**КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ**

**«МОЖЕТ ЛИ ИГРУШКА НАВРЕДИТЬ ПСИХИКЕ РЕБЁНКА?»**

**Музыкальный руководитель: Рябко В. В.**

Практически каждый хотя бы раз слышал о том, что игрушки, реальные или виртуальные, могут негативно влиять на психику, развивать жестокость и провоцировать опасное поведение. Вот что по этому поводу говорит **Иван Кириллов**, *заместитель директора по научной работе ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания РАО» (ИИДСВ РАО), кандидат психологических наук, доцент*:

– К сожалению, не все игрушки проходят психологическую экспертизу. В основном она проводится только по желанию производителей, а каких-то обязательных правил пропускать игрушку через психологов нет. Экспертизой игрушек занимаются, например, в Институте изучения детства, семьи и воспитания РАО или Московском педагогическом университете.

**КАК ИГРУШКИ ПРОХОДЯТ ПСИХОЛОГИЧЕСКУЮ ЭКСПЕРТИЗУ?**

Психологическая экспертиза проходит через два основных этапа. На первом эксперты рассматривают игрушку с точки зрения психологической безопасности: не выглядит ли она пугающей (например, с торчащими клыками, лохматая), не издает ли тревожных звуков и так далее. Если эксперты дают положительную оценку, то во втором «туре» игрушка будет предложена детям соответствующей ей возрастной категории для игры (возможно, с участием взрослых). Специалисты наблюдают за процессом и делают пометки. Иногда у них могут быть противоречия, но обычно они приходят к какому-то консенсусу. Бывает, что один специалист не обратит внимания на какую-то деталь, сочтет ее незначительной, но в ходе обсуждения поймет, что замечание коллеги не лишено смысла. Поэтому игрушку и оценивает несколько человек.

Казалось бы, что в идеале игрушку можно было бы рассматривать на предмет психологической безопасности, когда она находится на уровне задумки, но в этом случае невозможно оценить ее влияние на ребенка во время игры. Тем не менее такая экспертиза может помочь улучшить качество будущей игрушки, повысив ее развивающий эффект.

**КАКИЕ ИГРУШКИ ПРОВОЦИРУЮТ АГРЕССИЮ ИЛИ ВЫЗЫВАЮТ СТРАХ?**

К таким «провокаторам» относятся игрушки, которые издают громкие неприятные звуки, сами выполняют провоцирующие агрессивные действия, сделаны по мотивам известного агрессивного героя, что провоцирует ребенка на подражание не только в игре, но и в реальной жизни в отношении других детей или даже взрослых.

Касательно последнего: важен не столько сам персонаж, сколько его подача. Соловья-разбойника можно сделать по-разному – со сжатыми в кулаки руками или с просто болтающимися. Второй вариант предпочтителен своей нейтральностью, а первый ассоциируется с агрессией.

Игрушки могут провоцировать агрессивное поведение и другими путями. Например, один производитель выпускал игрушку в виде Алеши Поповича, в комплекте с которым шли… еще две головы. Лицо каждой выражало свои эмоции, и для того, чтобы их «переключать», нужно каждый раз отрывать герою одну голову и приделывать другую. То есть уже на уровне эскиза игрушка предполагала какое-то жестокое обращение с ней. А что дальше? Дальше ребенок начнет отрывать головы и другим игрушкам.

Игрушки могут быть неагрессивными, но пугающими и приводить даже к расстройствам сна у ребенка, приходить к нему в кошмарах – это, конечно, исключительный случай, но дети разные. Опять же, важен внешний вид, ведь и Бабу-ягу можно сделать вполне симпатичной.

Кстати, имеет значение и возраст ребенка. То, что пугает малыша, может заинтересовать школьника. Сейчас более ответственные производители стремятся разрабатывать универсальные, так называемые семейные игрушки, которые нравятся старшим и не пугают младших.

На самом деле не так уж и много существует игрушек, которые напрямую вызывают нежелательные последствия в виде агрессивности, жестокости или каких-либо еще негативных эмоций и поступков.

**КАК ВЗРОСЛЫЙ МОЖЕТ ПОВЛИЯТЬ НА ВОСПРИЯТИЕ ИГРУШКИ?**

На игровое (и не только) поведение ребенка оказывают влияние и взрослые: в качестве примера может быть их собственное поведение, а также высказываемое одобрение/осуждение действий ребенка. То есть если взрослый поощряет агрессию или сам ее демонстрирует, то это поведение может воспроизводиться и в игре детей дошкольного и даже младшего школьного возраста с любыми игрушками, даже с «добрыми».

Иной раз взрослый может сам задать направление игры. Если какого-то игрового персонажа он наделит чертами задиристыми, резкими, злыми, то малыш просто повторит за ним. Справедливо и обратное – если показать, что, например, этот медведь хороший и заботливый.

**КАКИЕ ИГРУШКИ ПОКУПАТЬ НЕ СТОИТ?**

Говоря о том, какие игрушки не стоит покупать, в первую очередь нужно отметить те, которые вызывают у вас сомнения с точки зрения безопасности материала. Кроме этого, опираясь на собственную интуицию, стоит обратить внимание на то, насколько опасной может быть игра с этой игрушкой. Если возникают сомнения, то лучше от покупки отказаться (хотя на предмет безопасности для жизни и здоровья игрушки как раз проходят обязательную сертификацию).

С психологической точки зрения не стоит покупать неприятные по цвету, форме, материалу и т. п. Например, для детей младше трех лет не стоит брать игрушки ярких по цвету, неестественных оттенков. Дело в том, что восприятие цвета формируется в первые годы жизни, и, чтобы не нарушить становление цветового восприятия, не нужно испытывать детские глаза сложными оттенками. Подходят более однородные, спокойные, «природные» цвета. А те, что ярче, надо вводить постепенно. Что касается формы, то также нужно опираться на здравый смысл и прикидывать, нет ли риска, что ребенок может пораниться об эту игрушку (например, для совсем малышей даже кубики лучше покупать с закругленными углами), надеть ее на себя и не суметь снять и так далее. Все-таки сертификация и даже экспертиза целой комиссии не могут просчитать все связанные с игрушкой риски, поэтому стоит быть начеку и взрослому.

Взрослый также должен исходить из того, что вызывает страх именно у ребенка, и не покупать те игрушки, которые будут это чувство поддерживать. Если родителю трудно определиться самому, стоит посоветоваться с близкими родственниками и даже с психологами. И это относится не только к игрушкам-куклам (персонажам). Отдельное внимание стоит уделить игрушкам, которым свойственно внезапно и быстро перемещаться, издавать громкие звуки и так далее.

**КАКИЕ ИГРУШКИ СТОИТ ПОКУПАТЬ?**

Те, что будут соответствовать возрасту ребенка, позволят расширить спектр его деятельности, обогатить сюжеты игр, разнообразить физическую активность. Вряд ли стоит брать большое количество однотипных игрушек, но при этом никто не отменял и детского коллекционирования машинок, мячиков, мягких зайцев, ежей, медвежат и т. п. Это хороший вариант управления «закупками», он позволяет быстро сориентироваться, что купить на день рождения или если малыш заболел.

**«ЭФФЕКТ БАРБИ»**

Может ли коллекция одинаково красивых Барби вызывать желание быть похожей на них и провоцировать комплексы? Барби – игрушка для младшего школьного возраста или даже для подросткового. В переходном возрасте девочки склонны к различного рода комплексам, кто-то, может быть, и расстраивается от непохожести на куклу, но это достаточно редкое явление. Потому что дети в таком возрасте сравнивают себя уже со сверстниками или с актерами и поп-звездами, а не с игрушками.

**ОПАСНЫ ЛИ ИГРУШКИ-АНТИСТРЕСС – СЛАЙМЫ ИЛИ СПИННЕРЫ?**

Со времени появления первых промышленно изготовленных слаймов прошло более сорока лет, и за этот срок травмирующего влияния на психику выявлено не было. Если рассматривать слаймы чисто в психологическом контексте, то это прекрасный материал для детского экспериментирования и познавательно-исследовательской деятельности: с их помощью можно вести наблюдение за свойствами так называемой неньютоновской жидкости.

Спиннеры имеют иные функции, но также могут рассматриваться как вполне удачная игрушка для детских экспериментов и познавательно-исследовательской деятельности. Данными, подтверждающими опасность игры со спиннерами для психического здоровья детей, мы также не располагаем, но вполне можно предположить, что не стоит быстро вращающиеся спиннеры предлагать детям младенческого возраста, это попросту опасно для физического здоровья.