ответить, где спрятан зайчик, но и отгадать, почему он здесь спрятался. В решении этой задачи нужно применить не только имеющиеся знания, но и находчивость, догадливость, т.е. элементы творческого мышления.

Характер игры. Игра-задача, требующая от ребенка целенаправленных усилий мысли. Несмотря на коллективный характер, рассчитана на разделение ответственных ролей: кто-то из играющих прячет, кто-то ищет. Обучающую задачу решают и первые, и вторые, но по-разному. Те, кто прячет, решают вместе с воспитателем, как загадать загадку, т.е. как найти такое место для зайчика, чтобы его можно было не только назвать, но и выполнить с ним игровое действие. Тот, кто ищет, должен самостоятельно решить познавательную пространственную задачу (обозначить словами, где находится зайчик по отношению к предметам обстановки) и отгадать игровое действие с ним, которое придумали те, кто спрятал зайчика.

Игра учит согласованному выполнению разных игровых ролей и ответственности друг перед другом.

Игровой материал. Образная игрушка (желательно зайчик). Дополнительно можно использовать и другие образные игрушки (предметы кукольной мебели, посуду, машинки и др.).

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель (обращаясь к детям и предлагая занять места). Хотите поиграть сегодня в загадки? Только это будут загадки особенные! Нужно отгадать, где спрятался зайка-озорник и что он там делает.

Педагог подзывает кого-нибудь из детей (желательно более смелого и развитого), предлагает ему отойти подальше, к стене, стать спиной к детям, закрыть глаза и руками уши и не оглядываться, пока не позовут. Обращаясь к остальным, воспитатель шепотом договаривается с ними, куда спрятать зайчика: предлагает не только место, но и подсказывает, что он там будет делать («Поставим зайчика у аквариума, пусть Вова догадается, что зайчик смотрит, как плавают рыбки»). Педагог просит не разглашать секрет. Водящий должен сам его найти и сказать, где спрятан и что делает.

«Пора», – хором говорят дети, и водящий отправляется на поиски.

Воспитатель предупреждает, что он должен не только найти, но и сказать, где он нашел зайчика и что зайчик там делал. Если ребенок затрудняется в правильном словесном обозначении места, воспитатель предлагает детям помочь ему. Кто-либо из детей подходит к водящему и подсказывает ему на ушко, где спрятался зайчик. Но загадку, что он там делает, ребенок должен отгадать самостоятельно. В этом ему может помочь наводящий вопрос воспитателя. Если ответ правильный, дети хлопают в ладоши и говорят: «Молодец!». Затем выбирается новый водящий.

Так по очереди дети ищут спрятанного зайчика и отгадывают игровые действия, а остальные вместе с воспитателем придумывают новые загадки, например: зайчик залез на шкаф за флажком и боится спрыгнуть; зайчик подошел к машине и хочет -» на ней покататься; зайчик сел верхом на лошадку и ждет, когда его покатают; зайчик сел за игрушечный столик и хочет, чтобы его покормили.

Правила игры.

1. Прятать игрушку каждый раз в новом месте, которое можно легко заметить и обозначить словом.

2. Придумать, куда спрятать игрушку; отгадывать могут только те, кого вызовет воспитатель.

3. Не подсказывать, не выдавать секрет, где спрятан зайчик. Кто подсказывает, его не выбирают на роль водящего.

Советы воспитателю. При выборе места (где спрятать зайчика) исходите из того, какие новые предлоги и наречия должны усвоить дети. Напомним задачи игры: развивать словарный запас, развивать сообразительность. В начале игры вызывайте более уверенных в себе детей. В дальнейшем к роли водящего можно привлекать и пассивных, робких, заторможенных детей. Если ребенок не может отгадать игровую загадку, помогите ему наводящими вопросами.

**3. Современные подходы к использованию игрушки для формирования личности ребёнка**

Тема «Игра и игрушка» в последние годы вновь становится ключевой в отечественной науке и практике исследований современных проблем детства.

Наращивающая с каждым годом темпы глобальная реформация российского общества не могла не отразиться на психологическом самочувствии человека, актуализировав базальную потребность в идентификации (по Э. Фромму), выраженной в особой обостренности переживаний по поводу осмысления своего места в мире, поиска себя. Причем наибольшую тревогу вызывает тот факт, что в эту воронку социальных катаклизмов оказалось закономерно вовлечено и наименее психологически защищенное население России – дети. Их мировоззренческие тенденции и духовно-нравственная опора разрушены извне еще до того, как они начали активно формироваться.

Одно из определений культуры, данное В.С. Библером, трактует ее как творение нового самобытного и самобытийного мира. Л.М. Баткиным онтологически культура рассматривается как «не что иное, как внесение в мир смысла». С точки зрения Н.Н. Рубцова (1991), культура представляет собой системную иерархию смыслов, хотя она не исчерпывается этим определением.

Усвоение культурного смысла, полагает В.П. Козловский, предполагает «вживание в него, врастание в ткань того культурного мира, смыслом которого он является. Смысл требует бытийного, жизненного соучастия в нем, сопричастности, тогда он выступает во всей полноте своего содержания и функций как носитель уникальных секретов культурного процесса, действий, поступков, образа мыслей и чувств того или иного самобытного сообщества людей». Именно с культурным пространством связано нравственное развитие личности, представляющее собой сложнейший путь усвоения нравственного знания, образцов, идеалов, принятых в обществе, осмысления с помощью взрослых собственного нравственного опыта и опыта других людей, созревание нравственных чувств. Выход в культуру – это путь к идеалу, образу, и это движение бесконечно. Следовательно, культурное развитие – есть ни что иное, как композиция (построение), мера пути, который позволяет человеку обрести идеальный образ себя.

Однако механическое заучивание канонов и правил – по сути своей обман, иллюзия не только нравственности, но и морали. Л.С. Выготский, вводя параметр культуры в качестве основополагающего вектора развития, вычленяет и наиболее значимую, далее неделимую единицу целостности внутреннего мира человека – переживание [9]. Очевидно, необходимы такие ситуации, в которых эти каноны и нормы, чтобы стать личным достоянием человека, должны соответствующим образом и в соответствующей (истинной) форме быть прожиты им. Только то, что пережито ребенком, считал Л.С. Выготский, может стать личностно значимым для него, автобиографичным. Иначе говоря, состояться (быть, по Э. Фромму), в полном смысле этого слова, человек может только в пространстве культуры.

Наиболее значимым носителем смысла в культуре выступает символ [16; 17]. По Н.Н. Рубцову, символ не соотносится с единичным смыслом. «Символ – это потенциально неисчерпаемая смысловая глубина. Символ всегда есть некий предел, раскрывающий себя в целом континууме смысловых единичностей. Символ – это всегда открытый образ, его смысл никогда не сводим к одному определенному значению, он всегда – веер возможностей, смысловых перспектив» [26, с. 43]. Однако без смысла не может быть символа; смысл символа образуется посредством переноса на символический предмет смысла другой вещи по механизму ассоциативной связи.

С точки зрения Ю.М. Лотмана (1996), символы представляют собой один из наиболее устойчивых элементов континуума культуры – в них, в явной или неявной форме, отражено культурное лицо эпохи. «Являясь важным механизмом памяти культуры, символы переносят тексты, сюжетные схемы и другие семиотические образования из одного пласта пространства в другой. Пронизывающие диахронию культуры константные наборы символов в значительной мере берут на себя функцию механизмов единства: осуществляя память культуры о себе, они не дают ей распасться на изолированные хронологические пласты» [18, с. 148].

Именно посредством символики осуществляется культурная преемственность поколений, ибо символы задают основной принцип упорядочения общества, направляют и удовлетворяют высшие потребности человека. Особенность культурного пространства, считает Ю.М. Лотман, проявляется в том, что «всеми своими средствами, заданностью культурных нормативов во всех сферах жизнедеятельности человека, оно регламентирует хаос человеческого «Я»» [17, с. 10].

Культурный человек (взрослый ли, ребенок), по мнению Е.Г. Макаровой, – это всегда «человек, владеющий символикой культуры, переживший и осмысливший ее семантику» [19, с. 167]. Ребенок входит в Культуру, осмысливая ее посредством освоения и присвоения ее символики, вступая с ней в диалог. «В символах находят свое выражение не только реалии и феномены обыденной и бытийной жизни, но и механизмы человеческой психики» [5, с 145].

К одному из средств культурного развития по праву можно отнести игрушку. Возникновение игрушки и ее трансформация несут на себе отпечаток эпохи, дух времени. В ней (игрушке) находит отражение специфика общественного и производственного развития народа той или иной страны, государства.

Крупнейшие теоретики и практики современной психологии – от Л.С. Выготского и Б.Д. Эльконина до Д. Винникотта, М.В. Осориной, Е.О. Смирновой – определяют игру и игрушку как основной предмет трансляции базовых культурных установок, образов, составляющих основу картины мира. Для ребенка игрушка, по мысли В.В. Абраменковой, – это не просто забава, а культурное орудие, с помощью которого он осваивает огромный и сложный мир, постигает законы человеческих взаимоотношений и вечные истины [1]. Игра и игрушка не безотносительны к культуре, а имманентны ей.

Глубинный смысл игрушки прорастает в современность из древней традиции и архаической символики. «Игрушка, включенная в игровой элемент культуры, на протяжении всей истории человечества выступала символом, опосредующим вхождение человека в коммуникативное пространство диалога с Другим, удваивала реальность и наполняла ее жизненным содержанием и смыслом» [33, с. 63].

Практически на всем протяжении человеческой истории детство каждого ребенка было связано с игрой и игрушкой. Не составляет исключение и детство начала ХХI века. Специфика современной социальной ситуации развития детей состоит в том, что оно сопровождается ростом «игровой индустрии», расширяющейся с каждым годом. Не секрет, что основная цель современной индустрии игрушек состоит в расширении производства и одновременно обеспечении бесперебойного сбыта выпускаемой продукции за счет «якорения» потенциального (в том числе и в лице собственных родителей) покупателя – ребенка. Отсутствие каких-либо ценностных ориентиров на рынке игрушек (как у производителей, так и у покупателей) приводит к их бесконтрольному производству, бессистемной закупке и бессмысленному потреблению. И, несмотря на то, что игрушек год от года становится все больше и достаточно разнообразных, играют дети – катастрофически мало и однотипно. Сегодня в самостоятельной деятельности ребенка игрушка в большей мере сохраняет статус объекта специфических манипуляций, обусловленных ее функциональными свойствами (для неискушенного наблюдателя эта занятость игровым предметом может создавать иллюзию полноценной игры). Самостоятельное освоение подобных манипуляций-действий ребенком, вовсе не означает, что он играет и / или научится играть. Говоря словами С.Л. Рубинштейна (2003), сегодня в игре действия ребенка выступают в большей мере как оперативные приемы, нежели являются выразительными и семантическими актами, которые присущи истинной игре как свободной, творческой деятельности. В настоящее время, как справедливо отмечает В.В. Абраменкова, «оказалась прервана многовековая непрерывная цепь передачи игровой традиции от одного детского поколения – другому, и это привело к кризису игровой культуры» [1, с. 11]. Накопление игрушек в современной квартире очень часто напоминает чулан и тем самым атрофирует (обрекает на вымирание) сам процесс «играния», разрушает личностный смысл игры, поскольку не все игровые материалы побуждают ребенка к выражению собственных потребностей и позволяют структурировать тип и степень детской экспрессии. Очевидно, бесконтрольный подход к выпуску и приобретению специфически детской продукции – игрушки – весьма негативно отражается и на качестве детской игры, и, следовательно, на эффективности развития ребёнка.

Переоценить роль игрушек в развитии детской психики довольно трудно. Не подлежит сомнению связь игры (а, значит, и игрушки) с творчеством, с ритуалом, с трансцендентным опытом человека. Так как практически каждая игрушка несет в себе определенную символику, то, очевидно, она вполне конкретным образом воздействует на психику ребенка. Е.О. Смирнова, В.В. Абраменкова и ряд других исследователей полагают наличие непосредственной связи между особенностями игры детей и спецификой их взрослой жизни, потому что игра – это не только развлечение, игра – это прообраз отношений человека с миром. Основное значение игр и игрушек в том и состоит, что они определяют базовую идентификацию подрастающего поколения. По мнению В.С. Мухиной, «любимая игрушка учит ребенка доброте, способности отождествляться (идентифицироваться) как с куклой, так и с людьми. У каждого нормально развивающегося ребенка устанавливаются особые отношения со своей куклой или зверюшкой. За годы детства каждый ребенок по-своему привязывается к своей игрушке, переживая, благодаря ей, множество разнообразных чувств» [22, с. 127].

Однако, не смотря на то, что игрушка возникает в жизни ребенка раньше игры, подлинной (истинной) игрушкой, в ее культуросозидающем аспекте (как текст, как архетип, как портал в культуру) она становится лишь в определенный период его психического развития – когда у ребенка сформирована знаково-символическая функция сознания.

По данным наших исследований к пятилетнему возрасту пути игры и игрушки становятся в некотором смысле независимыми друг от друга. Так, в одних случаях, игра может разворачиваться без игрушки, тогда как в других – с ее помощью. Однако, в последнем случае, игрушка выступает скорее игровым предметом (вещь), нежели сохраняет статус истинной игрушки (культурный текст). Игрушка становится истинной только в том случае, когда ребенок становится способным осуществить сброс на нее фантазийного образа и эмоционально отреагировать его

На значимость эмоционального компонента в развитии личности ребенка указывал А.В. Запорожец, отмечая, что важнейшая особенность эмоции и ее существенное отличие от органических ощущений состоит в предметной отнесенности, адресованности к чему-то внешнему, взволновавшему человека, выведшему его из душевного равновесия. «В связи с этим в эмоциональных образах отражаются, наряду с изменениями внутреннего состояния субъекта, изменения жизненно важных для него предметов и явлений, также и сами эти предметы, явления, воспринимаемые и понимаемые с особой точки зрения» [11, с. 272].

Причем именно дошкольный возраст, как показано в работах Л.С. Выготского, А.В. Запорожца, Е.Е. Кравцовой, Е.М. Листик и других исследователей, выступает предельно сензитивным для эмоционального развития. В этот период особой эмоциональной чувствительности ребенка к окружающему миру игрушка начинает жить неповторимой и самобытной – внеигровой (то есть независимой от игры, а иногда и вопреки ей) – жизнью, занимая специфическое место в личностно-смысловом пространстве ребенка и приобретая особый смысловой статус – для ребенка она способна стать «живой». Фантазии ребенка, направленные на игрушку, которая становится (благодаря эмоциональному включению) содержанием его внутреннего мира, делают его могущественным.

По мнению ряда исследователей (В.В. Абраменкова, Е.О. Смирнова, В.С. Мухина и др.), у каждого ребенка должна быть любимая игрушка, которой он сможет доверить свои самые сокровенные тайны и вместе с ней преодолевать некоторые препятствия, например, – страх одиночества, когда родители уходят; страх темноты, когда выключается свет и надо уснуть, но не в одиночестве, а с игрушкой-подружкой. Даже если ребенок иногда злится, наказывает или ломает игрушку, забрасывая ее в дальний угол, он обязательно вспоминает о ней в минуты детского горя. Иначе говоря, развитие богатого эмоционального мира ребенка немыслимо без существования в нем игрушек. Именно они служат для него той средой, которая позволяет выражать свои чувства, исследовать окружающий мир, учит общаться и познавать себя – ребенок переживает с игрушками все события собственной и чужой жизни во всех эмоциональных и нравственных проявлениях, доступных его пониманию. Все это дает основание полагать, что игрушка как носитель определенного рода информации может выступать в качестве наиболее оптимального стимула при исследовании эмоционального состояния ребенка [1; 24; 28].

Следует отметить, что современный рынок игрушек представляет собой абсолютную стихию, а, соответственно, и выбор их становится чрезвычайно затрудненным и хаотичным. Причем, чаще всего выбор игрушки для ребенка осуществляет взрослый (родители, близкие родственники, педагоги), не всегда учитывая его возраст и потребности, а опираясь преимущественно на собственный вкус. Зачастую, культурный, развивающий потенциал игрушки, её педагогическую «полезность» взрослые либо вовсе не учитывают, либо целиком доверяются прилагаемой аннотации, в которой производитель сообщает разную, кроме той, которая действительно важна и необходима, информацию. Кроме того, значительная часть современной игрушечной продукции характеризуется низким качеством и сомнительным предназначением, оказывающих отрицательное влияние на развитие и психическое здоровье детей.

Все это и обусловило направление нашего исследования, цель которого состояла в выявлении взаимосвязи между выбором игрушки и эмоциональным состоянием у детей старшего дошкольного возраста.

В исследовании приняли участие 120 испытуемых обоего пола 5–6 летнего возраста. В качестве стимульного материала для организации эксперимента использовалось два комплекта игрушек, формируемых и по признаку половой принадлежности, и учитывающие единство предпочтений у детей разного пола. В основу комплектации игрушек положены данные исследований С.Б. Нестеровой [24]. В комплект игрушек для мальчиков вошли: мяч, машина (Джип), пистолет, обезьянка, Бэтмэн. В комплект игрушек для девочек вошли: мяч, обезьянка, классическая кукла, кукла Барби, пупс (классический).

Основным диагностическим инструментом для выявления динамики эмоционального состояния ребенка в процессе выбора игрушки выступал восьмицветовой тест М. Люшера в обработке Г.А. Аминева и Ю.М. Орлова. Данная методика позволяет выявить актуальное эмоциональное состояние и степень общего эмоционального благополучия ребенка по показателю «отклонение от аутогенной нормы», которые и были использованы для анализа данных.

В процессе эксперимента методика использовалась дважды: до начала выбора игрушки и по окончании игры. По завершении стартовой диагностики ребенку предлагали поиграть в «Магазин», где он имел возможность «купить» понравившуюся ему больше всего игрушку из предложенного экспериментатором набора. Определившись с выбором игрушки, ребенок мог поиграть с ней в течение часа. В это время экспериментатор наблюдал за деятельностью ребенка и фиксировал в протоколе особенности его действий с выбранной игрушкой по следующим показателям: а) характер деятельности (манипулятивный, игровой); б) время, затраченное ребенком на игру; в) наличие сюжетной линии; г) тип игровой деятельности (образная, сюжетная, ролевая, режиссерская).

Предметом анализа выступало сравнение стартовых и итоговых показателей суммарного отклонения от аутогенной нормы, свидетельствующее о наличие изменений и их характере (позитивная, негативная динамика или отсутствие таковой) в эмоциональном состоянии ребенка.

Анализ детских предпочтений показал, что первое место в выборе игрушки у девочек игрушек занимает кукла «Барби»; второе место – мягкая игрушка «Обезьянка». У мальчиков самые высокие показатели обнаружены по игрушке «Бэтмэн»; второе место по частоте встречаемости выбора – у игрушки «машина»; третье место – игрушка «пистолет». В целом можно отметить, что успехом у современных детей не пользуются пупсы, классические куклы и игрушки спортивного типа (мяч) – именно им принадлежит наименьшее количество выборов (таблица 1).

Таблица 1. Ранговый показатель выбора игрушек детьми

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Игрушка | Ранг выбора игрушек | |
| мальчики | девочки |
| Пупс | – | 4 |
| Классическая кукла | – | 3 |
| Кукла Барби | – | 1 |
| Бэтмэн | 1 | – |
| Обезьянка | 5 | 2 |
| Мяч | 4 | 4 |
| Пистолет | 3 | 5 |
| Машина «Джип» | 2 | 5 |

Эмпирические данные по тесту М. Люшера на начало и по окончании эксперимента (таблица 2) подвергались математической обработке с использованием критерия тенденций Пейджа. В целом обнаружены достоверные различия (для 1% уровня значимости), свидетельствующие о наличии динамики в эмоциональном состоянии детей до и после выбора игрушки. Характер изменений эмоционального состояния детей изучался методом качественного анализа результатов. Негативная динамика в эмоциональном состоянии обнаружена и у мальчиков, и у девочек при выборе таких игрушек как кукла «Барби», «Бэтмэн» и «машина». В обобщенном виде данные представлены в таблице 3.

Негативная динамика в эмоциональном состоянии детей после игры с куклой Барби, вероятно обусловлена заданной в ее символическом коде самодостаточностью, которая блокирует способность ребенка к самораскрытию и творчеству. Очевидно, типизация, заданная механистичность действий с куклой Барби (когда ребенок не автор игры, а раб, невольник куклы, беспрекословно обслуживающий ее и подчиняющийся заданному алгоритму действий, сводящихся к одеванию-раздеванию и использованию прилагаемой к ней атрибутики) вступает в противоречие с возрастной спецификой развития ребенка (5 лет – пик творчества и развития продуктивного воображения), и, тем самым, задает некоторую внутреннюю напряженность. Причина повышения уровня эмоционального неблагополучия может заключаться и в специфически агрессивной реакции девочек на куклу Барби как на символ достатка, недоступный многим современным детям.

Таблица 2. Показатели эмоционального состояния детей (в % выражении) на начало и по окончании эксперимента

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Параметры | Эмоциональное благополучие | | | Эмоциональное неблагополучие | | |
| Всего  (n=120) | М (n=60) | Д (n=60) | Всего  (n=120) | М (n=60) | Д (n=60) |
| до выбора игрушки | 73 | 57 | 88 | 27 | 43 | 12 |
| после игры с игрушкой | 48 | 77 | 65 | 52 | 23 | 35 |

Таблица 3. Динамика эмоционального состояния детей (в % выражении) за период взаимодействия с игрушкой

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Игрушка | Характер изменений эмоционального состояния | | | | | |
| Позитивная динамика | | Негативная динамика | | Отсутствие динамики | |
| М | Д | М | Д | М | Д |
| Пупс | – | – | – | – | – | 100 |
| Классическая кукла | – | 50 | – | 15 | – | 35 |
| Кукла Барби | – | 27 | – | 67 | – | 6 |
| Бэтмэн | 43 | – | 57 | – | – | – |
| Обезьянка | 27 | 14 | 43 | 67 | 30 | 19 |
| Мяч | 50 | – | – | – | 50 | 100 |
| Пистолет | 17 | – | 66 | 100 | 17 | – |
| Машина «Джип» | 14 | 17 | 57 | 49 | 29 | 34 |

Позитивная динамика эмоционального состояния, обнаруженная у незначительной части девочек, может быть вызвана либо возможностью освоения такой важной части женской роли, как роль «красавицы» [37], либо за счет выплеска эмоции зависти [31].

Негативная динамика эмоционального состояния, связанная с игрушкой «Бэтмэн», обусловлена, скорее всего, воинственным внешним видом самой игрушки. Возникновение положительных изменений может объясняться тем, что посредством игры с игрушкой «Бэтмэн» испытуемые удовлетворяют чувство собственной значимости и эмоциональной защищенности, которые, вероятно, родители не могут им обеспечить в полной мере [25; 38].

Обнаруженная у детей после взаимодействия с игрушкой «машина Джип» негативная динамика эмоционального состояния, очевидно, обусловлена не интегрированной (остаточной, не переработанной) агрессией.

Особая роль в эмоциональном развитии ребенка, как показано В.В. Абраменковой, В.С. Мухиной, М.В. Осориной, Е.О. Смирновой, Д. Винникотта и др., принадлежит мягкой игрушке. По мнению В.С. Мухиной, одно из достоинств мягкой игрушки состоит в том, что она дарит ребенку нежность. В мягкой игрушке, отмечает В.В. Абраменкова (1999), воплощены очень глубинные потребности ребенка.

Зафиксированное нами преобладание негативной динамики эмоционального состояния детей после взаимодействия с мягкой игрушкой «обезьянка» может быть объяснено спецификой символики этого животного. Как отмечает Дж. Тресиддер, «образ обезьяны связан со свойственной ей способностью к подражанию и многообразием форм поведения. Вероятно, именно этот аспект собственно и делает ее символику в целом противоречивой и олицетворяет как положительные, так и отрицательные стороны человеческого поведения. В частности, в христианской символике обезьяна наделяется такими качествами как «преступные намерения, похоть и жадность, … мелкие недостатки человеческой натуры, является аллегорией подражательного искусства» [30, с. 242–244]. Учитывая, что к старшему дошкольному возрасту многие дети начинают проявлять манерничанье (показатель входа в возрастной кризис), то, вероятно, данная игрушка выступает стимулятором эксгибиционизма. Однако в зависимости от индивидуально-личностных особенностей детей проявление подобных поведенческих тенденций сопровождается выплеском эмоций разной модальности: у одних – негативных эмоций, тогда как у других – актуализацией положительного эмоционального фона.

Преобладание изменений негативного характера в эмоциональном состоянии детей после взаимодействия с игрушкой «пистолет», скорее всего, обусловлено возможностью в относительно безопасной ситуации отреагировать естественную детскую агрессию. Многие специалисты считают, что игрушки-оружие во все времена позволяли мальчикам осваивать мужские стратегии поведения. Однако, хотя агрессивность – это часть нашей жизни, мужественность не должна сводиться исключительно к агрессивности.

Так, И. Мотяшов пишет: «Разумеется, игрушечное ружье физически безопасно. Но и оно может стать смертельным оружием для образов человеческой фантазии, наполняющих и формирующих детское сознание. Ведь, играя с игрушечным ружьем, ребенок в воображении репетирует и переживает акты уничтожения, насилия, разрушения. Эти переживания легко могут войти в привычку, вытеснить образы и навыки творческого, позитивного содержания. Нельзя забывать о том, что между действиями, какие малыш «проигрывает» в своих чувствах и мыслях, и поступками взрослого, который из него вырастет, – прямая связь. Детские копии взрослого оружия – не лучшая игрушка» [21, с. 35–36]. Однако, существует и противоположное мнение: оружие, даже если оно игрушечное, может выступать и средством нападения, и средством защиты. Дело не в самой игрушке, а в том, что ребенок с ней делает. И ребенок это «что-то» делает – доброе или злое – в значительной степени опираясь на родителя, на усвоенную в семье систему ценностей и отношений, которые взрослый выстраивает с ребенком [28; 31].

Преобладание позитивной динамики в эмоциональном состоянии детей при взаимодействии с классической куклой и мячом не противоречит психологическому смыслу истинной игрушки. Так, мяч считается самой удачной игрушкой для детей всех народов и возрастов, а кукла – прообразом человеческой ипостаси [1; 28]. По мнению В.С. Мухиной, «кукла имеет особое значение для эмоционального и нравственного развития ребенка. Ребенок переживает со своей куклой все события собственной и чужой жизни во всех эмоциональных и нравственных проявлениях, доступных его пониманию. Кукла – заместитель идеального друга, который все понимает и не помнит зла. Кукла для ребенка – не только дочка или сынок. Кукла – партнер по общению в игре ребенка» [22, С. 127]. Кукла через диалог вписывается в семиотическое поле. Она несет в себе вербальные и невербальные смыслы, социальные и личностные перцепции, за которыми стоит глубокий контекст культуры [1; 23].

В целом исследование показало, что многие современные игрушки актуализируют у детей неблагополучные тенденции в эмоциональной сфере. Следует отметить, что подобная динамика может быть обусловлена как спецификой самой игрушки, так и (что вероятнее всего) общими нарушениями эмоционально-чувственного развития дошкольников. Известно, например, что сброс латентной агрессии осуществляется детьми преимущественно через действие. В случае, когда взрослые табуируют выплеск ребенком негативных эмоций (запрет на выражение злости, раздражения, агрессивности и пр.) происходит блокирование эмоциональной сферы, что затрудняет естественную проработку чувств. Не имея возможности (и потому что сами не умеют, и потому что взрослые не учат) сублимировать (перерабатывать в социально приемлемых формах) негативные эмоции и чувства, дети обращаются к примитивным (деструктивным, не интегрированным) формам их канализации (дерутся со сверстниками, ломают игрушки и пр.).

Подводя краткий итог, отметим, что глобальные изменения, происходящие в цивилизованном обществе, влияют не только на совершенствование технологического оснащения игрушки, но и на степень идентификации с ней, на само психологическое пространство, в котором ребенок взаимодействует с игрушкой. В связи с этим вполне актуальной и востребованной выглядит необходимость внимательно и осторожно относиться к тому, какие игрушки попадают в руки современных детей, какой психологический, культурный смысл они несут детской психике.

**Литература**

1. Абраменкова В.В. Игры и игрушки наших детей: забава или пагуба?: Современный ребенок в «игровой цивилизации». – М.: Данилов Благовестник, 1999.
2. Артемьева Е.Ю. Основы психологии субъективной семантики. – М.: Наука, 1999.
3. Баткин Л.М. Культура всегда накануне себя // Красная книга культуры /Сост. В. Рабинович. – М.: Искусство, 1989.
4. Белобрыкина О.А. Психологическая диагностика самооценки детей старшего дошкольного возраста. – Новосибирск: ГЦРО, 2000.
5. Белобрыкина О.А. Значение символа в социокультурном самоопределении человека /Человек: траектории понимания. Сборник статей МНК. – Новосибирск: Новосиб. кн. изд-во, 2002.
6. Библер В.С. Школа диалога культур. – Кемерово, 1992.
7. Винникотт Д. Игра и реальность. – М.: Институт Общегуманитарных исследований, 2002.
8. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966, №6.
9. Выготский Л.С. Психология развития как феномен культуры. – М.-Воронеж.: МОДЭК, 1996.
10. Голан А. Миф и символ. – Иерусалим: Тарбут, – М.: Русслит, 1994.
11. Запорожец А.В. Избранные психологические труды. – М.: Педагогика, 1991.
12. Зворыгина Е. Формирование побуждений к игре // Дошкольное воспитание. – 1988, №2.
13. Козловский В.П. Культурный смысл: генезис и функции. – Киев: Наукова думка, 1990.
14. Кравцова Е.Е. Кравцова Е.Е. Психологические новообразования дошкольного возраста // Вопросы психологии. – 1996, №6.
15. Листик Е.М. Развитие способности к распознаванию эмоций в старшем дошкольном возрасте: Автореф. дис. канд. психол. наук. – М.: МПГУ, 2003.
16. Лосев А.Ф. Знак. Символ. Миф. – М.: МГУ, 1982.
17. Лотман Ю.М. Статьи о семиотике и типологии культуры // Избр. Статьи. В 3 томах. Т. 1. – Таллин: «Александра», 1992.
18. Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров. – М.: Прогресс, 1996.
19. Макарова Е.Г. Преодолеть страх, или Искусствотерапия. – М.: Школа-Пресс, 1996.
20. Миллер С. Психология игры. – СПб.: Университетская книга, 1999.
21. Мотяшов И. Культура игры и детская литература // Дошкольное воспитание. – 1985, №6.
22. Мухина В.С. Игрушка как средство психического развития ребенка // Вопросы психологии. – 1988, №2.
23. Наговицын А.Е. Символика и образ народной игрушки http://psytoys.ru/p429.html? frontsession
24. Нестерова С.Б. Влияние гендерной игрушки на эмоциональное развитие ребенка в дошкольном возрасте. Дипломная работа. – Новосибирск НГПУ ФП – 2004.
25. Осорина М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. – СПб.: Питер, 2000.
26. Рубинштейн С.Л. Бытие и сознание. Человек и мир. – СПб.: Питер, 2003.
27. Рубцов Н.Н. Символ в искусстве и жизни. – М.: Наука, 1991.
28. Смирнова Е.О. Коза, которая поет //wsyachina.narod.ru/psychology.
29. Тендрякова М. Время в зеркале детской игры // Педология /Новый век. – 2000. №6.
30. Тресиддер Дж. Словарь символов /Пер. с англ. С. Палько. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999.
31. Филипповская О. Игры и игрушки // Школьный психолог. – 1999, №36.
32. Фромм Э. Человек для себя. – Минск: «Харвест», 2003.
33. Шамшикова О.А., Белобрыкина О.А. Дихотомия социокультурного развития ребенка в условиях двойных стандартов повседневности / В сб.: Ребенок в нормативном пространстве культуры. – М.: Институт дошкольного образования и семейного воспитания РАО – Бирск: БирГПИ, 2004.
34. Шамшикова О.А., Белобрыкина О.А. К вопросу построения психологического пространства «ребенок – игрушка» // Философия образования. – 2004, №3 (11).
35. Эльконин Б.Д. Кризис детства и основания проектирования форм детского развития // Вопросы психологии. – 1992, №3–4.
36. Юнг К.Г. Человек и его символы. – М.: Серебряные нити, 1998.
37. Эльконинова Л.И., Антонова М.В. Специфика игры с куклой Барби у детей дошкольного возраста // Психологическая наука и образование. – 2002, №4.
38. Эмоциональное развитие дошкольника /Под ред. А.Д. Кошелевой. – М.: Просвещение, 1985.