

Е. О. Смирнова

Правда и мифы о развивающих игрушках

Термин «развивающие игрушки» уже давно и прочно вошел в наш обиход. Уж если покупать игрушку для ребенка, нужно, чтобы она была развивающей. Но что такое развивающая игрушка? Чем она отличается от других? Ответить на эти вопросы не так-то просто. Существует несколько мифов о развивающих игрушках, которые по сути имеют весьма отдаленное отношение к реальности. Попробуем их развеять.



Смирнова Елена Олеговна – профессор, доктор психологических наук, заведующая лабораторией психического развития дошкольников Психологического института РАО, научный руководитель УМЦ «Игры и игрушки» факультета психологии образования МГППУ, сотрудник психологической консультации МГППУ.

Миф первый: «Развивающие игрушки учат»

Многие родители полагают, что раннее развитие ребенка связано с его обучением. Более того, развитие ребенка стало сферой достаточно распространенного и очень прибыльного бизнеса. Появилось множество методик, авторы которых обещают родителям развить у маленьких детей логическое мышление, научить их читать и считать – причем очень быстро и очень рано. Чего стоят одни названия подобных методик: «Читать раньше, чем ходить», «Думать раньше, чем говорить», «Математика с пеленок» и пр. Прилавки книжных и детских магазинов ломятся от различных пособий для детей в возрасте от 1 до 6 лет, призывающих



родителей как можно раньше научить малышей читать, писать, считать, логически мыслить. С точки зрения родителей и авторов такой продукции, развитие ребенка понимается исключительно как обучение и освоение навыков. Иногда такое освоение называется развитием способностей (способность различать форму, способность различать звуки и пр.), но суть от этого не меняется. Развитие ребенка представляется как «сумма развития» различных способностей, которому целенаправленно способствует взрослый во время специальных занятий с малышом. Всецело доверяя авторам подобных изданий, родители покупают малышу подобные дидактические пособия, сажают его перед собой и начинают «развивать».

В результате известный тезис отечественных психологов «Обучение ведет за собой развитие» вошел в жизнь: стал руководством к действию для родителей и источником прибыли для «новаторов» и бизнесменов. Естественно, такой вульгарный, механистический подход к детскому развитию вызывает протест. Ведь ребенок (как и человек вообще) – не сумма отдельных навыков и не компьютер, в который последовательно вводятся отдельные программы. И развивается он не через освоение отдельных умений, а совсем по-другому.

Исследования последних лет показывают: дети, с раннего возраста ориентированные на обучение и «раннее развитие», оказываются в старшем возрасте менее творческими, менее



уверенными в себе, более тревожными и напряженными. Достижения в конкретных умениях (таких как чтение или счет) не дают никаких преимуществ в умственном развитии и даже в освоении школьной программы. Подобные знания для ребенка – формальные, чужие и не нужные для его детской жизни. Такого рода «раннее развитие» не только не способствует, но даже препятствует действительному развитию личности ребенка. Сейчас все чаще встречаются случаи «отчужденного знания» у маленьких детей. Например, трехлетний малыш, научившийся читать и поражающий взрослых скоростью чтения, совершенно не понимает, *что* он читает – не может даже приблизительно объяснить, что же он за минуту до этого так бойко прочитал. Чтение для такого ребенка – механический навык, никак не связанный с его собственным желанием читать, с любовью к книге. И в будущем такой ребенок, скорее всего, будет избегать чуждого для него, бессмысленного занятия: он не станет читателем в настоящем смысле слова. О каком же развитии можно тут говорить?

Миф второй: «Развивающие игрушки тренируют ум»

Многие взрослые понимают развитие ребенка исключительно как интеллектуальное развитие. С этой точки зрения наиболее полезными оказываются головоломки или логические задачи. В крайнем случае пазлы. И если ребенок долго может сидеть над такой «игрушкой», в особенности, если у него что-то получается, делается вывод, что малыш развивается. Но это глубокое заблуждение. Ребенок может часами собирать пазлы наугад, механически складывая детали по форме, и при этом даже не замечать, какая картинка у него получается. Может крутить в руках головоломку, перебирать ее отдельные части, и при этом не понимать, почему у него получается (или не получается) та или иная конструкция.

Для взрослого, даже для младшего школьника задачки такого типа действительно могут быть увлекательными и полезными. Но для ребенка, не достигшего возраста 6–7 лет, – тренировка интеллекта и решение умственных задач вряд ли будет иметь развивающее значение. У большинства детей (за исключением некоторых вундеркиндов) нет реальной мотивации к этой деятельности. Дошкольник познает мир и участвует в нем своей общей практической

активностью – за счет действий, высказываний, переживаний и замыслов. Действительное развитие происходит только тогда, когда ребенок делает что-то сам, по собственному желанию, а значит – с интересом и удовольствием. Для малыша полноценное развитие тесно связано с эмоциональным благополучием, с развитием социального чувства. Ведь в дошкольном возрасте прежде всего формируется внутренний мир ребенка, его мировоззрение, самосознание и отношение к другим людям.

Невозможно назвать развитым ребенка, который с большим или меньшим успехом собирает пазлы, но не умеет общаться и не понимает смысла сказок. Развитие ума и интеллектуальных сил – это задача следующего периода – школьного возраста. И происходит оно не в игре с игрушками, а совсем в другой деятельности.



Миф третий: «Развивающие игрушки современные и высоко технологичны»

Порой современным родителям кажется, что их детям не нужны куклы, звери и машинки. Эти игрушки, бывшие верными друзьями малышей полвека назад, сегодня безвозвратно устарели и не могут способствовать главной задаче – развитию. Сейчас детям нужны совершенно другие вещи, которых не было в годы детства их родителей. Они оснащены электронным, высокотехнологическим оборудованием, превращающим их в небольших интерактивных роботов, очень похожих на настоящих зверей и детей.

Взять, к примеру, куклу-младенца новейшего образца. Его тельце снабжено складочками,

перевязочками, признаками пола – как настоящее. Игрушечный младенец способен кушать, справлять естественные надобности, плакать. Более того, иногда такие младенцы растут – раздуваются и уменьшаются по воле ребенка. У них есть свой словарный запас и прочие суррогатные подробности роста и развития ребенка.

Игрушечные звери могут выражать свое отношение к ребенку. Например, медвежонок, щенок или котенок могут обниматься, умеют вилять хвостиком и узнавать голос хозяина. «Вот кто станет твоим настоящим другом!» – написано в аннотации.

Такие игрушки удивляют, забавляют, кажутся суперсовременными. Однако их никак нельзя назвать развивающими. С игрушками, оснащенными техническими «возможностями», ребенку не нужно играть: роботы-младенцы и роботы-щенки не требуют ничего придумать, не побуждают воображение работать. Действия с такими игрушками стереотипны и однообразны: нужно всего лишь нажимать на определенные места и наблюдать, что скажет или сделает игрушка. Это только на первый взгляд кажется, что ребенок управляет игрушкой. На самом деле игрушка управляет им: навязывает ему действия и схемы поведения. А малыш не имеет возможности действовать

самостоятельно: оживлять, додумывать, представлять. Ему остается быть пассивным наблюдателем. А это очень быстро надоедает. И совершенная в техническом отношении игрушка оказывается заброшенной в дальний угол. Ей на смену требуются все новые и новые роботы – с новыми «наворотами», что полностью соответствует законам общества потребления, но плохо соотносится с законами детской психологии. Главные качества детской игры – свобода действий, эмоциональная насыщенность, творческая активность и изобретательность. Им нет места рядом с технологическими игрушками.

Миф четвертый: «Развивающие игрушки – это работающие копии взрослых предметов»

Все больше распространяется мнение, что игрушки должны непосредственно готовить ребенка к взрослой жизни, а именно прививать навыки работы с бытовыми и техническими приборами. Современный рынок предлагает большое количество приборов для детей, которые почти точно воспроизводят настоящие, только в уменьшенном размере: маленькие микроволновые печи, в которых





можно по-настоящему разогреть бутерброд или приготовить кашу, работающие миксеры и электрические утюги, маленькие фены и стиральные машины и, наконец, настоящие детские компьютеры.

Сюда же можно отнести так называемые «наборы визажиста» или «наборы парикмахера», ставшие необычайно популярными в последнее время. В набор, как правило, входит женская голова (в натуральную величину или ее уменьшенная копия), предназначенная быть своего рода тренажером для создания причесок или макияжа. К ней прилагаются необходимые принадлежности – расчески, заколки, косметика и другие подобные вещицы. Иногда они хранятся внутри головы, которая, как коробка, открывается и закрывается.

Считается, что, играя с такой головой, малыш между делом может освоить некоторые практические навыки – например, научиться делать прически или пользоваться современной техникой. Однако это далеко не лучшее средство обучения. Д.Б. Эльконин отмечал, что можно использовать игру (и это часто делается) исключительно в обучающих целях, но тогда ее главные, специфические функции отходят на второй план или полностью вытесняются. Например, можно организовать игру в магазин, чтобы научить ребенка пользоваться весами. Тогда имеет смысл использовать настоящие или электронные весы, на которых дети будут взвешивать разные предметы, определять стоимость «товара». В подобных играх дети, возможно, и научатся взвешивать, отмерять, давать сдачу. Но в центре их внимания будут находиться действия с весами и другими предметами, а главное содержание игры – отношения между продавцом и покупателем, стремление вжиться в выбранную взрослую роль и ей соответствовать – отодвинется на второй план. Настоящая игра – это ни в коем случае не упражнение в какой-то частной функции. Ребенок, разыгрывая роль шофера, доктора или парикмахера, не приобретает и не должен приобретать те или иные «полезные навыки». Когда он крутит баранку руля или делает кукле уколы, он не обучается действительно водить машину или лечить больных. Но то, что он получает в такой игре, значительно важнее и существеннее для формирования личности дошкольника: малыш постигает *смысл* человеческой деятельности – *отношения между людьми* и приобретает *желание стать взрослым*. Специфические



предметы нужны ему всего лишь как атрибуты, *знаки*, помогающие войти в роль, и они не должны перетягивать на себя внимание ребенка и вытеснять из поля его внимания человека.

Д.Б. Эльконин многократно отмечал: чем более детализированным и развернутым является практическое действие, тем более свернутым и неосознанным становится внутренний план игры – ролевые отношения, переживание себя в новом качестве, продумывание сюжета. Свернутость или развернутость игрового практического действия во многом зависит от игрушки – степени ее сложности и реалистичности. Поэтому предметы для игры не должны быть действующими копиями реальных предметов и перетягивать на себя все внимание ребенка. Их задача – оставаться условными обозначениями предметов, сохраняя свою служебную функцию. Обобщенность и сокращенность (т.е. условность) игровых действий является признаком того, что главными для ребенка стали отношения между участниками игры и что эти отношения эмоционально переживаются.

Миф пятый: «Развивающие игрушки – это вовсе не игрушки, а электронные и компьютерные игры»

Современные дети, полагают взрослые, быстрее умнеют и раньше взрослеют. Им предстоит жить в совершенно ином обществе – технологичном и компьютеризированном. Детям потребуется освоить огромный объем информации и овладеть главным средством современной жизни – компьютером. Поэтому

традиционная детская игра – это пустая трата времени, праздная забава, которая ничего не дает для будущего. Значительно важнее, не теряя времени, приобщить малыша к компьютеру – чем раньше, тем лучше. Лет так с трех-четырёх. Тем более что для этого есть всем известное действенное средство – компьютерные игры. И родители усаживают дошкольников за компьютеры и снабжают их электронными играми. А точнее сказать, «подсаживают» малышей на игры.



Маленькие дети с удовольствием включаются в это занятие. Они могут часами сидеть за игрой, удивляя взрослых своими успехами. Дошкольники быстро овладевают работой с клавиатурой, мышкой, с разными программами. Но со временем родители замечают, что ребенка все труднее оторвать от компьютера: он уже не хочет общаться со сверстниками, слушать сказки или бегать во дворе. Компьютер поглощает все его силы, время и интересы. При этом для ребенка компьютер становится не средством для работы или получения информации, а полномочным хозяином его воли, ума и души. Здесь уже ни о каком развитии говорить не приходится.

Итак, все «игрушки», упомянутые выше, отнюдь не являются развивающими. Более того, они вообще не являются игрушками.

Что такое развивающие игрушки?

Настоящая игрушка – это средство для детской игры. А игра и есть самая главная и самая развивающая деятельность для дошкольника.

Отсюда следует простой вывод: только та игрушка может считаться развивающей, с которой можно **интересно, разнообразно и осмысленно играть**.

Главная функция игрушки заключается в активизации детской деятельности. Игрушка должна стимулировать осмысленную активность ребенка, создавать необходимые условия для развития его внешней и внутренней активности. Развивающий и образовательный эффект игрушки определяется прежде всего характером игрового действия и его связью с задачами развития. Исходя из сказанного, следует, что первым и необходимым требованием к игрушке является ее потенциальная возможность **стать предметом соответствующего действия ребенка**. Оценивая игрушку, нужно прежде всего определить, что могут с ней делать дети того или иного возраста, и, следовательно, какие способности эта игрушка развивает. Игрушка, с которой ребенку нечего делать, не может быть средством его развития.

В то же время игрушка должна быть не просто привлекательной, но и **открытой для разнообразных форм активности ребенка**. Предметы, предполагающие, пусть и полезные, но только стереотипные, однообразные действия, могут стать материалом для упражнений, тренировок, но не игры. Сфера игры – это сфера образов, условностей, скрытых возможностей. Игра – это проба своих возможностей и познание свойств предмета игры. Поэтому предмет игры должен не только вызывать положительные эмоции, но содержать элемент возможной новизны для поддержания любознательности и собственной активности ребенка. Если материал детской игры предполагает строго определенный способ употребления (как, например, заводные, механические или некоторые электронные игрушки), то игра будет просто упражнением или времяпрепровождением. Дети быстро теряют интерес к таким игрушкам, поскольку здесь они не могут проявить активность и творчество. Чем более определенной и завершенной является игрушка, тем меньше она оставляет простора для детского творчества. Сложные и завершенные игрушки предопределяют характер детских действий и приковывают ребенка к известным стереотипным движениям.

Так, например, сегодня во многие мягкие игрушки встраивается звуковой механизм, воспроизводящий какую-либо песенку или слова. Например, симпатичная коза, при нажатии на ее живот, начинает громко петь хором детских голосов «Жил-был у бабушки серенький козлик...». Это кажется забавным, но данное



техническое дополнение резко ограничивает возможности действия с игрушкой. Ребенок будет постоянно нажимать на нужное место и вызывать знакомую песенку. И так, пока ему не надоест. Без такой песенки та же коза могла бы стать персонажем развернутых игровых действий: ее можно было бы и кормить, и раздевать-одевать, и знакомить с другими животными. При этом она могла бы произносить самые разные слова своим голосом (т.е. голосом ребенка), а не воспроизводить одну и ту же песню чужими голосами. Простые и менее определенные игрушки допускают более широкий спектр игровых действий. Игрушка должна быть максимально открыта для преобразований. Такие универсальные и популярные во все времена игрушки, как мячи, кубики, вкладыши, простые куклы и мишки, благодаря своей простоте, чрезвычайно пластичны, допускают бесконечные усложнения, тысячи новых комбинаций и не могут наскучить ребенку.

Итак, **открытость для разнообразных действий, гибкость и простота** – важное требование для хорошей, развивающей игрушки.

Игровые действия ребенка должны быть не только полезными, осмысленными и разнообразными, но и **самостоятельными**. Игрушку можно рассматривать как особый предмет, позволяющий ребенку ощутить уверенность в своих силах. Она должна быть опорой для самостоятельных действий детей, помогать ощутить свою компетентность и автономность. Развивающий и образовательный эффект имеют только те игры, в которых ребенок может делать что-то самостоятельно: придумывать, ставить перед собой задачу и находить ее

решение. Наличие в игрушке не только «загадки», но и подсказки вызывает интерес и желание действовать. Предмет игры должен содержать понятные для ребенка ориентиры для его самостоятельной деятельности. В качестве позитивного примера можно привести такие народные игрушки, как пирамидки, матрешки, вкладыши, которые сами «подсказывают» правильный способ действия. Иногда совершенно незначительные для взрослого детали игрушки лишают ребенка возможности самостоятельного действия с ней. Например, типичная и очень интересная для маленьких детей коробочка с сюрпризом: стоит нажать на кнопку, как из коробочки выскакивает зайчик или котенок. Но все дело в том, где расположена эта кнопка. Если она находится сверху (и нажимать нужно вниз) – все в порядке, малыш будет самостоятельно с удовольствием играть и радоваться внезапному выпрыгиванию зайчика. Но если эта кнопка помещена спереди и для ее нажатия необходимо удерживать коробочку другой рукой (иначе она сдвигается назад), самостоятельная игра для ребенка становится невозможной – необходима помощь взрослого, который удерживает коробочку или сам вызывает появление зайчика.

Оптимальное сочетание новизны и узнаваемости, наличие загадки и ориентиров для ее решения – важное качество игрушки, стимулирующее детскую активность. Совершенно новые, незнакомые детям предметы, не имеющие никаких аналогов в их личном опыте, не дают «подсказки» для самостоятельных действий и скорее испугают, чем вызовут желание играть.

Таким образом, хорошая игрушка должна соответствовать задачам развития и быть привлекательной и открытой для разнообразных самостоятельных действий ребенка. Данные критерии были положены в основу психолого-педагогической экспертизы игрушек, которая проводится в Московском городском центре психолого-педагогической экспертизы игрушек и игровых материалов при МГППУ. Задача этой экспертизы ни в коем случае не предполагает запрет на какие-либо игрушки или их негативную оценку. Напротив, мы пытаемся выбрать лучшие образцы современной игрушечной продукции и показать возможности их использования. Надеемся, что результаты нашей экспертизы будут полезны для родителей и воспитателей, поскольку помогут им при выборе нужных и действительно развивающих игрушек для их детей. ■

