

# Объективные показатели негативного влияния

- 1. Сенсорная агрессия (цвет, свет, мерцание, звук, тактильные ощущения и др.)



**Цена:** 1080.00 руб.

При нажатии на красную кнопку на голове динозаврика, он начнет двигать лапками и перемещаться вперед, а рот будет открываться и закрываться. Движение динозаврика сопровождается звуковыми эффектами.

Питание: 3 АА батарейки (в комплекте).  
Для детей от 18 месяцев.

# Объективные показатели негативного влияния

- 2. Провокация к совершению аморальных и безнравственных поступков и формированию негативных установок личности



# Объективные показатели негативного влияния

- Чрезмерное развитие определенных сторон личности и чувств за счет общего развития (чувство превосходства над другими, зависть, жадность и пр.)



# Объективные показатели негативного влияния

- Формирование преждевременных потребностей ребенка, в том числе сексуальных.



# Объективные показатели негативного влияния

- Снижение активности ребенка, культивирование его несамостоятельности (гиперзаданность игрушки, программа на потребление и пр.)



# Объективные показатели негативного влияния

- Тщеславие от «имения» игрушки вместо «умения»: придумать различные способы игры с ней, сделать игрушку своими руками и пр.
- Культивирование индивидуализма вместо развития социальности, соборности, включенности в социум.



# Общие принципы отбора игровой продукции для детей-дошкольников

- I. Принцип безопасности (отсутствия рисков) игровой продукции для ребенка:
  - Физические риски
  - Психологические риск
  - Нравственные риски
- II. Принцип развития, с учетом зоны ближайшего развития (ЗБР) ребенка.
- III. Принцип соответствия
  - Возрастным (половозрастным) особенностям ребенка
  - Индивидуальным особенностям
  - Специальным особенностям ребенка

# Принципы оценки безопасности игровой продукции

- 1. Физическая и экологическая безопасность (отсутствие запаха, острых краев; прочности деталей и окраски, наличие сертификата качества).
- 2. Психо-физиологическая безопасность - соответствие возрасту : соразмерность игрушки параметрам ребенка (руки, росту и пр.), возможность манипуляции, парной работы рук, координации движений.
- 3. Психологическая безопасность: отсутствие негативных воздействий на психическое развитие ребенка, его интеллектуальное, психо-эмоциональное, социальное и эстетическое развитие.
- 4. Нравственно-духовная безопасность: отсутствие провоцирующих факторов для формирования негативных установок детского поведения.



# Психологическая безопасность

- 1. *Педагогический* (дидактический)- чему научит игрушка. Какие разовьет умения, творческие, способности?
- 2. *Психо-эмоциональный* - что несет в себе, игрушка, каково ее назначение? Какие чувства пробудит,
- 3. *Эстетический* - соответствует ли игрушка представлениям о красоте, развивает ли чувства прекрасного, гармоничного,
- 4. *Социальный* - даст ли она возможность совместной деятельности, *сотрудничества*, договориться в спорной ситуации, сопереживать и пр.

# Психологические риски игровой продукции

1. Игрушки, провоцирующие причинение ущерба здоровью и жизни ребенка
2. Игрушки устрашающего характера – способные сильно испугать ребенка, вызвать появление у детей устойчивых страхов, тревоги;
3. Игрушки, оправдывающие или провоцирующие на жестокость и агрессию, либо формирующие виктимные наклонности детей как поведение жертвы:
4. Игрушки, доминантой игрового замысла которых является активное манипулирование ребенком; вызывая игровую ситуацию, навязывающую ребенку зависимость его игрового поведения от электронной программы, заложенной в игрушку.
5. Игрушки, использующие синестезию, основанные на сочетании психологически несочетаемого – например, сладкого и смертельного.
6. Игрушки, натуралистически изображающие или моделирующие выделительные процессы человеческого организма или организма животного, или результаты таких процессов.
7. Игрушки, изображающие или моделирующие гениталии человека или животных.

## 2. Игрушки устрашающего характера – способные сильно испугать ребенка, вызвать появление у детей устойчивых страхов, тревоги



# Игрушки, использующие синестезию, основанные на сочетании психологически несочетаемого

например, сладкого и смертельного. ( Это карамель-леденец чупа-чупс в рыбьем скелете или в голове наполовину человеческой – наполовину механической с вылезавшими при нажатии глазами и т.п.).



Игрушки, натуралистически изображающие или моделирующие выделительные процессы человеческого организма или организма животного, или результаты таких процессов.



# **Духовно-нравственная безопасность игровой продукции**

**необходимый принцип оценки игровой продукции, позволяющий определить риски игр и игрушек на личностно-смысловом, тонко психологическом уровне, что, при этом, значительно усложняет экспертизу игровой продукции. Это требует от экспертов собственной четкой нравственной позиции, способности в современных сложных условиях, когда, по словам А.С. Пушкина, «добро и зло – все стало тенью» различать подлинно позитивные нравственные воздействия игрушки от растлевающих детское сознание, способствующих как бы незаметному переворачиванию нравственных норм.**

# Проблемы и актуальность

- Сегодня происходит катастрофическая деформация антропологических смыслов игровой практики детей и игрушки
- Современная игрушка искажает образ человека, трансформирует представление ребенка об «идеальной форме» (Л.С.Выготский) на всех уровнях его телесно-душевно-духовной сущности.

# Искажение телесности

- Анорексия
- Пластическая хирургия
- Суицидальные наклонности





# Отрицание социальных норм

- Девиантность образа
- Агрессивность
- Сексуализация



# изменение стратегий взросления

- Инфантилизация
- Утрата позитивного образа взрослого
- Утрата образа матери



# Расшатывание иерархии отношений человека и Бога

- Воплощение образов зла
- Демонизация образа человека
- Профанация сакрального



# сравнительный анализ современной и традиционной игрушки

- в современных игрушках нет образа куклы-матери с ребёнком, в то время как в традиционной культуре этот образ один из самых распространённых.
- В традиционном игровом наборе совершенно не могли быть представлены игрушки, изображающие монстров и представителей потустороннего мира.
- В русской традиции не было и так называемой мягкой игрушки.
- Не было и игрушек, изображающих хищных животных, — медведей, волков, тем более — динозавров. Образы животных не были уподоблены человеку

# сравнение игровых наборов

Историческая эпоха	Социальная группа	Кустарная народная игрушка	Кукла	Конь	Зооморфная мягкая игрушка	Монстры, фантазийные, inferнальные персонажи	Значимая игрушка
XVI – XVII вв	Царская семья	есть	есть	есть	нет	нет	знамя кукла
XIX – XX вв	Дворяне	есть	есть	есть	единичные	нет	солдатик кукла
XIX – XX вв.	Крестьяне	есть	есть	есть	нет	нет	конь кукла
1917-1991 гг.	Советский дошкольник	есть	нет женского образа. Детские образы	есть	есть	нет	идеологизированные игрушки, кукла
Настоящее время	Современные дети	практически нет	деформированные образы	практически нет, фантазийные лошадки для девочек	есть	есть	зооморфные игрушки

- Игровой набор ребенка выступает как опредмеченная картина мира, в которой определяются не только ее разные материальные элементы, но, прежде всего, перспектива жизненного служения ребёнка.

# Игрушки, провоцирующие причинение ущерба здоровью и жизни ребенка

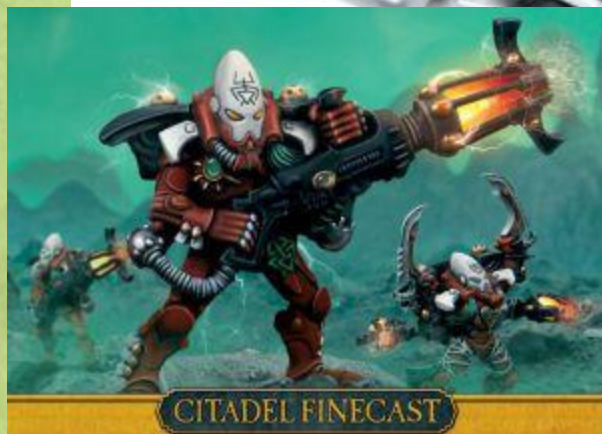
- a) оправдывающие или провоцирующие причинение себе каких-либо телесных повреждений или совершение самоубийства;
- b) содержащие в себе скрытые побуждения, пропаганду или рекламу потребления наркотических и веществ, а также алкогольных напитков, пива, и табачных изделий; (Детская сумочка для девочки с игрушечными сигаретами и косметикой).

# Примеры анти-игрушек





# Объективные показатели негативного влияния агрессия



# организация РППС в ДОО и в семье

- Для организации РППС в ДОО или в семейных условиях следует рассматривать пространство в рамках имеющихся возможностей.
- Традиционно – это система кабинетов в ДОО и комнаты в квартире, доме и т.д., где проживает семья дошкольника. Для максимально возможного использования имеющегося пространства, предлагается использовать базовые функциональные модули с учетом взаимодополнения образовательных областей. Таким образом, образовательные задачи развития и воспитания ребенка дошкольного возраста, могут быть решены с учетом возможностей имеющегося пространства.

