

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР
«Центр развития – детский сад № 173»
г. Краснодар, ул. Азовская, 9

Подготовила воспитатель: Фатальчук Т. И.

Консультация для родителей

«Что такое антиигрушка?»

Что такое «антиигрушка»?

Игрушка особым образом программирует поведение ребёнка. И важно помнить, как воздействует игрушка, и что за программу она в себе несёт. Поскольку есть добро и зло, идеал и антиидеал, игрушка может быть антиигрушкой.

У современных игрушек зачастую нет соотнесения с реальными жизненными образами, ситуациями, персонажами. Искажаются пропорции лица, частей тела, используются неестественные цвета и формы. Куклы с несоразмерно большими головами, глазами на пол лица, розовые зайчики, ядовито – зелёные медведи, красные мышки нарушают представления ребёнка о реальной картине мира. Игрушка, не имеющая аналогов в реальном мире, порождает страхи у ребёнка.

Не только не реалистичность игрушечных персонажей провоцирует тревожность у малышей. Вредит психике ребёнка также перегруженность яркими красками, образами, звуками. Ребёнок ощущает, что всё вокруг очень изменчиво, а значит, непрочно и нестабильно.

Во внешнем лоске и многообразии кукол, конструкторов и машинок таится ещё одна опасность: ориентация детей не на радостное познание мира с помощью игры, а на обладание, получение, обогащение.

Современные игры с компоновкой сюжета из имеющихся у малышей

игрушек заменяются соревнованием: у кого кукла красивее или робот «круче».

Символическая функция антиигрушки

Игрушка для ребёнка – прежде всего, радость, а потом уже опредмеченный мотив игр, источник развития. Она должна составлять возможность для самостоятельного творчества ребёнка. Однако, в противоположность этому, современные игрушки, чаще всего изготовленные по западным образцам, не оставляют места для «домысливания сюжета». Ребёнок, окружённый пластмассовыми Барби, Бэтмэнами, человеками – пауками, киборгами и трансформерами, представляет собой человека, заряженного энергиями инокультурного мира. Если же ребёнок с детства окружён и подавлен представлениями кукольной «нечистой силы», то способность к вере, состраданию, сочувствию, милосердию будет в нём атрофирована и, может быть, навсегда.

Что же опасного может быть в игрушке? Любое проигранное ребёнком действие способно воспроизвести самое себя в реальности. Если ребёнок в игре ведёт себя гуманно, милосердно, заботливо, то у него есть некий образец того, как это нужно делать. И наоборот, если ребёнок в игре вынужден быть агрессивным, грубым, жестоким, это обязательно воспроизведёт само себя когда-нибудь в той или иной ситуации. Во многих нынешних игрушках детское – только то, что они маленькие.

Виды антиигрушки и их воздействие на ребёнка

Страшные игрушки

Многие современные игрушки, как правило, чрезмерно детализированы. Киборги, представляющие собой страшную пародию на человека, куклы с искажёнными лицами, монстры, создатели которых прорисовали и рельефные мышцы, и шрамы, и бородавки – такая насыщенность деталями перегружает психику малыша, раздражает его, приводит к появлению

неконтролируемых страхов. Ещё одна проблема современных игрушек и популярных героев – в том, что их внешнее и внутреннее содержание не имеет ярко выраженной связи. Например, когда «супергерой» борется с «супер злодеем», они могут отличаться только цветом одежды и нагрудного значка. Или отвратительный монстр оказывается добрым и милым существом. Такое несоответствие вызывает у маленьких детей диссонанс, стирает грань между хорошим и плохим, между добром и злом. Вред от страшных игрушек особенно велик, если ребёнок начинает играть «на их стороне», позволяет им в играх творить зло безнаказанно.

Чрезмерно детализированные игрушки

Детализация – это проблема не только монстров, но и вообще большинства современных игрушек. Раньше, детям делали кукол из носков, с пуговками вместо глаз, и эти игрушки были самыми любимыми – малыш сам придумывал и представлял себе недостающие детали, характер куклы и её историю.

Современных кукол иногда трудно отличить от живых людей – настолько тщательно проработаны их тела, одежда, лица с ярко выраженными эмоциями. «Додумывать» здесь уже нечего. Если же игрушка – это герой популярного мультфильма или книги, то и историю придумать не получится. Часто ребёнок, играя, раз за разом повторяет эпизоды из мультфильма, не внося ничего нового. Это негативно влияет на развитие творческих способностей: фантазии и воображении малыша.

Наши дети почти не играют в игрушки отечественного производства. Психологи твердят, что растёт поколение, воспитанное на игрушках, которые не имеют ничего общего с российской действительностью, с нашей культурой (телепузики, трансформеры, покемоны, человек – паук, железный человек, Барби и Синди и пр.). игрушки иностранных производителей занимают лучшие полки в магазинах. Они вводят ребёнка в культуру других народов или оказываются вовсе «бескультурными» и

никак не способствуют гармоничному развитию и нравственно – духовному здоровью ребёнка.

В начале XX века популярным сюжетом игрушки был образ русского воина – победителя. Сегодня на прилавках трудно найти игрушки, стимулирующие развитие военно-патриотического сознания.

Надо помнить, что иностранные игрушки способствуют разрушению связи между поколениями, ещё в младенчестве проектирует линию разлома между «отцами» и «детьми».

Отдельно о Барби

Кукла – это чувственно переживаемый девочкой символ её будущего ребёнка. Постоянное общение с куклой, её пеленание, одевание и раздевание, укладывание спать, укачивание и пение ей колыбельных песен – это раннее глубинное чувственное запечатление нежности и любви к ребёнку, а также активное вхождение девочки в образ любящей матери, в образ будущего материнства.

Кукла Барби - это кукла, начисто лишённая индивидуальности, при том, что обладает именем. Даже куклы, названные другими именами (Синди, Мэри и т.д.), для девочки всё равно Барби, только писать это имя нужно уже не с заглавной, а с прописной буквы, как обозначение предмета – барби. Взаимодействуя с этим предметом, ребёнок оказывается в путах стереотипов и навязывания определённого образа жизни и мировоззрения. Кукла воспитывает женщину, которая будет требовать всё больше и больше модных роскошных вещей, а быстро надоевшие отправлять на свалку. Барби – это псевдоидеальная модель женщины – символ общества потребления. Её можно бесконечно одевать, раздевать, приобретать для неё новые и новые вещи. Через Барби транслируется определённый образ жизни: бесконечные наряды и развлечения. По отношению к этой кукле девочка почувствует себя, скорее, горничной, прислугой, в лучшем случае – подружкой, но никак не мамой или няней. Это не то маленькое

беззащитное существо, которое захочется нянчить, кормить, укладывать спать, лечить, т.е. ощущать себя хоть на ступеньку выше, взрослей. Кукла должна акцентировать внимание ребёнка в первую очередь не на «красоте», а на чувствах заботы, любви. Почему исчезли из продажи куклы – голыши, которым надо шить одежду, которых надо лечить, кормить и нянчить? Вместо них в магазинах – реальные до жути новорожденные младенцы из пластика, абсолютно натуральные – как пособие для обучения акушерок.

Подведём итоги

К сожалению, современные игрушки в своём подавляющем большинстве есть антиигрушки: они ориентируют детей не на позитивные ценности культуры и духовные образы, а насаждают стремление к насилию, ненависти, распущенности, стяжательству, готовности подчиниться всему недолжному. Эти игрушки могут причинить вред нормальному физическому, психическому и духовно – нравственному развитию детей.

Каковы признаки антиигрушки?

Во – первых, антиигрушка – это точное повторение предмета, как правило, копия или уменьшенная модель – машины, дома, животного, человека и т.д. вследствие этого – она не несёт в себе творческого начала: не оставляет возможности для домысливания, для развития фантазии ребёнка. Возможен и другой вариант – исключительная абстрактность формы, немислимые, не встречающиеся в природе цвета. Следствие – утрата ребёнком чувства реальности. Антиигрушка механизирована, максимально технократична (всевозможные электронные модели), иногда она сама управляет действиями ребёнка (например, как тамагочи). И в том, и в другом случае она тормозит активность ребёнка, программирует его действия.

Во – вторых, антиигрушка часто бывает монстроподобна. Представляя собой образ «нечистой силы», она демонизирует сознание ребёнка. Также

в антиигрушке содержится идея обладания, а не радостного постижения мира через игрушку; у ребёнка она формирует тенденцию вытеснения развивающей игры и подлинного творчества.

В – третьих, антиигрушке свойственно транслирование негативного психоэмоционального и духовно – нравственного содержания.