

ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

УДК 159.922.7 & 159.922.8

С. Г. Доронов

СЮЖЕТНАЯ ИГРУШКА: ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ

Аннотация. В статье подчеркивается значимость сюжетной игры для развития ребенка дошкольного возраста. Акцентируется внимание на таких негативных явлениях современности, как уменьшение удельного веса сюжетных игр в общей структуре деятельности детей, ограниченность и однообразие игрового содержания.

В историческом аспекте рассмотрены социально-экономические факторы, оказавшие отрицательное влияние на содержание и структуру игрушек для сюжетной игры детей. Назван ряд объективных причин современного неблагоприятного состояния состава игровой продукции, потери основной специфической функции игрушки, дефицита стимулирующего и поддерживающего игру ребенка игрового предметного материала.

Методологическую основу исследования составили общепсихологические представления об игре как культурной деятельности (И. Хейзинга, Р. Кайфа), концепция поэтапного формирования игры (Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова). Содержание статьи может быть использовано при разработке игровых материалов и создании предметной игровой среды для детей дошкольного возраста.

Ключевые слова: сюжетная игра, игровой предмет, игрушка.

Abstract. The article highlights the importance of the pretend play for a child development. The author points out the negative trends of decreasing the number of pretend plays in the common structure of child activity, as well as the limited and monotonous game content.

The socio-economic aspect affecting the game content and toys structure are reviewed from a historic perspective. The actual reasons for such unfavorable situation in the toy range are discussed along with elimination of the toy main specific function and deficiency of stimulating and facilitating play materials.

The research methodology incorporates the philosophic concept of the play as a cultural phenomenon (Johan Huizinga, Roger Caillois) and the concept of step-by-step game formation (N. Y. Micailenko, N. A. Korotkova). The research results can be implemented while designing play materials and creating the pretend game environment for preschool children.

Index terms: pretend play, play materials, toy.

Ряд современных исследователей отмечает, что в настоящее время в структуре и содержании сюжетной игры детей дошкольного возраста происходят изменения негативного характера: удельный вес игры в свободной деятельности ребенка продолжает уменьшаться, сюжеты игр отличаются ограниченностью и однообразием.

В работах Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой высказывается мнение о том, что для становления полноценной игры как средства развития ребенка необходимо сочетание двух факторов:

1) получение культурных образцов способов игровой деятельности, носителями которых являются другие люди – взрослые и старшие дети, умеющие играть;

2) наличие стимулирующего и поддерживающего игру ребенка игрового предметного материала, в котором как бы «свернуты» способы игровой деятельности [8, с. 22].

По мнению этих исследователей, основной причиной уменьшения удельного веса игры в жизни ребенка является распад естественных социальных образований – разновозрастных групп, в которых происходила передача игровых образцов от старших детей к младшим, вследствие ориентации родителей на более раннее специализированное обучение и сокращения числа многодетных семей.

Другая причина нарушения традиционных процессов передачи игровых образцов заключается в негативных изменениях в предметно-игровом окружении ребенка.

Исторически игрушка и игра ребенка были неразрывно связаны. Традиционно игрушка изготавливалась из подручных материалов и отвечала сиюминутным житейским задачам ее изготовителя – взрослого. Он не ставил перед собой никаких специальных целей, желая просто занять ребенка, тем самым освободив время для бытовых дел. Это могла быть погремушка из высушенного плода, свистулька из свежесрезанной ветки и самая первая игрушка для сюжетной игры – соломенная кукла. В дальнейшем ребенок самостоятельно делал подобные предметы, для изготовления которых не требовалось никаких особенных материалов или орудий. Будучи обусловленной наличными материалами и культурной преемственностью, конструкция этих игрушек передавалась из поколения в поколение с незначительными усовершенствованиями.

Изготовив игрушку, взрослый, старший брат или сестра незамедлительно демонстрировали ребенку, как она может быть использована, и та-

ким образом игровая культура последовательно передавалась от родителей и старших детей к младшему поколению.

Постепенно, с появлением новых социально-экономических структур, изготовление игровых предметов перешло к ремесленникам. Игрушка, все реже изготавливаемая непосредственно носителями игровой культуры, стала вымениваться или покупаться на ярмарке. Несмотря на то, что игрушка предметно оставалась прежней, в структуре, состоящей из носителя способа игры (родителя или старшего ребенка) и игрового предмета, помогающего самостоятельно реализовать полученный способ в самостоятельной деятельности, появилась первая трещина.

Со временем кустарные игрушечные промыслы локализовались. Появились центры производства недорогой, доступной для всех социальных слоев игрушки. В XV–XVI столетиях подобными центрами стали немецкие города Нюрнберг и Страсбург. Одно из объяснений того, что производство массовых игрушек, схожих с теми, которые изготавливались родителями для детей, получило большое развитие именно в Германии, а в дальнейшем и у славянских народов, предлагает Л. Оршанский. «Романские народы, жители юга, улицы, не имеют домашнего обихода северянина, меньше проводят времени зимой с детьми, не столько входят в их интересы и гораздо реже германца или славянина умеют или хотят лично мастерить что-нибудь для своих детей. Отсюда искусство в доме, в семье – в применении ко всем предметам обихода – меньше развито у романских народов, чем у германцев и славян» [3, с. 27].

Действительно, как свидетельствует большинство исторических источников, первые кустарные промыслы по изготовлению игрушек зародились среди лесорубов и углежогов Саксонии и Тюрингии. Сезонный тип работ вынуждал их зимой заниматься вырезанием деревянных предметов обихода и игрушек, которые они сами же и продавали затем на ярмарках. Таким образом, они делали игрушки для своих детей, а их избытки продавали.

Дальнейшее развитие германских игрушечных промыслов связано с тем, что игрушки пользовались спросом, были недороги, нравились детям и соответствовали педагогическим целям их родителей. Это привело к значительному увеличению спроса, и для многих мастеров работа по их изготовлению стала основным занятием. Постепенно производство игрушек выделилось в новую отрасль промышленности. Появились перекупщики, скупавшие у производителя игрушки с целью их дальнейшей rea-

лизации на ярмарках Северной Германии. Игрушка из предмета, который делался родителями для ребенка, стала товаром. Торговля игрушками приобретала все больший размах, и с целью увеличения прибыли купец-перекупщик стал привлекать к их изготовлению наемную силу.

Этот момент оказался переломным в истории игрушки как предмета для игры детей. Первоначальная цель, ради которой изготавливалась игрушка, отодвинулась на второй план. Вместо нее появилась другая, глубоко меркантильная – произвести как можно больше игрушек и получить максимальную выгоду.

С изменением целей изменилась и структура производства. Все более распространенной стала формовка, изготовление игрушек из папье-маше. Благодаря этому возросла производительность труда, появились небольшие фабрики, укрупнявшиеся с появлением новых технологий. Со временем на смену папье-маше пришли различные полимерные массы, характерные для современной промышленности.

Изменился и общий облик игрушки. Если ремесленной игрушке была свойственна объемная скульптурная конструкция, то изделия промышленного, серийного производства все чаще стали приобретать плоскостной, силуэтный характер как более технологичный. Упрощение коснулось и способов окраски игрушек.

В XIX в. игрушка стала предметом внимания ученых. Этот интерес в значительной степени был распределен между отдельными научными дисциплинами, мало связанными между собой. Педагогов интересовала игрушка как средство воспитания ребенка, художников – как возможный объект художественно-прикладного искусства. Оба направления объединяло только одно – крайне негативное отношение к игрушке фабричного изготовления, к тому времени окончательно оторвавшейся от первоначальных культурных образцов. Игрушка оказалась в своеобразном треугольнике внимания, который составляли художники, педагоги и промышленники.

На педагогов оказывало значительное влияние мнение таких авторитетов, как Ж.-Ж. Руссо, И. Песталоцци, Дж. Локк, считавших, что игрушку ребенок должен сделать для себя сам, а роль взрослого сводится лишь к созданию условий для этого. В некоторой степени в XIX столетии их идеи продолжил Ф. Фребель, построивший на основании применения игровых предметов целостную педагогическую систему. Предложенные им предметы являлись простейшими объемными геометрическими фигурами, кото-

рые воображение ребенка могло облечь в любую актуальную форму. Очевидно, именно эта система была первой попыткой систематизировать и обобщить стихийно сформировавшиеся методы народного воспитания. Значительное внимание в ней уделялось игровому предмету и способам его использования детьми. Ф. Фребель рекомендовал начиная с раннего возраста проводить игры с простыми объемными геометрическими формами, изготовленными из различных материалов. Так, например, шерстяной мячик преподносился ребенку в качестве символа (заместителя) цыпленка, собаки, петушка, т. е. объектов окружающего мира, хорошо ему известных. Постепенно можно было разыгрывать все более сложные сюжеты, вплоть до отображения в игре объектов, неизвестных ребенку.

М. Брауншвиц считал, что «роль игрушек именно дать детям канву, по которой может вышиваться их богатое воображение» [4, с.108]. В романе «Жан Кристоф» Ромен Роллан также акцентировал значимость воображения ребенка: «Трудно представить себе, что может дать простой кусок дерева или сломанная ветка, валяющаяся возле забора. Если ее нет, нужно сломать свежую. Это палочка феи. Длинная и прямая, она становилась копьем или шпагой; стоило помахать ею, чтоб появилась целая армия, Кристоф же становился генералом. Если ветка была гибкая, она служила вместо кнута...» [12, с. 36]. Известный швейцарский писатель и педагог Неккер де Соссюр считала, «что точные копии с настоящих вещей ... очень скоро надоедают. Ребенок рассматривает их, восхищается ими, но деятельность воображения тормозится точностью их формы; они то, что они есть, и этим трудно удовлетвориться. Хорошо одетый солдатик – только солдатик, он не может быть ни отцом ребенка, ни каким-нибудь другим лицом» [4, с. 110].

Таким образом, прогрессивная интеллигенция конца XVIII – начала XX в. отвергала фабричную игрушку. Забегая немного вперед и пользуясь современной терминологией, заметим, что противопоставлялась не столько психолого-педагогически ценная игрушка игрушке, не обладающей подобными качествами, сколько реалистичная игрушка – игрушке тематически неопределенной. Можно предположить, что подобное противопоставление было вызвано действительно катастрофической ситуацией, прежде всего полным изменением целей производителей игрушек. Доминирующая цель – получение материальной выгоды – вызвала бездумное приспособление конструкции под серийное конвейерное производство и потерю культурных традиций ее изготовления.

В то же время интерес к феномену игры ребенка, а следовательно, и к игрушке как предмету, непременно сопутствующему игре, увеличивался. В ряде психологических работ начала XX столетия рассматривается значение и роль игрового предмета. Так, Дж. Селли отмечает, что игрушка, «имеющая сходство с каким-либо предметом, вызывает в ребенке известное представление с такой интенсивностью, какой не может вызвать словесный символ» [13, с. 67]. На важность игрушки как вещественной опоры при развитии сюжета указывает В. Вундт в работе, посвященной анализу развития воображения ребенка: «...при этом свободном фантазировании образы фантазии являются везде слабыми, отрывочными и меняющимися; и именно поэтому они постоянно ищут какого-нибудь субстрата, могущего служить им точкой фиксирования, будет ли она самым обыкновенным предметом, на который упал взгляд» [6, с. 121]. Таким образом, постепенно начинают выкристаллизовываться теоретические представления о том, какой должна быть игрушка для ребенка-дошкольника.

Отдельного внимания заслуживает деятельность людей творческих профессий в данной области. Так, например, в начале XX в. известный австрийский художник и график Коломан (Коло) Мозер, а в дальнейшем и другие участники «Венских мастерских» разрабатывали детские игрушки. Но изысканный промышленный дизайн, навеянный работами шотландских модернистов, был непонятен детям. Дальше выставок и нескольких магазинов эти работы не распространялись.

Мы рассмотрели развитие производства игрушки и формирование представлений о ней на примере Западной Европы. Массовая игрушка, педагогически и эстетически ценная, но вместе с тем тиражируемая, что подразумевает рентабельное производство, может появиться только в случае междисциплинарного взаимодействия педагога, художника и технолога. В Западной Европе этот процесс был чрезвычайно затруднен по причине того, что развитие капиталистических форм производства произошло раньше, чем у педагогов и художников появился буквальный интерес к массовой игрушке. В конце XIX – начале XX в., после проведения в 1896 г. первой выставки прикладного искусства, был создан Нюрнбергский художественно-прикладной музей и произошли другие события, увеличивающие интерес к игрушкам. Однако в это время игрушечная промышленность Германии представляла собой уже вполне сформировавшуюся и приносящую немалую прибыль структуру, повлиять на которую было достаточно сложно.

В России динамика процесса была несколько иной. До Октябрьской революции логика раннего капитализма не коснулась игрушечной промышленности в масштабах, свойственных Европе. В начале XX в. большая часть производства игрушек находилась на уровне кустарного промысла. По нашим оценкам, развитие данной отрасли промышленности отставало в России примерно на 40–50 лет, поэтому до 1917 г. массовой игрушки не существовало.

В России основополагающее влияние на образование новой отрасли промышленности из кустарного производства игрушек оказала деятельность С. Т. Морозова в период 1885–1917 гг. Незаурядные организаторские способности и значительные личные финансовые пожертвования позволили ему организовать Московский кустарный музей и на его базе реализовать ряд проектов, целью которых было содействие сбыту, улучшение техники промыслов и совершенствование образцов изделий.

Благодаря С. Т. Морозову в 1880–1890 гг. сформировалась и окрепла новая позиция в отношении к народному искусству, нашедшая выражение в творческих воззрениях и деятельности художников, принадлежащих к Абрамцевскому художественному кружку, а также группировавшихся вокруг Московского училища живописи, ваяния и зодчества. Знаменитый меценат был близок к ним и привлек к работе в Кустарном музее многих художников: В. М. и А. М. Васнецовых, А. Я. Головина, В. Д. Поленова и др. Для оформления нового здания музея Морозов пригласил К. А. Коровина, многократно оформлявшего кустарные павильоны на художественно-промышленных выставках.

С. Т. Морозов пытался выявить закономерности развития промыслов и целенаправленно воздействовать на его узловые точки с целью оптимизации его функционирования. В 1900-х гг. меценат начал реорганизацию Кустарного музея, в котором были созданы три самостоятельных подразделения: бюро по содействию промыслам, торговое отделение и музей образцов. Каждое из подразделений исполняло свою часть общей программы поддержки промыслов. Особые надежды и планы Морозова были связаны с музеем образцов – особой художественно-экспериментальной лабораторией, во главе которой стал художник Н. Д. Бартрам. В круг функций этого отдела входила собирательная работа, популяризация промыслов, контакты с мастерами, устройство выставок и, главное, – разработка образцов изделий для промыслов. Принципиально важным направлением в работе Кустарного музея Морозов и Бартрам считали по-

иск новых форм развития кустарных промыслов как одной из ветвей отечественной художественной промышленности. В соответствии с этим были организованы отдельные мастерские, в частности игрушечная в Сергиевом посаде.

Заведую Кустарным музеем в период с 1904 по 1917 г., Н. Д. Бартрам особое внимание уделял игрушкам. Он объединил вокруг музея коллектив художников с целью создания новых образцов, которые можно было противопоставить царившим на рынке немецким игрушкам. Ведя обширную художественную и собирательскую деятельность в Кустарном музее, Н. Д. Бартрам мечтал о создании музея для детей: «Надо торопиться собрать старые и народные игрушки, пока еще не все уничтожено и не все разошлось в виде сувениров и не затерялось в мусоре городов» [1].

В 1926 г. Н. Д. Бартрам отмечает, что «возможно приступить к организации производств для ребенка на строго научном основании, облекая в формы искусства, близкие, понятные и необходимые детству, а во многих случаях даже и продиктованные самим ребенком» [2, с. 45]. Несмотря на свой вполне естественный интерес именно к эстетике игрушки, Н. Д. Бартрам ставит во главу угла именно специфическую функцию игрового предмета в развитой форме сюжетной игры дошкольника – облегчение ребенку построения связной сюжетной линии. «Игрушка дает возможность ребенку творить так, как он хочет. Пользуясь ею, он бесконечно может импровизировать в своей игре. Ребенок не обладает техническими навыками, облегчающими воспроизведение полета его мышления. Он не умеет еще рисовать, чтобы суметь правильно на плоскости в изображении передать свою мысль. Даже само изложение того, что он хочет сказать, протекает несвязно, обрывками. Ребенку нужно “нечто”, из чего он может в своем воображении воспроизводить все, что нужно для удовлетворения его творчества. С помощью этого “нечто” он рассказывает себе и своим товарищам то, что его волнует, то, что его радует, и то, что бы он сделал, если бы умел. Это “нечто” – небольшая фигурка, иногда даже почти лишенная образа, как бы безликая, – то есть тот материал, без которого не может обойтись ни одна детская творческая игра, с тех пор как существует человечество» [2, с. 46].

В мнении Н. Д. Бартрама содержится исчерпывающее, на наш взгляд, описание задач, которые стоят перед взрослым, проектирующими игровой предмет для сюжетной игры ребенка старшего дошкольного возраста. Можно предположить, что именно на основе этих представлений

и сформировался интерес художника к народной игрушке. Отработанные в течение тысячелетий характеристики народной игрушки обоснованно рассматривались им как основа для создания игрушки массовой, фабричной.

В целом в 20–30-е гг. игрушке уделялось в СССР большое внимание, обусловленное в значительной степени благожелательным интересом к этому вопросу таких авторитетов, как Н. К. Крупская, А. С. Макаренко, А. М. Горький и др. Продолжались исследования этого феномена Н. Д. Бартрамом, А. В. Бакушинским, А. Н. Бенуа, Л. Г. Оршанским, Е. А. Флериной, Н. А. Рыбниковым, Г. А. Фортунатовым, Е. Г. Бибановой, Е. Моложавой и многими другими. Исследования велись в Московском Педологическом институте (Комиссия по детским играм и игрушкам), Государственном музее игрушки (Загорск), Педагогическом музее Учительского дома.

Анализ известной нам литературы, посвященной исследованию игрушки в период 1922–1932 гг., и сравнение ее с более поздними источниками, вплоть до современных, позволяет отметить ее удивительное разнообразие и междисциплинарность. Игрушка интересовала буквально всех: педагогов, психологов, врачей, этнографов, художников, и рассматривалась с различных точек зрения. Это был период расцвета изучения игрушки в России, во время которого имелись все предпосылки для массовой разработки игровых предметов для детей, полностью отвечавших психолого-педагогическим требованиям.

По ряду причин в 50-х гг. прошлого века наступил новый период изучения игры и игрушки, характеризовавшийся интересом исключительно к их содержанию. Игра и игрушка стали восприниматься как исключительно удобное для взрослого средство передачи ребенку социально адекватного содержания, как возможность повлиять на сознание и идеологию подрастающего поколения. В педагогических работах этого периода игрушка рассматривалась не как необходимый элемент сюжетной игры, а преимущественно как средство воспитания морали, положительного отношения к труду, дружеских взаимоотношений и многих других социально ценных качеств. Несколько позже игрушка стала интересовать педагогов в качестве средства интеллектуального развития ребенка.

Так, видный педагог тех лет А. И. Сорокина отмечает, что «воспитательное значение игрушки заключается в том, что ее содержание влияет на формирование интересов детей, расширяет их кругозор, в играх с игрушками воспитатель легче объединяет детский коллектив» [15, с. 128].

Спустя 38 лет, в 1989 г., формулировки остаются, в сущности, прежними. «Как средство гармонического воспитания детей игрушка должна способствовать формированию любознательности, интереса к окружающему миру, проявлению гуманных чувств, развитию художественного вкуса и творческих способностей» [11, с. 201].

Альтернативой доминирующим в то время представлениям об игре и игрушке стала концепция поэтапного формирования игры Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой, представленная в ряде публикаций начиная с 1982 г. и по настоящее время. Сюжетная игра рассматривается исследователями как культурная форма деятельности ребенка, естественный ход передачи которой нарушен и требует направленного вмешательства взрослого в форме совместной игры с детьми.

К сожалению, вопросы, связанные с подбором игрового материала для свободной игры детей, не находились в центре внимания этих авторов и обсуждались лишь в общем виде.

В СССР с 1941 г. существовала структура, не имевшая, насколько нам известно, аналогов в мире – Художественно-технический совет по игрушке, без положительного заключения которого предмет, предназначенный для использования детьми, не допускался к промышленному производству. Деятельность этого совета осуществлялась следующим образом: группа авторитетных специалистов в различных предметных областях, так или иначе связанных с игрушкой, – дошкольных педагогов, психологов, художников, работников театральной сферы, музейных работников и пр. – обсуждала предложенный производителем игровой предмет с различных точек зрения и затем выносила свой вердикт. Игрушка, прошедшая экспертизу в Художественно-техническом совете, была качественно изготовлена и обладала высокой эстетической ценностью. Таким образом, это была достаточно эффективная структура, которая успешно функционировала в условиях плановой экономики СССР и оказала значительное влияние на качество игровых предметов, многие из которых производятся и по сей день.

Принципиально важным, на наш взгляд, недостатком основной идеи Художественно-технического совета по игрушке было то, что он не принимал активного участия в разработке игровых материалов, а рассматривал лишь готовые прототипы. Функция разработки игровых материалов возлагалась на конструкторские бюро предприятий, и в незначительной степени на специализированное учреждение – НИИ игрушки

г Загорска. В связи с переходом страны на рыночную экономику Художественно-технический совет по игрушке в 1994 г. прекратил свое существование.

В то же время с началом перестройки сочетание незрелого капиталистического способа производства, неуправляемого экспорта дешевых товаров и нереализованных потребительских возможностей крайне негативно сказалось на составе предметной игровой среды детей. Ситуация в целом очень напоминала период раннего капитализма в Западной Европе середины XIX в., когда зарождалось фабричное производство игрушек. В прессе и специальной литературе широко критиковалась низкая эстетическая ценность массовой игрушки, ее несоответствие санитарно-гигиеническим нормам. Критика была направлена прежде всего на игрушки из КНР, низкое качество которых противопоставлялось качеству игрушек, произведенных немногими функционировавшими отечественными фабриками.

Квинтэссенцией тогдашних представлений об игрушке были положения приказа Минобразования РФ от 26.06.2000 № 1917 «Об экспертизе настольных, компьютерных и иных игр, игрушек и игровых сооружений для детей». Основной акцент в содержании приказа был сделан не на то, какой должна быть игрушка, а на то, какой она не должна быть.

Общая концепция этого документа представляет значительный интерес, прежде всего потому, что он включал критерии оценки игровых материалов, которые были ориентированы как на производителей, так и на группу «организованных» потребителей – сотрудников дошкольных образовательных учреждений.

Первая группа критериев была сосредоточена на содержании игрушки и ее соответствии социально-этическим нормам. Так, игрушка не должна была провоцировать агрессивные действия, проявление жестокости к персонажам игры, безнравственность, насилие, расовую дискриминацию и интерес к сексуальным проблемам, выходящим за рамки возрастной компетенции ребенка. Вторая группа критериев включала в себя желательные положительные стороны игрушки: полифункциональность, возможность применения в совместной деятельности, дидактическую и эстетическую ценность.

В сущности, данные критерии оценки представляли собой радикальный вариант господствующего в 50–90-е гг. в России взгляда на игровой предмет как на одно из средств культурного и социального воздействия на развитие ребенка.

Экспертный совет, организованный на основании приказа № 1917, вскоре прекратил свое существование. Вслед за этим были образованы Межрегиональная общественная организация «Объединение независимых экспертов игровой, учебно-методической и электронной продукции для детей» и «Психологическая экспертиза игр и игрушек» при Московском городском психолого-педагогическом университете. Критерии оценки этими организациями игровых материалов существенно различались¹.

Так, в первом случае они были декларативны и мало отличались от направленности названного приказа. По-прежнему во главу угла ставилась «социальная и психологическая безопасность игрушки», «соответствие принятым в обществе нормам и духовно-нравственным ценностям»² и т. п.

Основными критериями, принятыми «Психологической экспертизой...», были следующие:

- психологическая безопасность игрушки;
- развивающий потенциал игровых действий;
- прочность игрушки и качество ее исполнения;
- привлекательность игры с игрушкой для ребенка.

На наш взгляд, названные критерии отличались значительной степенью неопределенности и субъективностью.

Подводя итоги, можно сказать, что на протяжении длительного периода – с появления игрушки фабричного изготовления и по настоящее время – игровой предмет наделялся дополнительными коннотациями и значениями, не связанными с его первоначальными культурными специфическими функциями, которые заключаются в активизации и поддержании свободной самостоятельной игры детей. В период незрелого капитализма это проявлялось особенно отчетливо – основной целью изготовления игрушки было получение сиюминутной материальной выгоды. Разработчика интересовала только ее внешняя привлекательность для покупателя, будь то ребенок или взрослый, важно было лишь одно – чтобы она была куплена. В России такая ситуация сложилась в начале и конце двадцатого века. В продолжительный период существования социалистического строя основная цель производителя была иной, однако также не

¹ Критерии МОО «Объединение независимых экспертов игровой, учебно-методической и электронной продукции для детей» приводятся по материалам интернет-сайта <http://www.mo0-edd.ru>, критерии «Психологической экспертизы игр и игрушек» в ГОУ ВПО МГППУ – по материалам сайта <http://www.psytoys.ru>

² Объединение независимых экспертов игровой, учебно-методической и электронной продукции для детей. [Электрон. ресурс]. Режим доступа: <http://www.mo0-edd.ru/content/426>.

учитывала специфической культурной функции игрового предмета. Игрушка являлась одним из средств социокультурной трансляции, формирования у подрастающего поколения определенных культурных, нравственных и эстетических общественных норм.

Деятельность современных организаций, претендующих на критериальное оценивание игровых предметов, также оказалась малоэффективна. Попытки повторить опыт работы Художественно-технического совета по игрушке в условиях рыночной экономики имеют «камерный» характер и не могут оказать сколько-нибудь существенного влияния на ситуацию в целом.

Очевидно, в настоящих условиях стремление осуществить отсев нежелательных игровых материалов на уровне производства неизбежно обречено на неудачу. Если несоответствующая психолого-педагогическим требованиям игрушка будет покупаться, она будет и производиться. На наш взгляд, единственно возможным направлением является уменьшение ценности и привлекательности нежелательной игровой продукции в глазах потенциальных покупателей. Можно предположить, что основой, «плацдармом» повышения качества предметной игровой среды для детей дошкольного возраста в настоящее время могут стать дошкольные образовательные учреждения.

Наиболее перспективным в развитии этого направления нам представляется организованное транслирование представлений о специфических функциях игровых предметов работникам дошкольных образовательных учреждений в печатных изданиях, посредством лекций и др. В настоящее время единственным изданием, посвященным этому вопросу, является, по нашим сведениям, пособие «Материалы и оборудование для детского сада» под редакцией Т. Н. Дороновой и Н. А. Коротковой, изданное в 2004 г.

Игровые предметы рассматриваются авторами пособия в соответствии с их специфической функцией, заключающейся в активизации сюжетной игры. Типология всего многообразия игровых предметов в соответствии с их сюжетобразующей функцией, составленная Н. А. Коротковой, позволяет педагогу-практику осуществлять выбор игровых материалов осознанно, понимая роль каждого из предметов в сюжетной игре. Сравнивая предложенную Н. А. Коротковой двухчастную типологию игровых материалов по выполнению функции в игре и степени условности с существовавшими ранее типологиями [10, 14, 16], можно констатировать качественный скачок в психолого-педагогических представлениях об игровых материалах.

Как известно, основанная на верных предпосылках типология позволяет обнаружить во всем многообразии классифицируемых предметов «незанятые места», как это было, например, с периодической таблицей химических элементов, и заполнить их теми материалами, которых, возможно, не хватает детям для полноценной сюжетной игры. Знакомство родителей с новой типологией позволило бы им выбирать игрушки для детей, руководствуясь не рекламой, а представлениями об их психолого-педагогической ценности.

Литература

1. Бартрам Н. Д. Игрушки и начатки ручного труда // Игрушка, ее история и значение. М., 1912. С. 237–246.
2. Бартрам Н. Д. Игрушка // Бартрам Н. Д. Избр. ст. М., 1976.
3. Оршанский Л. Исторический очерк развития игрушек и игрушечного производства на Западе // Игрушка, ее история и значение. М., 1912.
4. Брауншвиц М. Искусство и дитя. М., 1908.
5. Бюлер К. Духовное развитие ребенка: пер. с нем. М., 1924.
6. Вундт В. Фантазия как основа искусства. М., 1914.
7. Короткова Н. А. Формирование способов совместного построения сюжета игры у детей старшего дошкольного возраста: автореф. дис.... канд. психол. наук. М., 1982. 21 с.
8. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Как играть с ребенком. М., 1990. 160 с.
9. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Организация сюжетной игры в детском саду. М., 1997.
10. Моложавая Е. Сюжетная игрушка. М.: Л., 1935.
11. Новоселова С. Л., Зворыгина Е. В. и др. Комплексное руководство формированием игры старших дошкольников // Игра дошкольника. М., 1989.
12. Роллан Р. Жан-Кристоф: в 2 т. М., 1937. Т. 1.
13. Селли Д. Очерки по психологии детства: пер. с англ. М., 1909.
14. Сигуткина Р. С., Михайленко Н. Я. Игровая деятельность детей // Игрушки и пособия для детского сада. М., 1982. С. 7–15.
15. Сорокина А. И. Дошкольная педагогика. М., 1951.
16. Флерина Е. А. Игра и игрушка: пособие для воспитателя детского сада. М., 1973.
17. Фребель Ф. Детский сад // Фребель Ф. Пед. соч.: в 2 т. М., 1913. Т. 2.