

кий фактор «Я играю с мамой/папой», «Мы играем вместе!», но и педагогический: совместная деятельность позволяет вам комментировать действия героев, одобрять или делать замечания, поощрять малыша за успехи и т.п. В конце игры Каселину ждал сюрприз – новая серия мультфильма «Лунный гость», а также диплом «Начинающего Художника».

Ещё мы с моими дочками очень любим игру «Лунтик: хочу всё знать», в которой любознательный Лунтик приглашает нас на увлекательную зимнюю прогулку по сказочной стране. Вместе с ним можно лепить снежки и снеговика, гонять шайбу, собирать ледяные мозаики, а также узнать много интересного об окружающем мире. Почему гремит гром? Где живёт Дедушка Мороз? Почему в неделе семь дней? Кто сделал в сыре дырки? Любимые мультипликационные герои с радостью ответят на самые разные вопросы.

Из данной серии мы также советуем вам игру «Лунтик познаёт мир».



Вместе с любознательным лунным гостем и его друзьями ваши малыши побывают на лугу и поле, в лесу и у озера, узнают названия многих животных, растений, птиц и рыб, научатся определять, к какой категории относится тот или иной предмет, а в гостях у тёти Капы и Шера познакомятся с особенностями некоторых профессий. По каждой теме нужно выполнить несколько интересных заданий, а если ребёнок не справится, герои предложат ему более простое испытание. В финале приключений малышу «вручат» сертификат Специалиста Знания Мира, который можно распечатать и с гордостью повесить на самом видном месте в квартире!

Играйте и развивайтесь с удовольствием! И помните, что компьютерные игры могут стать незаменимым помощником в развитии вашего малыша, только если вы грамотно подойдёте к выбору и организации занятия-просмотра. ●

**Е. Смирнова,**  
руководитель Центра игры и игрушки  
МГППУ, доктор психологических наук

**М. Соколова,**  
доцент МГППУ, кандидат  
психологических наук

# Печень детям не игрушка, или Когда игра не развивает

*По материалам экспертизы  
игровых наборов*

В последнее время в магазинах детских игрушек появилось множество игр, игрушек и пособий для знакомства с тем как устроен человек внутри. Одни производители предлагают макет человека, сделанный в виде своеобразной книжки – нужно открыть привычную внешнюю обложку, а под ней «сюрприз» – пищевод, желудок, печень и пр. Другие производят ознакомительные игровые наборы с органами и называют их «конструктор». Ребёнку предлагается сложить из деталей скелет человека, кости черепа, вставить мозг, наложить кровеносную систему, распределить органы и завершить конструкцию мышечной оболочкой – человек готов. В третьих играх внутренние органы могут и вовсе являться материалом для тренировки мелкой моторики.

Главным обоснованием выбора такого материала для детских игр является идея **раннего развития ребёнка**: игры призваны дать детям представления о строении человеческого тела. Призыв психологов «**обучение в игре**» понимается некоторыми производителями игрушек не всегда адекватно. Знание анатомии и физиологии человека безусловно полезны, но в данном контексте соединение с игрой неуместно. Включение подробностей человеческой анатомии в игру дошкольников 4-6 лет возможно развивает эрудицию, однако безусловно наносит серьёзный вред для формирования сознания, души и мировоззрения ребёнка. **Не всё и не всегда может быть материалом для детской игры.**

Дошкольный возраст – это период формирования базовых представлений о мире. В этих представлениях человек выступает как целостная личность, как субъект общения, как источник своих чувств, переживаний, мнений, поступков. Именно такой образ человека ребёнок формирует и осваивает в сюжетной игре – с куклами или с партнёрами. Кукла воплощает в себе образ человека; оживление куклы, разговор с ней, забота о маленьком друге формирует человеческое отношение к другому и к самому себе. Причинение вреда кукле или другому игрушечному другу недопустимо, потому что ему больно и

обидно. «Уронили мишку на пол, оторвали мишке лапу» - это беда, которую можно преодолеть своей любовью — «Всё равно его не брошу, потому что он хороший». И если с игрушечным другом все же случилась беда, сама игра приходит на помощь — его лечат, жалеют, о нем заботятся.

В современных играх, о которых пойдет речь ниже, складывается совсем другой образ: человек — это набор составных частей (внутренних органов). Достаточно собрать вместе кости, мышцы, печень, лёгкие и прочее — и получится человек. При этом ребёнок сам может свободно разбирать и собирать такого «человека», своего рода неодушевлённый конструктор. А можно его разобрать обратно по частям. Дети часто создают человека из веточек, плодов, пластилина, бумаги, — и здесь строение, созидание человека — законный процесс, а вот разбор человека на органы и детали? Игра ребёнка с внутренними органами, механический перебор кусочков черепа-конструктора выглядит жутко. Ведь если это игрушка, и если включить детскую фантазию, то печень, сердце или мозг, кости черепа легко могут превратиться в фундамент дома или корм для коровы. А ещё дети часто разбрасывают игрушки...

Психолого-педагогический анализ настольной игры под названием «Доктор» (проведенный в Центре исследования игр и игрушек МГППУ) стал для сотрудников Центра поводом для более серьёзного анализа ситуации распространения на российском рынке подобных «анатомических» игровых наборов.

В данной настольной игре каждый игрок, должен «в ходе операции извлечь пинцетом из спящего пациента различные органы, так, чтобы тот не проснулся». Игра носит выраженный соревновательный характер, её цель — извлечь как можно больше органов из тела человека. Если дотронуться до тела пациента неловко, то игрушечный человек «проснётся», вздрогнет и затрясётся (игра снабжена сенсорным покрытием, работает на батарейках). Очередность извлечения органов регулирует круг со стрелкой, очень похожий на рулетку. Заявленная производителями развивающая цен-

ность — развитие координации движений и мелкой моторики рук.

Давайте понаблюдаем за ходом игры и проанализировать её развивающий потенциал. Первое неудачное прикосновение к телу (с сенсорной панелью) вызывает испуг даже у взрослых, у маленьких детей провоцирует плач. Однако последующие многочисленные пробы пинцетом стимулируют появление типичной защитной реакции у детей и взрослых — они начинают хохотать над трясущимся пациентом. Выпрыгивающие от вибрации органы вызывают улыбки и смех, не вполне адекватные ситуации, в которой требуется оказание помощи страдающему пациенту. Очередность извлечения органов, регулируемая кругом-рулеткой усиливает вовлечённость игроков и их азарт. Однако давайте зададим вопрос: а уместно ли разыгрывать человеческие органы в рулетку?

Сами правила игры вызывают не просто удивление, а резкое неприятие: «если пациент не проснулся, игрок оставляет орган себе», «выигрывает тот, кто извлечет больше органов». Подобные правила (установки) являются прямым нарушением этических и моральных норм, регулирующих отношения между людьми и не могут транслироваться взрослыми ребёнку ни в каком возрасте и ни при каких обстоятельствах. Между прочим, эта игра называется «Доктор», и предназначена детям 4 лет. Памятуя о том, что мир игры знакомит ребёнка с окружающим миром, давайте задумаемся, какое представление об этой профессии внушается детям?

Игра «в доктора» в первую очередь предполагает определённые отношения между играющими — отношения доверия, сочувствия, сострадания, ответственности. В случае с настольными играми — это и развитие эрудиции, представлений о внутреннем устройстве человека, что не отменяет определённый контекст такой игры. В игре должны разво-



рачиваться социальные мотивы – в первую очередь отношения между людьми, однако в предложенной игре такие отношения крайне искажены. Задача игрока – «набрать себе как можно больше больных органов пациента» – в принципе противоречит общечеловеческим и гуманным ценностям. Даже если учесть, что извлечение больного органа может спасти человеку жизнь, извлечение всех органов точно не оставляет никаких шансов на выживание. У того, кто в этой игре выигрывает, пациент просто умирает! Такая игра обесценивает человеческое начало, искажает формирование мотивов и нравственных ценностей, отношений к ближнему. Что касается заявленной производителем развивающей ценности, то, по мнению специалистов Центра, в играх на развитие моторики более адекватной выглядела бы другая тематика.

Знакомство с устройством человеческого тела в этой игре тоже принципиально не возможно. Из 10 предложенных производителем кусочков пластика, на орган по форме и расположению похоже только сердце. Остальные носят условный характер, произвольно расположены в теле пациента, а 4 из них в принципе являются не внутренними органами, а частями скелета. К тому же все органы одинакового цвета, не имеют названий. Это искажает представления о человеке, и не способствует, а препятствует развитию общей эрудиции. Тем более, что производитель рекомендует этот игровой набор для детей от 4 лет. На многих подобных коробках с играми и пособиями обозначена нижняя возрастная граница – от 8 лет. Однако эти «игры» продаются в магазине игрушек на одной полке с мозаиками и викторинами. Соответственно родители покупают их для детей «на вырост», и такие игрушки попадают к детям 4-5 лет, ведь на большинстве написано – игра. Некоторые воспитатели детских садов сообщили, что данная настольная игра пользуется большой популярностью среди детей старших групп. То есть она не просто попала в детский сад, но и получила одобрение специалистов!

По мнению специалистов Центра, предлагаемый игровой набор не соответствует ни одному из критериев экспертизы. Представление о профессии врача лучше всего осваивается детьми в ролевых играх «доктор-пациент», где дети смогут оказывать друг другу уместную помощь и сочувствие. Координация движений прекрасно развивается в подвижных играх, а мелкая моторика в работе с многочисленным творческим и природным материалом.

Исследовательский интерес и истинно познавательное отношение к организму (а не детское любопытство малыша) начинается не в дошкольном возрасте, а гораздо позже – в школьных возрастах. И начинается оно не с подобных игр с внутренностями, а с собственных ощущений: как бьётся сердце, как я дышу, ем, глотаю и пр. Собственное тело начинает выступать как особый предмет, полный тайн и загадок. Вот тогда можно и нужно показывать и рассказывать ребёнку, как устроен организм, какую функцию выполняют внутренние органы. При этом усвоение нужных знаний происходит значительно успешнее и быстрее не в игре, а с помощью специальных пособий.

Зачем же и для чего в дошкольный возраст попадает то, что естественно для школьников?

В последнее время взрослые нередко начинают форсировать темпы детского развития. Под видом модернизации образования маленьких детей дошкольникам предлагают самые сложные учебные предметы: естествознание, политэкономия, компьютерная грамотность, в данном случае анатомия. Конечно, все эти учебные дисциплины подаются в максимально упрощённой, доступной для ребёнка форме. Такое **искусственное** ускорение детского развития, или акселерация, поощряется взрослыми, поскольку ускоряет и технически упрощает вхождение детей во взрослое общество. Детское развитие также подвергается симплификации, т.е. чрезмерному упрощению и обеднению, когда развитие ребёнка отождествляется с накоплением знаний, навыков и умений.

Под видимым демократизмом и соответствием духу времени, такая тактика образования несёт отрыв ребёнка от подлинных источников его развития. Упрощённое представление о детском развитии и его ускорение неизбежно ведёт к обеднению, суживанию возможностей ребёнка, в результате чего наблюдается снижение уровня общего развития и его существенное отставание от принятых возрастных норм (несмотря на ускоренное овладение некоторыми знаниями и навыками). Предлагая маленьким детям игры с человеческими внутренностями, мы нарушаем не только нравственные и этические принципы, но и **законы детского развития**.

Итак, современное заблуждение заключается в том, чтобы как можно раньше предоставить ребёнку для знакомства модели устройства мира. Под лозунгами раннего развития над люльками младенцев появляются алфавит и карты звёздного неба, а дошкольники получают на день рождения анатомический театр. Однако каждый возрастной этап имеет огромные резервы, а в каждом возрасте есть свои задачи развития: *«Блажен, кто смолоду был молод, блажен, кто вовремя созрел»* (А.С. Пушкин).

Наконец, есть всё же нечто такое, что останавливает многих родителей от покупки подобных игр и пособий — это чувство меры. Есть некая грань, которую люди интуитивно соблюдают. Сакральное отношение к человеческому телу, чуткость к установлению подлинных, гуманных отношений между ребёнком и окружающими, адекватное представление о сути профессий и целомудрие в отношениях с малышом помогают взрослым в сложном выборе современных игрушек.