

Василян Аревик Мартуновна

студентка

ФГБОУ ВО «Тульский государственный
педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

ВЛИЯНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ИГРУШЕК И ИГРОВЫХ МАТЕРИАЛОВ НА РАЗВИТИЕ ПРОЦЕССУАЛЬНОЙ ИГРЫ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА

***Аннотация:** в статье рассматривается проблема влияния современных игрушек и игровых материалов на развитие процессуальной игры как базового вида игровой деятельности детей 3–4 лет. Анализируются различные виды современных игрушек – интерактивные, цифровые, игрушки с высокой степенью детализации, «антиигрушки», а также многофункциональные материалы и предметы-заместители. На основе данных психолого-педагогических исследований выявляются позитивные и негативные эффекты каждого типа игровых материалов. Особое внимание уделяется критериям отбора игрушек, способствующих развитию воображения, самостоятельности и творческой активности ребёнка в процессуальной игре.*

***Ключевые слова:** процессуальная игра, современные игрушки, интерактивные игрушки, цифровые игрушки, антиигрушки, предметы-заместители, многофункциональные игрушки, игровая деятельность, младший дошкольный возраст.*

В современном мире игрушки занимают уникальное и противоречивое положение в развивающей среде детей раннего и дошкольного возраста. Рынок игрушек обширен и стремительно растёт, на них существует своя мода, они окружают детей и дома, и в образовательных учреждениях. Новые технологии делают игрушки «умными»: помимо яркого дизайна, они могут петь, разговаривать с детьми, давать им задания, обучать новым знаниям и навыкам. Для родителей это создаёт иллюзию, будто при должном оснащении игровой комнаты

развитие ребёнка будет происходить без их вмешательства [4]. Многочисленные исследования и результаты опросов детей и родителей показывают, что традиционная игра сокращается в результате растущей доступности и привлекательности цифровых развлечений. В этих условиях особую значимость приобретает вопрос о влиянии современных игрушек на процессуальную игру – начальный этап становления игровой деятельности детей 3–4 лет. Процессуальная игра, как отмечалось ранее, представляет собой действия с игрушками, с помощью которых ребёнок в условном плане воспроизводит знакомые ему по опыту действия взрослых. Именно этот вид игры создаёт фундамент для последующего развития сюжетно-ролевой игры и всего многообразия детской творческой активности.

Цель данной статьи – систематизировать имеющиеся научные данные о влиянии современных игрушек и игровых материалов на развитие процессуальной игры у детей младшего возраста и определить критерии их педагогически обоснованного выбора. Современный рынок детских игрушек предлагает огромное разнообразие продуктов, которые можно классифицировать по ряду оснований. Для анализа влияния на процессуальную игру наиболее значимыми представляются следующие категории: интерактивные и цифровые игрушки, игрушки с высокой степенью детализации и реалистичности, так называемые «антиигрушки», а также традиционные многофункциональные материалы и предметы-заместители. Каждая из этих категорий оказывает специфическое воздействие на игровую деятельность ребёнка. Исследования показывают, что процесс игры с традиционными игрушками (не имеющими дополнительных устройств и механизации) отличается интенсивным, наполненным общением родителей с детьми, чего нельзя сказать об игре с интерактивными игрушками. Звуковые, световые и двигательные эффекты интерактивной игрушки захватывают внимание ребёнка, отвлекая его от взрослого. Как следствие, совместная активность взрослого с малышом распадается, что не является благоприятным фактором для развития процессуальной игры, поскольку именно взрослый выступает носителем игровых смыслов и способов действия. Самостоятельно иг-

рая в электронные игрушки, дети увлекаются сенсорными эффектами, что мешает им исследовать различные физические свойства и, главное, овладевать культурными смыслами, открывать назначения предметов [1]. Вместе с тем, согласно обзору зарубежных исследований, цифровые устройства и игрушки могут нести в себе и образовательные возможности. Однако когда речь идёт о детях ранних возрастов, количество рисков существенно увеличивается. Отдельного внимания требует вопрос о роли взрослого в организации взаимодействия детей с цифровыми игрушками с целью максимального использования возможностей и минимизации рисков для развития ребёнка.

Исследования показывают, что у детей 5–6 лет, использующих цифровые устройства менее 1,5 часов в день, в течение года наблюдалось повышение уровня когнитивной гибкости, в то время как у детей с экранным временем более 2,5 часов в день за год произошло снижение когнитивной гибкости. Важно также, что развитие сдерживающего контроля за год было более значимым у тех детей, за которых родители принимали решения о том, в какие видеоигры играть и какой контент смотреть, по сравнению с теми детьми, которые самостоятельно принимали эти решения.

Эксперимент, проведённый коллективом учёных факультета психологии МГУ, позволил выявить интересные закономерности. Дети с высокими показателями когнитивной гибкости чаще сверстников выбирают малореалистичные игрушки, которые далеки от их непосредственного опыта (например, сказочного дракона). Дети же со слабой и средней способностью к когнитивному переключению скорее предпочитают играть «в магазин, куда мы ходим каждый день», чем «в дракона, который бывает только в сказках». При этом выбор наиболее реалистичных игрушек значимо позитивно связан с показателем слухоречевой рабочей памяти [4].

Эти данные имеют важное значение для организации процессуальной игры детей 3–4 лет. С одной стороны, реалистичная игрушка позволяет развить содержательную игру со сложным увлекательным сюжетом, что способствует развитию рабочей памяти [4]. С другой стороны, для развития когнитивной

гибкости – способности переключаться между разными правилами и условиями – необходимы и малореалистичные, открытые для воображения игрушки. Исследователи отмечают, что «игрушки, которые с теоретической точки зрения обладают наибольшим развивающим потенциалом, далеко не всегда желанны и интересны для детей». Большинство детей в указанном эксперименте выбрали игрушечную кассу как наиболее реалистичную игрушку, а сказочного дракона – как наименее привлекательную, объясняя это невозможностью придумать сюжеты с его участием [6].

Особую тревогу у педагогов и психологов вызывают так называемые «антиигрушки». Это не просто некачественные или надоевшие игрушки, а предметы, которые могут негативно влиять на психическое, эмоциональное и социальное развитие ребёнка. Они ориентируют детей не на позитивные ценности культуры (познание, заботу, внимание, терпение), а на насилие, ненависть, готовность бездумно подчиняться. Персонажи современных антиигрушек (Huggy Wuggy, Labubu, Siren Head и др.) могут вызывать у детей чувство страха и тревожности. Изобилие игрушек, как отмечают эксперты, дезориентирует и иногда даже невротизирует ребёнка, перенасыщает пространство сенсорными раздражителями, снижает потенциал полезных игрушек, формирует небрежность в отношении к вещам и людям, отсутствие привязанности. Для развития процессуальной игры у детей 3–4 лет использование подобных игрушек является нежелательным, поскольку они не стимулируют развёртывание сюжетных действий, а напротив, сужают игровые возможности ребёнка, навязывая заданные и зачастую агрессивные сценарии.

В противовес узкоспециализированным игрушкам с жёстко заданной функцией, наибольший развивающий потенциал имеют multifunctional игрушки с открытым значением, такие как кубики и фигурки людей, которые ребёнок может использовать в игре для реализации собственных идей. Именно такие материалы создают условия для развития процессуальной игры, поскольку они не диктуют ребёнку единственно возможный способ действия, а предоставляют пространство для творческого преобразования.

Как подчёркивает Любовь Сергеевна Немчинова, старший преподаватель кафедры теории и методики дошкольного образования Института детства НГПУ, подлинное развитие происходит не тогда, когда ребёнок пассивно рассматривает яркий предмет, а когда активно взаимодействует с ним. Хорошая развивающая игрушка выполняет три ключевые функции: провоцировать вопросы и создавать ситуацию удивления, давать возможность экспериментировать, становиться поводом для обсуждения со взрослым [7]. Эксперт предостерегает от использования игрушек, которые «думают за ребёнка» – сложных электронных центров, где достаточно нажать одну кнопку, чтобы получить звук или свет. Такие развлечения быстро надоедают, потому что лишают малыша главного – возможности пробовать, ошибаться и самостоятельно искать решение [7]. Предметы-заместители занимают особое место среди игровых материалов, стимулирующих процессуальную игру. Это игровой материал, замещающий недостающие в игре предметы. Чем меньше предмет-заместитель напоминает сам объект, тем лучше для развития воображения. Использование в игре предметов-заместителей стимулирует развитие у ребёнка творческого воображения. Дети, умеющие играть с предметами-заместителями, к концу раннего возраста способны самостоятельно придумывать и разыгрывать сюжеты даже без опоры на реалистические игрушки. Если не предлагать детям предметы-заместители, у них может задержаться развитие отвлечённого мышления и воображения.

Проведённый анализ позволяет сделать следующие выводы о влиянии современных игрушек и игровых материалов на развитие процессуальной игры у детей 3–4 лет.

Во-первых, предпочтительными для развития процессуальной игры являются традиционные и многофункциональные игрушки, не имеющие жёстко заданной функции и оставляющие пространство для воображения ребёнка. Интерактивные и цифровые игрушки, хотя и обладают определённым образовательным потенциалом, при неконтролируемом использовании могут препятствовать развитию содержательной игровой деятельности, отвлекая внимание

ребёнка на сенсорные эффекты и снижая роль взрослого в игровом взаимодействии.

Во-вторых, важным условием развития процессуальной игры является включение в игровую среду предметов-заместителей, которые стимулируют развитие символической функции сознания, воображения и отвлечённого мышления. Эти материалы должны занимать значимое место наряду с реалистичными игрушками.

В-третьих, необходимо осознанное и критическое отношение к выбору игрушек, особенно так называемых «антиигрушек», несущих потенциальные риски для эмоционального и нравственного развития ребёнка.

В-четвёртых, решающее значение для развития процессуальной игры имеет не столько характер игрушки самой по себе, сколько характер взаимодействия взрослого и ребёнка в игре. Даже самая «умная» игрушка не заменит живого общения, совместного размышления и эмоционального включения взрослого в игровую деятельность малыша [7].

Таким образом, современные игрушки и игровые материалы могут как способствовать, так и препятствовать развитию процессуальной игры – в зависимости от их типа, количества и способа использования. Педагогически обоснованный подход к отбору игрушек, сочетающий реалистичные и многофункциональные материалы, с обязательным включением предметов-заместителей и активным участием взрослого, является необходимым условием полноценного развития игровой деятельности детей 3–4 лет в современных условиях.

Список литературы

1. Галигузова Л.Н. Развитие игровой деятельности: игры и занятия с детьми 1–3 лет / Л.Н. Галигузова. – М.: Мозаика-Синтез, 2008. – 64 с.

2. Гаврилова М.Н. Как дети выбирают игрушки, и связан ли этот выбор с показателями психического развития? / М.Н. Гаврилова, В.Л. Сухих. // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 2024. – Т. 47. №2. – С. 292–315. – DOI: 10.11621/LPJ-24-25. EDN HSTZJK

3. Клопотова Е.Е. Ребёнок в эпоху цифровых игрушек. Обзор зарубежных исследований / Е.Е. Клопотова, С.Ю. Смирнова // Современная зарубежная психология. – 2022. – Т. 11. №2. – С. 50–58. DOI 10.17759/jmfp.2022110204. EDN DKLOUZ

4. Литвинова С.Н. Цифровые инструменты в работе с детьми дошкольного возраста: учебник для вузов / С.Н. Литвинова, Ю.В. Чельшева. – М.: Юрайт, 2025. – 188 с.

5. Михайленко Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – 2-е изд., испр. – М.: ГНОМ и Д, 2000. – 96 с.

6. Развитие через игру. Как игрушки влияют на когнитивное развитие детей // Poisknews.ru. – URL: <https://poisknews.ru/psihologiya/razvitie-cherez-igrushki-vliyayut-na-kognitivnoe-razvitie-detej>

7. Смирнова Е.О. Игры, способствующие развитию общения со сверстниками в раннем возрасте: методические рекомендации для воспитателей ясельных групп и групп социализации детей раннего возраста / Е.О. Смирнова.

8. Смирнова Е.О. Лучшие развивающие игры / Е.О. Смирнова. – М.: Эксмо, 2010. – 240 с.

9. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – 2-е изд. – М.: Владос, 1999. – 358 с.