



ними связанные) не предполагают совместных игр, там есть в основном только один сюжет – «охотник и жертва». В результате дети всё больше утрачивают «человечность».

Интересно и то, что девочки всё меньше играют в обычные куклы и пупсы - они также предпочитают, чтобы им покупали куклы Барби, Братц и т.д.. В результате у материнский инстинкт у девочек не формируется, формируется искаженно, или остаётся в зачаточном состоянии. Девочки начинают сизмальства ориентироваться не на создание семьи, а на что-то другое.

Для того, чтобы дети учились общаться и ладить друг с другом, чтобы у них формировались социальные навыки, они должны играть в старые классические игры. Для девочек это, прежде всего, игры с обычными меховыми зверюшками и куклами, игры, способствующие формированию материнских навыков:

«дочки-матери», «школа», «больница», и т.д. Для мальчиков - машинки и конструкторы, когда они что-то строят совместно. Традиционные игрушки – добрые и милые – выполняют психотерапевтическую функцию (а именно помогают детям



порцию кошмаров.

овладевать своими страхами и побеждать их), то жуткие изделия игрушечной промышленности, наоборот, привносят в жизнь малышей дополнительную

**Наш адрес: Саратовская область,
г. Вольск,
пл. Юности, 5А
Тел.4-55-14**



ГБУ СО «Вольский реабилитационный центр
для детей и подростков с ограниченными
возможностями»

Современные игрушки: польза или вред?





Уважаемые родители!

Нормальное **развитие ребёнка**, становление его внутреннего мира **немыслимо без игры, а, следовательно - без игрушки.**

Для этого важно иметь представление о значении игры для ребенка:

– игра – это ведущая деятельность дошкольника, определяющая развитие его интеллектуальных, физических и моральных сил;

– в игре формируется творческое воображение;

– игра – это «школа произвольного поведения» (ребенок учится осознанно управлять своими поступками);

– игра – это «школа морали в действии» (именно игра и сказка помогают ребенку уяснить, «что такое хорошо и что такое плохо»); словесные объяснения могут быть долгими и безуспешными);

– в игре ребенок учится общению, взаимодействию с другими людьми и познает самого себя;

– в игре ребенок учится выражать свои чувства и понимать чувства других людей;

– в игре происходит повторение социальной практики, доступной пониманию ребенка.

Выбирая игрушку ребенку, важно учитывать не только привлекательный внешний вид и санитарно-гигиенические

свойства, но и возможный психологический эффект, ее значение для развития ребенка. Речь идет о тех образах, которые создаются в современном обществе и оказывают негативное влияние на формирование здоровой личности ребенка. Наличие на рынке игрушек техногенных образов (**игрушки-трансформеры, монстры и т.д.**), игрушки с мертвенными и безобразными лицами, непропорциональными формами тела – **приводят к разрушению целостности психики ребенка, дисгармоничности.**

В современных детских мультиках фигурируют в основном чудища. Это драконы и тому подобные агрессивные персонажи, всякие герои с противоестественной физиологией (Человек-паук и т.д.), либо просто герои (солдаты в форме и с оружием). Отдельную категорию составляют всякие черепа, мертвецы, и прочие «выходцы с того света». То есть у детей пользуются популярностью страшные,



свирепые и агрессивные игрушки. Именно их обсуждают дети при совместном общении.

Принципиальным

является то, что ребёнок обычно идентифицирует себя с той игрушкой, в которую играет. **Его игрушка - это как бы его «второе Я».** Постепенно ребёнок формирует у себя те качества, которые присуще его игрушке. **Ребенок начинает смотреть на мир её глазами, глазами чудищ и выходцев с того света, проявляя в поведении раздражительность, агрессивность, несдержанности т.д.** Игрушки-монстры вызывают нарушения концентрации и распределения внимания, могут быть причиной затруднений в построении отношений ребенка со сверстниками и взрослыми.



Кроме того, страшные игрушки извращают чувство прекрасного, а значит,

препятствуют формированию у детей эстетического вкуса.

Чем больше дети играют с современными игрушками, тем меньше они общаются друг с другом. Эти игрушки (а равно и сюжеты, с