

Е.О. Смирнова, доктор психологических наук

Об опасности некоторых детских игрушек

В последнее время в магазинах детских игрушек появилось множество игр и пособий для знакомства с внутренним устройством человека. У одних макет человека сделан в виде своеобразной книжки - нужно открыть привычную внешнюю обложку, а под ней «сюрприз» - пищевод, желудок, печень и пр. Другие игры с органами называются «конструктор». В них ребенку предлагается сложить из деталей скелет человека, кости черепа, вставить мозг, наложить кровеносную систему, распределить органы и завершить конструкцию мышечной оболочкой – человек готов. В третьих играх внутренние органы могут являться материалом для тренировки мелкой моторики.

Главным обоснованием такого материала для детских игр является **раннее развитие**: игры призваны дать детям представления о строении человеческого тела. Призыв психологов **«обучение в игре»** понимается некоторыми производителями игрушек не всегда адекватно. Конечно, знания анатомии и физиологии человека весьма полезны, но в данном контексте соединение с игрой неуместно. Включение подробностей человеческой анатомии в игру дошкольников 4-5 лет возможно развивает эрудицию, однако безусловно наносит серьёзный вред для формирования сознания, души и мировоззрения ребёнка. **Не все и не всегда может быть материалом для детской игры.**

Дошкольный возраст – это период формирования базовых представлений о мире. В этих представлениях человек должен выступать как целостная личность, как субъект общения, как источник своих мнений и поступков. Именно такой образ человека ребёнок формирует и осваивает в сюжетной игре – с куклами или с партнёрами. Кукла воплощает в себе образ человека; оживление куклы, разговор с ней, забота о маленьком друге формирует человеческое отношение к другому и к самому себе. Причинение вреда кукле или другому игрушечному другу недопустимо, потому что ему больно и обидно. *«Уронили мишку на пол, оторвали мишке лапу»* - это беда, которую можно преодолеть своей любовью - *«Всё равно его не брошу, потому что он хороший»*. И если с игрушечным другом все же случилась беда, сама игра приходит на помощь – его лечат, жалеют, о нем заботятся.

В современных играх, о которых мы говорим, складывается совсем другой образ: человек - это набор составных частей (внутренних органов). Достаточно собрать вместе кости, мышцы, печень, лёгкие и пр. – и получится человек. При этом ребёнок сам может свободно разбирать и собирать такого «человека», своего рода неодушевлённый конструктор, который находится весь в твоей власти. А можно его разобрать обратно по частям. Дети часто создают человека из веточек, плодов, пластилина, бумаги, - и здесь строение, созидание человека – законный процесс, а вот разбор на органы и детали? Игра ребенка с внутренними органами, механический перебор кусочков черепа-конструктора выглядит жутко. Ведь если это игрушка, и если включить детскую фантазию, то печень, сердце или мозг, кости черепа легко могут превратиться в фундамент дома или корм для коровы. А еще дети часто разбрасывают игрушки...

Или игра, в которой нужно, соревнуясь с партнером, пинцетом «извлечь из спящего пациента как можно больше органов, так, чтобы он не проснулся». Если дотронуться неловко, то человек «проснётся», вздрогнет и затрясётся (игра на батарейках). Круг со стрелкой, регулирующий очередность извлечения органов, больше похож на рулетку. Между прочим, эта игра называется «Доктор», и предназначена детям 4 лет. Памятуя о том, что мир игры знакомит ребенка с окружающим миром, давайте задумаемся, какое представление об этой профессии внушается нашим детям?

Многочисленные пробы пинцетом стимулируют появление типичной защитной реакции у детей и взрослых – они начинают хохотать над трясущимся пациентом. Выпрыгивающие от вибрации органы вызывают улыбки и смех, не вполне адекватные ситуации, в которой требуется оказание помощи страдающему. Игра в доктора в первую очередь предполагает определенные отношения между играющими – отношения доверия, сочувствия, сострадания, ответственности. В случае с настольными играми - это и развитие эрудиции, представлений о внутреннем устройстве человека, что не отменяет определенный контекст такой игры. В игре должны разворачиваться социальные мотивы – в первую очередь отношения между людьми, однако в предложенной игре такие отношения крайне

искажены. Задача игрока – «набрать себе как можно больше больных органов пациента» - в принципе противоречит общечеловеческим и гуманным ценностям. Даже если учесть, что извлечение больного органа может спасти человеку жизнь, извлечение всех органов точно не оставляет никаких шансов на выживание. У того, кто в этой игре выигрывает, пациент просто умирает! Такая игра обесценивает человеческое начало, искажает формирование мотивов и нравственных ценностей, отношений к ближнему.

В играх на развитие моторики более адекватной выглядела бы другая тематика. Знакомство с устройством человеческого тела в этой игре тоже невозможно. Из 10 предложенных производителем кусочков пластика на орган по форме и расположению похоже только сердце. Остальные носят условный характер, произвольно расположены в теле пациента, а 4 из них в принципе являются не внутренними органами, а частями скелета. К тому же все органы одинакового цвета, не имеют названий. Это искажает представления о человеке, и не способствует, а препятствует развитию общей эрудиции.

На многих подобных коробках с играми и пособиями обозначена нижняя возрастная граница – от 8 лет. Однако эти «игры» продаются в магазине игрушек на одной полке с мозаиками и викторинами. Соответственно родители покупают их для детей «на вырост», и такие игрушки попадают к детям 4-5 лет, ведь на большинстве написано: «игра». Исследовательский интерес и истинно познавательное отношение к организму (а не детское любопытство малыша) начинается не в дошкольном возрасте, а гораздо позже – после 7-9-лет. И начинается оно не с подобных игр с внутренностями, а с собственных ощущений: как бьётся сердце, как я дышу, ем, глотаю и пр. Собственное тело начинает выступать как особый предмет, полный тайн и загадок. Вот тогда можно и нужно показывать и рассказывать ребёнку, как устроен организм, какую функцию выполняют внутренние органы. При этом усвоение нужных знаний происходит значительно успешнее и быстрее не в игре, а с помощью специальных пособий.

Зачем же и для чего в дошкольный возраст попадает то, что естественно для школьников?

В последнее время взрослые нередко начинают форсировать темпы детского развития. Под видом модернизации образования маленьких детей дошкольникам предлагают самые сложные учебные предметы: естествознание, политэкономия, компьютерная грамотность, в данном случае - анатомия. Конечно, все эти учебные дисциплины подаются в максимально упрощённой, доступной для ребёнка форме. Такое **искусственное** ускорение детского развития, или акселерация, поощряется взрослыми, поскольку ускоряет и технически упрощает вхождение детей во взрослое сообщество. Детское развитие также подвергается симплификации, т.е. чрезмерному упрощению и обеднению, когда развитие ребёнка отождествляется с накоплением знаний, навыков и умений.

Под видимым демократизмом и соответствием духу времени такая тактика образования несёт отрыв ребёнка от подлинных источников его развития. Упрощённое представление о детском развитии и его ускорение (т.е. **симплификация и акселерация**) неизбежно ведёт к обеднению, суживанию возможностей ребёнка, в результате чего наблюдается снижение уровня общего развития и его существенное отставание от принятых возрастных норм (несмотря на ускоренное овладение некоторыми знаниями и навыками). Предлагая маленьким детям игры с человеческими внутренностями, мы нарушаем не только нравственные и этические принципы, но и **законы детского развития**.

Итак, современное заблуждение заключается в том, чтобы как можно раньше предоставить ребенку для знакомства модели устройства мира. Под лозунгами раннего развития над люльками младенцев появляются алфавит и карты звездного неба, а дошкольники получают на день рождения анатомический театр. Однако каждый возрастной этап имеет огромные резервы, которые далеко не всегда реализуются, а в каждом возрасте есть свои задачи развития: *«Блажен, кто смолоду был молод, блажен, кто вовремя созрел»* (А.С. Пушкин).

Наконец, есть все же нечто такое, что останавливает многих родителей от покупок таких игр – чувство меры. Есть некая грань, которую люди

интуитивно соблюдают. Сакральное отношение к человеческому телу и целомудрие в отношениях с малышом помогают взрослым в сложном выборе современных игрушек.

**Статья предоставлена [Центром Игры и Игрушки](#).
Если Вас заинтересовала данная проблема, продолжим дискуссию на [форуме Центра Игры и Игрушки >>](#)**