

Консультация для родителей «Игрушки-чудовища» .

**подготовила:
воспитатель группы “ Подсолнухи”
Станицкая Ю.А.**

Почему многие мамы опасаются сейчас заходить в отдел игрушек с детьми-дошкольниками, зная, что у малыша разбегутся глаза и дело обязательно кончится слезами? Почему на наше предложение ребенку самому выбрать покупку – конструктор или какого-либо монстра – современный малыш выбирает второе?

Наблюдения специалистов, работающих с детьми, показывают, что многие современные игрушки способствуют возникновению у детей неблагоприятных проявлений в эмоциональной сфере, в частности, психологи все настойчивее бьют тревогу, соединяя два, на первый взгляд, несоединимых понятия: «детские игрушки» и «опасность». Кто бы мог подумать, что в начале 21 века нам придется опасаться игрушек.

Игрушка - это специально предназначенный предмет для детских игр, она помогает ребенку осуществить свой замысел, приближает игру к действительности. Воссоздавая реальные и воображаемые предметы, образы, игрушка служит целям умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания ребёнка, помогая ему познавать окружающий мир, приучая к целенаправленной, осмысленной деятельности и способствуя развитию мышления, памяти, речи, эмоций. Игрушка должна быть такой, чтобы ребенок мог с ней активно действовать, выразительно разыгрывать свою роль. Бывает и так, что самая красивая игрушка не помогает осуществлять замысел игры.

В последнее время очень часто педагоги-психологи, стали говорить о проблемах в воспитании духовно-нравственных качеств нашего подрастающего поколения . Детей всё меньше стали интересовать обычные игрушки . В связи с этим на полках магазинов стали появляться игрушки , символизирующие компьютерные игры и героев из мультфильмов. Сегодня милых зайчиков и пупсиков на полках магазинов вытесняют жуткие монстры, на которых даже взрослым бывает взглянуть страшно. Такие игрушки достаточно часто они наносят вред психологически незрелому малышу. Родители не подозревая покупают их.

Современное западное искусство изменяет, деформирует психику ребенка, в первую очередь, с помощью мультипликационных фильмов и компьютерных игр. В соответствии с законами восприятия художественного произведения ребенок идентифицирует себя с его героями, а идентифицируя себя с существом, которое успешно уничтожает других существ, он постепенно усваивает агрессивные модели поведения, его внутреннее самоощущение начинает соотноситься с выражением их лиц, и малыш начинает вести себя соответствующим образом.

Предлагаемые сейчас детям в качестве игрушек различные персонажи в виде трансформеров, скелетов и пр. участвуют в игре как на стороне добрых, так и злых сил, поэтому ребенку иногда бывает трудно, даже порой невозможно дифференцировать добро и зло, отделить героев «плохих» от «хороших». При этом игры, основанные на содержании воинственных мультфильмов с игрушками - чудовищами, формируют в детях агрессию, отношение к насилию как к норме, и дети понемногу применяют такую модель поведения на практике.

Игрушки-чудовища могут научить ребенка жестокости и безразличному отношению к страданию. В русских сказках встречаются и драконы, и чудовища, но они всегда выступают на стороне зла, положительные же герои никогда не бывают чудовищами. Такие сказки и игры на их основе учат детей отличать добро от зла, проводя между ними четкую границу.

То, что ребенка привлекают отрицательные персонажи, по мнению психологов, связано с эмоциями агрессивности. Случается, что склонность к сверхвооружению обусловлена с обостренной потребностью в защите от сложного и не очень дружелюбного внешнего мира. Ребенок, владеющий подобными игрушками, получает шанс в игре ощутить себя могучим. Увы, в реальной жизни все может быть наоборот. Желание иметь монстров своего рода тест для определенного психологического состояния ребенка: чем больше он привязан к подобным игрушкам, чем больше времени проводит в их компании, тем более уязвимо, неуверенно и тревожно он себя ощущает в реальном мире.

Для возбудимых детей игра с монстрами - это способ выбросить лишнюю энергию. Но во многих случаях игрушка скорее не успокаивает, а еще больше раздражает ребенка и формирует определенную психическую зависимость.

К таким игрушкам можно отнести : аниматроников (персонажи компьютерной игры, так же есть мультфильмы и видео с ними), Плюшевые монстры зубастых и ужасных Хагги Вагги и Киси Миси и др. Наши с детства любимые персонажи: медведь Тедди, зайчонок, цыпленок и т. д., превратились в роботов убийц. Выглядят они как «Франкинштейн».

И так, аниматроники - это звери-роботы, которые передвигаются ночью по пиццерии и могут убить человека, используя его как эндоскелет (скелет для костюмов зверей). Они огромны, эндоскелет их массивен с когтями-шурупами и челюстями с острыми зубами. Их плюшевые костюмы изорваны во многих местах, а некоторые части и вовсе не покрывают эндоскелет. У них нет систем, ведь они были созданы воображением. Их цель — убить мальчика в комнате. Их особенностью является их дыхание, которое слышно за дверью и позволяет узнать их местоположение. Основные персонажи - Фредди (медведь, Бонни (кролик, Фокси (лис, Чика (цыпленок, Золотой Фредди (желтый медведь).

Игрушки подобного рода искажают картину мира, некоторых особо впечатлительных детей даже травмируют. у ребенка начинают возникать страхи темноты, есть дети у которых начинается энурез, но это и не удивительно, они даже у взрослых людей вызывают страх. Дети становятся агрессивными или наоборот плаксивыми без причины.

Сегодня также детские умы поглотило целое семейство разноцветных монстров: Хагги Вагги, Киси Миси и Мамочка Длинные Ноги. Изначально это персонажи компьютерной игры, вышедшей осенью 2021 года. По её сюжету Хагги Вагги был очень добрым, но авария на производстве превратила его в жуткого зубастого монстра. Ролики и мемы с этими хоррор-персонажами быстро распространились по соцсетям. На эту популярность тут же откликнулся рынок — и вот полки магазинов уже завалены плюшевыми монстрами.

Конечно покупать или нет такие игрушки выбор всегда за родителями, но хочется сказать, что пользы такие игрушки не несут. По мнению психологов, должен существовать ценз на уровне государства, некий стандарт для пропуска на рынок детской продукции. Ведь это ненормально, когда ребёнок заходит в магазин детских игрушек, а там стоит «оно» — нечто страшное и пугающее. К сожалению, если нет ценза на детскую продукцию, формировать его приходится родителям самостоятельно, принимая решение о приобретении игрушки или какой-то другой вещи для своего ребёнка.

Выбирая детям игрушки, мультфильмы, игры, одежду, мы, взрослые, формируем определённые эстетические нормы и допустимые рамки, встраиваем даже некоторый внутренний антивирусник, который позже сработает, когда нас не будет рядом. У человека формируется определённый образ дозволенного — не дозволенного, вкус, эстетика. Это касается интернет-контента, сомнительных действий, знакомств. Ребёнок почувствует сигнал «не то» и вовремя скажет взрослым, или же он не будет заходить туда, куда не следует. Там, где нет рамок или они стёрты, ребёнок не всегда будет способен отличить норму и опасные сигналы. Если родитель видит в контенте реальную угрозу психологическому здоровью ребёнка, было бы здорово поговорить с ним, учитывая его возраст, о качестве! Качестве вещей, игрушек, информационных продуктов, которые нас окружают. Во всяком случае, это честно и актуально всегда. Такие разговоры помогут ребёнку развить критическое мышление, и в будущем он сможет самостоятельно отличать плохое от хорошего.

