

Признаки вредных игрушек

игрушки, несоответствующие возрасту ребёнка.

агрессивные игрушки, то есть игрушки, содержащие явные признаки агрессии и жестокости или вызывающие у ребёнка страх.

игрушки, вызывающие нездоровый интерес к сексуальным проблемам, выходящим за рамки возрастной компетенции ребёнка;

игрушки, провоцирующие ребёнка на пренебрежительное отношение к расовым особенностям или физическим недостаткам других людей;

несоответствие игрушек санитарно-гигиеническим требованиям



Психологи-практики призывают придерживаться золотой середины: **игрушки должны быть разными!** Только в руках старшего и умеющего играть взрослого, родителя, игрушка станет живой, нужной, стимулирующей воображение, а значит, **полезной!**

Подробнее о качественных игрушках можно узнать на сайте Центра Игры и Игрушки (<http://www.psytoys.ru/>).

Московский городской Центр психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек (Центр Игры и Игрушки) проводит психолого-педагогическую экспертизу игрушек и присваивает знак качества «Детские психологи рекомендуют», а также выпускает каталог лучших игрушек, рекомендует производителей качественных игрушек.



Полезную и интересную информацию можно узнать из журнала «Игры и игрушки», «Игры и игрушки. Гид», «Игры и игрушки. Эксперт» (<http://www.i-igrushki.ru/>) anons.html



«Игры и игрушки: полезные и вредные»



Дискуссионный клуб

Страны - поставщики игрушек на Российский рынок

60% - Китай

22% - Европа

12% - Россия

6% - Страны Азии



Особенности рынка современных игрушек

(Статистика стран изготовителей игрушек)

Основные направления развития рынка современных игрушек:

- натурализация и детализация;
- дегуманизацией;
- автоматизация.

Натурализация и детализация игрушки.

Резиновые пупсы разного размера, в точности воспроизводят настоящих младенцев. У таких кукол все как у реальных детей: они кушают, плачут, смеются и справляют свой в данном случае не совсем естественные нужды. Внешне они очень похожи на реального младенца, вплоть до складочек на мягком тельце и мимики.

Игрушечные животные также все более приближаются к своим натуральным прототипам. Это уже не игрушки, а скорее чучела реальных животных. Например, у крысы-игрушки все как в жизни: жесткая шерстка, усики, острые когти и пр. А игрушечный скорпион обладает скользкой и липкой шкуркой, до которой противно дотронуться. Играть с такими игрушками не хочется, но хочется их рассматривать и удивляться совершенству их изготовления.

Дегуманизация, т. е. куклы все дальше отходят от образа человека и все больше приобретают черты машин, животных (или даже насекомых) или же технических устройств. Человек легко трансформируется в нечто нечеловеческое (в большой моде, особенно у мальчиков, так называемые трансформеры). Человек-паук, человек-динозавр, человек-робот, мальчик-машинка, покемоны, киборги, Черепашки Ниндзя, различные чудища все более вытесняют обычных людей и человеческое выражение лица. Это весьма опасная тенденция, поскольку кукла воплощает для малыша образ человека, формирует его представления о красоте, доброте, смелости и других качествах. Куклы-роботы и монстры создают у ребенка явно неадекватный образ человека и деформируют его представления.

Автоматизация имеет самое разное воплощение.

Куклы-роботы или интерактивные куклы, оснащенные специальными программами, могут жить своей жизнью, независимой от ребенка, более того,

они сами начинают руководить его действиями. Например, кукольный младенец при нажатии определенного рычага на спине начинает через каждые 40-50 секунд произносить команды: «Мамочка, спой мне песенку»; «Мне скучно, давай поиграем»; «Мамочка, покорми меня» и пр. Взрослые приходят в восторг, дети тоже радуются и гордятся своим имуществом, но к игре эта гордость не имеет никакого отношения.

Главная функция игрушки заключается в активизации детской деятельности

1. **Игрушки, способствующие социально-эмоциональному развитию** (животные, куклы, спортивные игрушки, наборы для игр в доктора, парикмахера, магазин и т.д.; вспомогательные атрибуты – халаты, руль, головные уборы).
2. **Игрушки, способствующие развитию интеллектуально-познавательных и моторных способностей** (кубики, конструкторы, пазлы, мозаики, лото, домино)
3. **Игрушки, способствующие физическому развитию и воспитанию детей** (мячи, обручи, скакалки, кегли и др.)

Критерии выбора игрушки

1. Соответствие возрасту ребенка.
2. Игрушка должна быть простой и доступной.
3. Игрушка должна стимулировать активные действия ребенка.
4. В игрушке должны быть заложены этика, эстетика, культура.
5. Игрушка должна развивать творческую фантазию ребенка
6. Игрушка должна соответствовать интересам самого ребенка.
7. Игрушка должна быть прочной и безопасной.

