Е.Е. Баркарь (Екатеринбург)

ВНУТРИ СОВРЕМЕННОЙ ИГРУШКИ

Становление человека в обществе непременно происходит на начальном этапе его жизненного пути. Через общение ребенок идентифицирует себя в обществе, через тактильные ощущения он получает ласку и сам учится отдавать ее другому человеку. Все ораны восприятия служат на этом возрастном этапе на формирование физического, психологического, морального здоровья ребенка. По исследованиям международной ассоциации детской и подростковой психиатрии известно, что формирование ребенка как личности происходит до пяти, шести лет, при этом на данном возрасте заканчивается лишь основная формирующая деятельность, а вспомогательные процессы протекают вплоть до пятнадцати лет.

За короткий период в пять лет ребенок должен переработать такой объем информации, который позволит ему приобрести определенные знания, умения и навыки, без которых в современном обществе ему будет трудно пройти все жизненные этапы. В период детства игровая деятельность является ведущей для малыша. В игре он познает основы социализации в обществе, строит модель взрослого мира, а через игрушки (своеобразный учебник для детей) – социальные роли и окружающую действительность.

Игрушки в современном понимании становятся разноплановыми. От классической игрушки индустрия ее производства переходит к интерактивным играм, играм манипуляторам, стратегиям, развивающим платформам и т.д. Игра перестает быть игрой в классическом ее понимании. Она становится формой непродуктивной деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [1].

Игра является частью большой игровой индустрии, ее герои могут сходить с экранов известных мультфильмов, детских сериалов. С точки зрения производителя и разработчика, это хороший способ реализовать продукт. Но такие популярные игрушки ставят потребителя перед выбором между товаром более полезным, развивающим способности ребенка или игрушками, которые зачастую несут лишь рекламную составляющую. Игрушка «изменяет» не только фантазию, но и социальную реальность, окружающую среду. В ближайшем будущем мы можем увидеть «искусственно живых» героев фильмов, которые

обладают энергетической, эмоциональной и информационной автономией. Их можно будет купить для того, чтобы фильм не кончался и ребенок продолжал жить в этом фильме [2]. Данная проблема со временем может сказаться на дефиците общения ребенка с реальными сверстниками и общем психологическом фоне ребенка, что является не единственной проблемой индустрии проектирования современной игрушки.

Известно то, что при проектировании модели игрушки должны учитываться многие факторы: психологические (влияние цвета, формы и материального обличия на психическое здоровье ребенка); эргономические (удобство деталей, пропорции частей); технологические (надежность конструкций), безопасность, наличие функций и т.д. Проблема современного проектирования состоит в том что, многие из приведенных факторов не выполняются или не учитываются, особенно при производстве серийной игрушки.

Большие потоки поставок диктуют быстрый темп проектирования моделей, поэтому создаются более простые и мало проработанные модели. Серийная игрушка противостоит креативной (развивающей) игрушке, той, которая способствует развитию творческого потенциала ребенка, его личностного и нравственно-духовного роста. Такая игрушка соответствует идее глобализации, она начисто лишена индивидуальности и не предполагает таковую у ребенка [3]. Современная серийная игрушка часто прибегает к приему полного копирования, тем самым ребенок лишатся творческой деятельности (додумать, доделать саму модель). Творчество является одной из главных составляющих в проектировании игрушки, производитель должен всегда оставлять возможность ребенку сконструировать образ своей игры самостоятельно. Именно в этом и состоит вся суть игровой деятельности.

Рынок современной игрушки очень велик, взрослые, выбирая игрушки для своих детей, часто ориентируются личным вкусом, аргументирую свой выбор словами: «Мне бы понравилось» или «Она занимается спортом, поэтому эта игра подойдет». Эти аргументы, несомненно, присутствуют, но не должны быть ведущими. Ребенок развивается разносторонне, в том числе и в играх. Ему в активной деятельности мало что не интересно, он с легкостью выполняет разные виды деятельности. Предложив ему широкий спектр игр, мы преподносим ему больший выбор для развития.

Индустрия игрушки активно делает большие обороты в направлении «творчества» в игрушке (создание игрушки из жидкого песка, шитье моделей, гравировка и т.д.). Это положительный рост, но даже здесь, к сожалению, стоит вопрос в гендерной принадлежности. Подавляющее большинство товаров для

творчества рассчитаны на девочек, хотя развитие творческих способностей важно для всех детей независимо от пола. В дошкольном возрасте задания, связанные с творческими способностями, мальчики выполняют равноценно с девочками.

Современные игрушки наделены множеством качеств, которые направлены на восприятие ребенком данного продукта, благодаря таким внешним составляющим, как цвет, звук, форма и т.д. Производители зачастую могут пожертвовать безопасностью, функциональностью, качеством и т.д. Эстетическая составляющая серийной игрушки очень нестабильна. На этапе проектирования она скорее зависит от маркетинговой политики производителя, который сам диктует тенденции. Так, в последние пятнадцать лет на мировой рынок вышел новый дешевый товар из стран Азии и Востока (Китай, Вьетнам). Его характерными особенностями являются определенные черты лика игрушки (глаза, обозначение носа, рта и т.д.), строение тела (непропорциональные части тела, большая голова). Такие антропометрические параметры признаны учеными неправильными и искажающими восприятие ребенка относительно реальных объектов. Но на современном рынке игрушки они популярны за счет целой индустрии подобных изображений (анимэ).

Данные тенденции диктуются и в одежде, и в киноиндустрии. Игрушка наиболее изменчива в мировой культуре, ведь дети – это самая подверженная маркетингу аудитория, поэтому так важно подходить к выбору игрушки предельно внимательно.

Библиографический список:

1. Игра [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3% D1%80 %D0% B0/

2. Иллюзия индустрии игрушки [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://rada-baby.ru/pages/vliyanie-sovremennoi-igrushki-na-razvitie-lichnosti-rebenka/

3. Назначение игрушки [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://culturolog.ru/index.php?option=com_Content&task=view&id=1072&Itemid=32

Е.Ю. Коробейникова, Е.Г. Сергиенко (Екатеринбург)

ТИПОЛОГИЯ ДИСТАНЦИОННЫХ ЭВРИСТИЧЕСКИХ ОЛИМПИАД

Олимпиада является одной из наиболее эффективных форм работы, способствующая повышению интереса учащихся к знаниям, развитию их способностей, профессиональной ориентации, выявлению наиболее одаренных участников. Дистанционные олимпиады, появившиеся в 1997 году, по настоящее время