

ИГРОВАЯ СРЕДА В ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННОМ РАЗВИТИИ И ВОСПИТАНИИ РЕБЕНКА ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



ИГРА – ведущая деятельность в дошкольном возрасте, определяющая развитие интеллектуальных, физических и моральных сил ребенка, а главное – воспитание добрых чувств к другим людям, сверстникам и взрослым.

ИГРУШКА – одна из фундаментальных универсалий человеческого бытия, служащая для передачи ценностей культуры и опыта поколений; является орудием социализации, своеобразным звеном между ребенком и предметным миром, частью детской игровой реальности.

Игрушка не только сопровождение игры, но и средство обучения, развлечения и даже лечения.

Игрушка для ребенка:

- ✓ источник радости, предмет для творчества;
- ✓ психологическое орудие овладения ребенком предметным миром и собственным поведением;
- ✓ духовный образ идеальной жизни, идеального мира.

Одним из важнейших средств духовно-нравственного развития и воспитания ребенка на протяжении всего детства является традиционная **игра и игрушка**, которая противостоит **анти-игрушке**.

Анти-игрушка – это специфическое средство информационного воздействия, пропагандирующее анти-ценности.

СОСТОЯНИЕ ДЕТСКОЙ ИГРОВОЙ СРЕДЫ СЕГОДНЯ:

- кризис игровой культуры: примитивизация, особенно ролевой игры, из которой уходит ее правилосообразность и соотносимость с образом идеального взрослого;
- утрата или деградация многих культурных форм, текстов детского фольклора;
- возникновение новых форм, например, жестоких розыгрышей или так называемых «приколов», свидетельствует об изменениях детского сознания (жестокости, жажде разрушения, деструкции, поэтизации смерти);
- вестернизация содержания игры и меркантилизация мотивов;
- криминализация языка игрового общения;
- обратно пропорциональная зависимость количества игровой продукции (игрушек) и качества игровой культуры детей.

Исследования российских ученых (Абраменковой В.В., Медведевой И.Я., Шишовой Т.Л. и др.) позволяют сделать выводы о том, что обзор современных игр и игрушек (в т.ч. и компьютерных) свидетельствует об очевидных **трансформациях картины мира наших детей**.



В ней появились существенные сдвиги в сторону **меркантилизации детского сознания**, выражающейся в преувеличенном внимании к деньгам, желании в будущем заниматься только бизнесом в т.ч. и незаконным, а также в приобретении финансовой самостоятельности любой ценой.



Вестернизация – ориентация на западные ценности, за которыми стоит культ силы, экспансии, агрессии в сочетании с романтизацией криминальной жизни и ориентацией на инокультурные (прежде всего американские) образцы поведения, псевдоэтические нормы и пр.



В детской картине мира нарастает тенденция к **танатизации** – тяга к мотивам смерти, гибели всего живого на земле, уничтожение природы, экологической катастрофы, разрушения, бессмысленности жизни и т.п.



К **сексуализации** детского сознания как активного формирования циничного отношения к интимной стороне жизни взрослых. Это осуществляется посредством кукол типа Барби и других кукол с акцентированными половыми признаками. Появление кукол – женоподобных мальчиков с крашенными волосами – наносит удар по формирующейся половой идентичности ребенка.



Широкомасштабная **демонизация** детского сознания (через все органы чувств) – приучение и приручение к бесовским образам: куклы-монстры, игры «Повелитель вселенной», «Гарри Поттер», игрушки для обрядов черной магии, колдовства.

КРИТЕРИИ И ЭКСПЕРТИЗА ИГРУШКИ

Медицинские и экологические требования: материал, сертификат качества.

Педагогические, дидактические требования: чему научит игрушка, какие разовьет умения, творческие, способности.

Психологические требования: что несет в себе игрушка, каков ее смысл. Какие чувства пробудит, даст ли она возможность совместной деятельности, со-

трудничества, договориться в спорной ситуации, сопереживать и пр.?

Эстетические требования: соответствует ли игрушка представлениям о красоте, развивает ли чувства прекрасного, гармоничного.



Духовно-нравственный смысл игрушки для ребенка заключается в том, какие ценности она транслирует, способствует ли она формированию совести, различению добра и зла, стремлению следовать нравственным нормам. Отсутствие этого критерия превращает игрушку в **анти-игрушку**.

Игрушка как объект информационного воздействия, в отличие от прочих форм, способна задействовать все органы чувств ребенка (визуальный, тактильный, слуховой, обонятельный, вкусовой), поскольку находится в максимальном интерактивном взаимодействии с ребенком; как *специфическое средство информационного воздействия* игрушка выступает с самого раннего возраста.

Психологические механизмы и формы воздействия игрушки на ребенка:

Эмоциональная идентификация как постановка себя на место игрушки, внедрение ее характеристик в поведение ребенка.

Интимизация общения как установление отношений с игрушкой как с живым существом. Любимая игрушка – друг.

Позитивные ожидания. Доверие к игрушке как отсутствие установки на возможную угрозу. Ответственность.

НЕОБХОДИМО

создание духовно-ориентированной образовательной среды, в которой закладывается адекватная иерархия целей и ценностей жизни человека и необходимые поведенческие образцы.

