

ИГРУШКА КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН**¹Давлетова А.А., ²Давлетова Г.А.**¹*Университет Кайнар, Алматы, e-mail: Akmaral-da@mail.ru;*²*Казахский национальный исследовательский технический университет им. К.И. Сатпаева, Алматы, e-mail: da_gulmira@mail.ru*

Детская игрушка, воплощая в себе опыт, накопленный людьми в общественно-исторической практике, является одним из значимых факторов социализации ребенка. В процессе игровой деятельности дошкольник в доступной ему форме осваивает этот опыт, отражающий различные сферы человеческой жизнедеятельности, удовлетворяя таким образом потребность в приобщении к миру взрослых, идентификации с ним. Воздействие игрушек на социализацию ребенка разностороннее, игра и игрушка неотделимы друг от друга. Игрушка может вызвать к жизни игру, а игра иной раз требует для себя новую игрушку. И не случайно в играх детей участвуют не только купленные игрушки, но и сделанные самими детьми из УМК «Бал-Бала». Игрушки могут быть самыми разнообразными, но все они должны отвечать определенным психологическим, художественным и гигиеническим требованиям. Зафиксированный в игрушке общественный опыт, присваивается ребенком и становится, пусть и в редуцированном виде, его личным опытом, определяя тем самым его дальнейшее личностное развитие.

Ключевые слова: игрушка, дошкольник, этническое самосознание, история, игра

CHILDREN'S TOY AS A SOCIOCULTURAL PHENOMEN**¹Davletova A.A., ²Davletova G.A.**¹*University Kainar, Almaty, e-mail: Akmaral-da@mail.ru;*²*Kazakh National Technical University Research K.I. Satpayev, Almaty, e-mail: da_gulmira@mail.ru*

Children's toy, embodying the experience gained by people in the socio-historical practice, is one of the most important factors of socialization of the child. In the course of game activity of preschool children in accessible form it develops the experience, reflecting the different spheres of human activity, thus satisfying the requirement for the admission to the world of adults, identifying with him. The impact on the socialization of the child toys versatile game and toy inseparable. The toy can bring to life the game, but the game sometimes requires for himself a new toy. It is no coincidence in the children's games involved not only bought toys and made by the children of the СМО «Ball Ball». Toys can be very diverse, but they all have to meet certain psychological, artistic and hygienic requirements. Recorded in the game social experience, the child is assigned and becomes, albeit in a reduced form, his personal experience, thus determining its further personal development.

Keywords: toys, preschool, ethnic identity, the history, game

Детская игрушка, воплощая в себе этническое сознание, накопленное людьми в общественно-исторической практике, является одним из значимых факторов социализации ребенка. В процессе игровой деятельности дошкольник в доступной ему форме осваивает этот опыт, отражающий различные сферы человеческой жизнедеятельности, удовлетворяя, таким образом, потребность в приобщении к миру взрослых, идентификации с ним. Зафиксированный в игрушке общественный опыт, присваивается ребенком и становится, пусть и в редуцированном виде, его личным опытом, определяя тем самым его дальнейшее социальное развитие.

Психологический потенциал детской игрушки заключается в материализованном в ее образе этнического самосознания, освоение которого происходит в процессе игровой деятельности ребенка. Четко выражена взаимосвязь с социально-психологическими механизмами социализации – подражанием и идентификацией.

Возникновение игрушки в человеческом обществе учёные связывают с развитием трудовой деятельности первобытного человека. С тех древнейших времён известны игрушки в форме орудий труда, оружия, предметов быта, с помощью которых дети осваивали многие жизненно важные действия, способы деятельности.

Трудно определить, когда появились первые игрушки, так как первоначально они являлись копиями орудий труда взрослых людей. Желание подражать старшим в их действиях так сильно у детей, что во все времена родители снабжали их «подобиями действительных предметов – игрушками» [1]. Игрушки находят как между остатками свайных построек, так и в позднейших развалинах и гробницах. Самые древние игрушки, найденные при раскопках детских захоронений, насчитывают три тысячелетия.

Примитивные ранние игрушки представляли собой уменьшенные копии живых объектов – лошадки, рыбки, птички, фигур-

ки людей; уменьшенные копии оружия – луки, стрелы, мечи, кинжалы, игрушки – инструменты – маленький топорик, лопатки; предметы домашнего обихода – миниатюрная посуда, много разнообразных погремушек, свистулек. Многие отличаются большой выдумкой, чувствуется стремление сделать их более занимательными, дать возможность ребенку действовать с ними: возить, передвигать, производить звуки. Некоторые игрушки, существующие сейчас, возникли в античную эпоху (мячи, обручи). Часть из них имеют авторов. Так изобретение первой погремушки приписывается Архиту Таренскому – греческому философу, математику и полководцу (400–365 гг. до н.э.) [2].

На территории Восточной Европы древнейшие игрушки, которые найдены археологами, относятся ко II в. до н.э. Это скифские всадники и повозки из глины. Образцы древнерусских игрушек (глиняные свистульки, уточки, птички, куколки) найдены в ходе археологических исследований в раскопках г. Радонежа, Москве, Коломне [2].

Об игрушках средневековья можно судить по музейным коллекциям, имеющимся во многих странах мира. Сохранились игрушки, предназначенные для представителей знати и их детей. Много игрушек военного содержания. Обязательным атрибутом каждого состоятельного дома была кукла, которой придавалась магическое значение как хранительнице домашнего очага. От тех времен сохранились кукольные дома с полной обстановкой, выполненная из дорогих материалов, часто с украшениями из драгоценных металлов. Кукольные дома, также как и заводные игрушки предназначались для украшения интерьера, увеселения гостей. Многие из них – настоящее произведение искусства. Не удивительно, что они хранились как фамильные ценности, передавались по наследству. Существовали игрушки и для детей бедноты, но они не дошли до наших дней из-за недолговечности материала, из которого их мастерили (солома, кора деревьев, глина) [3].

В Казахстане игрушки имели большое значение. С игрушками передавалась по наследству мастерство, они готовили к жизни, развивали физически и духовно. Смысл народной игрушки – развить, занять, повеселить, порадовать ребенка. Первые игрушки вешали в бесик (кровать для младенца). Это были погремушки из костей домашних животных, подвески с шумом, пестрые лоскуты. Для более старших детей вырезали фигурки лошадок, птичек и др.

Промышленное производство игрушек началось в немецком городе Нюрнберге в XIX в. Здесь стали применять штамповку при изготовлении игрушек, что дало возможность выпускать массовую дешевую продукцию.

Игрушки оказались «чувствительными» к изменениям, происходящим в человеческом обществе. С развитием промышленности, средств передвижения, техники в целом меняется содержание игрушек, появляются новые виды. Появились разнообразные модели транспортных средств: автомобили, поезда и др. Механизмы движения этих игрушек претерпевают изменения и дополняются по мере развития науки и техники. Очень скоро наряду с механическими устройствами появляются пневматические, магнитные, электрифицированные игрушки.

Со времён Ф. Фребеля большое внимание стали уделять строительным материалам для детских игр. Их выпускалось много – разнообразных размеров, конструкций [2].

Войны, прокатившиеся по Европе в XX в., повысили интерес к созданию военной игрушки. Военная техника, разные виды оружия стали производиться в широком ассортименте и большом количестве. Военная игрушка, вошедшая в жизнь детей, особенно мальчиков, стимулировала игры соответствующей тематики, утверждая культ силы, разрушая представления о ценности человеческой жизни.

Развитие электронной промышленности открыло новые горизонты в создании сложной детской игрушки. Появились электронные игрушки с дистанционным управлением, с программируемыми эффектами. Так, в Японии родились и быстро завоевали мировой рынок новые, так называемые виртуальные игрушки.

В начале XXI века рынок детских игрушек в Казахстане, оказался заполнен преимущественно зарубежными игрушками. Значительно изменился внешний вид сюжетно-ролевых, технических игровых средств, активно развивается направление электронных и интерактивных игрушек. Но если для производителей стран СНГ прерогативой стал дидактический игровой материал, то зарубежным производителям достался практически весь рынок сюжетно-ролевых игрушек. Влияние этого рынка на социализацию детей неоднозначно, противоречиво, что усложняет задачу использования игрушки в воспитательной работе. Игрушка – это специальный предмет, предназначенный для игры и иного жизненного назначения не имеющий. В ней в обобщё-

ной форме представлены типичные свойства предмета, которые обеспечивают воспроизведение соответствующих действий с ним. Так, кукла – обобщённый образ человека – позволяет детям воспроизвести целый ряд действий: сажать, укладывать, купать, переодевать и т.д. [4].

Игрушка чрезвычайно разнообразна по типам, материалам, по технике изготовления, возрастному и воспитательному назначению. Но при всём разнообразии игрушек в них, прежде всего, изображаются реальные вещи и предметы, с которыми действует и сам ребёнок, и взрослый. Доктор психологических наук В.В. Абраменкова в своей книге анализирует некоторые опасные тенденции современных игрушек. Вот некоторые из них:

- вестернизация как ориентация на западные ценности, за которыми стоит культ силы, экспансии, агрессии в сочетании с романтизацией криминальной жизни и ориентацией на инокультурные образцы поведения, эстетические эталоны, псевдоэтические нормы и пр.;

- тенденция к сексуализации детского сознания как активного формирования циничного отношения к интимной стороне жизни взрослых, преждевременной озабоченности вопросами секса (куклы типа Барби, куклы с аксессуарами путан и т.д.);

- тенденция к дегуманизации детского сознания (куклы-монстры, «чертики» и пр.);

- меркантилизация детского сознания, выражающаяся в преувеличенном внимании к деньгам, желании в будущем заниматься только бизнесом (в том числе и незаконным);

- тенденция к танатизации (тяга к мотивам смерти, гибели всего живого на земле) и другие [5].

Истинной игрушке чужды дробность характеристики и натурализм. Обобщённость и известная условность обеспечивают разнообразие её функций в играх детей. Натуралистическая игрушка быстро надоедает детям именно потому, что ограничивает игровой замысел, «приземляет» его точностью образа. Хорошая игрушка обладает определённой игровой динамикой: её образ, конструкция, материал обеспечивают разнообразие игровых действий. Динамика в игрушке может быть представлена подвижностью частей, звучанием, комплексностью фигур (наборы).

Конструкция игрушки, материал из которого она изготавливается, должны быть безопасны для жизни и здоровья ребёнка и отвечать основным гигиеническим требованиям. В последние годы вопрос об ужесточении гигиенических требований

к детским игрушкам встал особенно остро в связи с появлением новых полимерных материалов, красителей, лаков. В связи с основным требованием к производителям игрушек является нетоксичность, гипоаллергенность, негорючесть и др.

Тот, кто создаёт детские игрушки, конструирует их, должен быть и художником, и учёным-психологом, и педагогом, и мастером своего дела. Так, в 2010 г. В Казахстане открылась компания «Бал-Бала» (руководитель к.пс.н. Болманов К.Н.), выпускающая игрушки, которые имеют возможность петь, танцевать, строить диалоги с ребёнком на казахском и русском языках и соответствуют международным гигиеническим требованиям [6].

Игрушки компании «Бал-Бала», участвуют в самом создании игры, выступая как своеобразный партнёр ребёнка, оказывают огромное влияние на его личность. Оно тем более глубоко, что ребёнок любит эти игрушки («Ақылды қонжық» (Умный зайка), Тазша бала, Барыс и др.) привязывается к ним, чувствует себя полноценным участником окружающей жизни. В учебно-методическом комплексе «Бал-Бала», разработана целая система игрушек, игры с которыми направлены на совершенствование сенсорики, кругозора, музыкальных и спортивных способностей ребёнка, побуждают детей к речевой активности, используются для обогащения словаря. Разборные раскраски, конструкторы упражняют детей в анализе, синтезе и обобщении, можно использовать для сравнения, классификации. Хочется отдельно отметить куклу «Каракат». Это не просто игрушка – это кукла, одетая в нарядный казахский национальный костюм. «Каракат» поет народные колыбельные песни и является одним из источников положительного отношения детей к сверстникам и младшим сибирингам [7].

Будучи первым и самым доступным предметом искусства, игрушка вызывает у ребёнка эстетические чувства и переживания, способствует накоплению эстетического опыта и формирует художественный вкус. Следует при этом особо подчеркнуть значение народной игрушки, воплощающей в себе художественные качества, близкие и понятные детям.

Таким образом, воздействие игрушек на социализацию ребенка разностороннее, игра и игрушка неотделимы друг от друга. Игрушка может вызвать к жизни игру, а игра иной раз требует для себя новую игрушку. И не случайно в играх детей участвуют не только купленные игрушки, но и сделанные самими детьми из УМК «Бал-Бала».

Игрушки могут быть самыми разнообразными, но все они должны отвечать определенным психологическим, художественным и гигиеническим требованиям.

Особая роль детской игрушки как фактора этнического самосознания обусловлена закрепленным в ней, в ее внешнем облике и функциях социальном опыте, который осваивается ребенком в процессе игровой деятельности.

Список литературы

1. Арутюнов С.А., Чебоксаров Н.Н. Передача информации как механизм существования этносоциальных и биологических групп человечества // Расы и народы. Вып. 2. – М., 2012. – С. 27–39.
2. Аксенова Е.Б. Формирование саморегуляции у старших дошкольников с ЗПР в сюжетно-ролевой игре и на учебных занятиях: Автореф. дис ... канд. психол. наук. – Н. Новгород, 1992.
3. Выготский Л.С., Лурия А.Р. Этюды по истории поведения. Обезьяна, примитив, ребенок. – М.: Педагогика-Пресс, – 1993. – 222 с.
4. Крайг Г. Психология развития. – СПб.: Питер, 2010. – 992 с.
5. Абраменкова, В.В. Во что играют наши дети? / В.В. Абраменкова // Воспитание школьников. – 1998. – № 4. – С. 33–34.
6. Болманов К.Н. Бал-бала интерактивті ойыншықтары оқу-әдістемелік кешенің Әдістемелік құралы. – Астана, 2015.
7. Давлетова А.А., Болманов К.Н. Применение учебно-методического комплекса «Бал-Бала» при обучении казахскому языку русскоязычных детей // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2015. – № 10 – С. 570–572.