

Таким образом, арт-пространства формируют творческую и комфортную городскую среду, способствуют популяризации традиционной и современной культуры и искусства, определяют культурный облик современного города.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Культурный хаб ОК16 [Электронный ресурс]. – Минск, 2019. – Режим доступа: <https://ok16.by/main#about>. – Дата доступа: 03.03.2020.
2. Культурный центр «Корпус» [Электронный ресурс]. – Минск, 2019. – Режим доступа: <http://www.bo-promo.com/korpus/>. – Дата доступа: 07.03.2020.
3. Молодой ученый [Электронный ресурс] – Москва, 2013. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/57/7762/>. – Дата доступа: 05.03.2020.

Бельская Я. Г., БГУКИ, студент 305 группы
очной формы обучения
Научный руководитель – Грачева О. О.,
кандидат искусствоведения, доцент

ЭСТЕТИЧЕСКИЕ И ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СОВРЕМЕННЫХ ИГРУШЕК

Наше исследование посвящено сопоставительному анализу эстетических и психолого-педагогических характеристик современных игрушек, продающихся в торговых точках Минска. Основой для исследования стал материал, собранный студентами 305 группы БГУКИ в процессе выполнения задания для самостоятельной работы, полученного в рамках подготовки семинара по дисциплине «Профессиональная педагогика». Студентам было предложено познакомиться с ассортиментом отделов игрушек в магазинах Минска и сфотографировать несколько

характерных в качестве «Примеров учета возрастных особенностей эстетической деятельности предполагаемых реципиентов в процессе создания профессиональных произведений искусства [5, с. 54].

Для определения предмета исследования необходимо очертить некоторые ключевые понятия: *«Игрушка – специально изготовленный предмет для игр. Цель игрушки – служить разностороннему развитию ребенка. Главная особенность игрушки – в ней в обобщенном виде представлены типичные черты, свойства предмета, в зависимости от которых ребенок, играя, воспроизводит те или иные действия. Благодаря игрушке, ее разнообразию (по содержанию, видам, материалам, технике исполнения, возрастному назначению) решается широкий круг воспитательных задач: обучение сопереживанию, психологической эмпатии. Известный российский специалист в области игры и игрушки Е. Флерина выделяет следующие виды игрушек: сюжетные или образные, дидактические, спортивные, музыкальные, театрализованные, технические, строительные и конструктивные [1, с. 13–16].*

Игра – одна из самых эффективных форм для восприятия ребенком культурного опыта и наиболее благоприятный вариант для восхождения его в обществе [2, с. 13–19]. *Воздействие игрушки на детское развитие осуществляется прежде всего через те действия, которые допускает и предполагает конкретная игрушка [2, с. 13–19].* Необходимо понимать, что игрушка в то же время является объектом маркетингового воздействия. Основные качества игрушки ориентированы преимущественно на привлечение внимания покупателей. В результате нарастает количество игрушек, которые в значительной степени способны скорее навредить непосредственно основному потребителю, чем способствовать грамотному психологическому и мыслительному становлению ребенка. Наше исследование проводилось на базе торговых площадок, которые занимаются продажей товаров массового потребления, в том числе и игрушек. В

результате мы получили около 70 % «негативных» примеров от общего числа игрушек, попавших в наше поле зрения.

По признаку функциональных особенностей среди них можно выделить группу тех, которые позиционируются как развивающие. К таким игрушкам относятся псевдо-ноутбуки, телефоны, игрушечные планшеты – все это похоже на детский розовый калькулятор с дополнительными функциями в виде песенок. Игрушки-рассказчики, которые ранее зачитывали сказки и были примером хорошей игрушки, сейчас рассказывают простейшие правила математики, повторяя одни и те же 5–10 фраз, вместо 5–10 сказок, развивающих фантазию ребенка. Такие игрушки могут обеспечить запоминание уже готовых знаний, а не обучение ребенка создавать какие либо новые логические цепочки и делать собственные умозаключения.

Вторая группа – современные игрушки, которые оснащены электронным, высокотехнологичным оборудованием, своеобразные интерактивные роботы. К ним относятся интерактивные куклы, звери, машинки с разнообразными возможностями: они разговаривают, поют, самостоятельно двигаются, потребляют пищу и пр. Такие игрушки кажутся суперсовременными, однако действия с ними стереотипны и однообразны – это, как правило, нажатие соответствующих кнопок или рычагов. С ними не нужно играть, а нужно наблюдать, как они поют, прыгают, выполняют команды. Подобное мы можем наблюдать в период XVII-XIX веков, когда игрушки служили скорее декоративным украшением дома, чем детской забавой. Третья группа игрушек – это стилизованные предметы «взрослого мира». К таким относятся наборы из игрушечной бытовой техники, псевдо-миксеры, электроприборы, стиральные машинки, игрушечные телефоны. Таким образом, ребенка подталкивают к скорейшему внедрению во взрослую среду. Безусловно, использование таких игрушек ориентировано на то, чтобы привить базовые навыки работы с бытовой техникой. В качестве простого примера освоения приемов их использования и правил безопасности – целесообразно. Но использование таких наборов как основной вид игры для

ребенка не будет обеспечивать какой-либо развивающей функции. К сожалению, такие наборы на сегодняшний день – один из самых распространенных видов игрушек.

В ходе исследования выяснилось, что больше 50% процентов отобранных студентами игрушек являются той или иной формой так называемого мультипликационного «мерча»: официальной продукцией, созданной по мотивам мультфильмов, фильмов, игр и т.д. Их дизайн закладывает сам производитель мультфильмов. Разнообразные игрушки-нелепицы: кот-пончик, лошадка ананас-мороженое, куклы монстр-Хай, набор «Теперь я собачка» (официальные названия игрушек). Они заполняют прилавки всех детских отделов города Минска. Есть еще один нюанс относительно мерч-игрушек. Существует большое количество мультипликации для взрослых. По ней тоже выпускается так называемая *фан-продукция* (продукция для фанатов). Возможно, это ошибка, но данные игрушки оказываются на прилавках вместе с детскими игрушками, хотя и имеют пометки «18+», «16+». Они не несут никакой педагогической функции, но будучи продукцией для фанатов хорошо продаются. Это осознали и производители игрушек для детей, поэтому, мы можем наблюдать на прилавках не столько игрушки для ребенка, сколько эту самую фан-продукцию, на которую дети реагируют так же активно, как и взрослые. Современные игрушки отличаются от традиционных как своим внешним обликом, так и техническими характеристиками. В особенности это относится к игрушкам–куклам. Если в традиционном понимании кукла несла в себе не только развлекательную, но и воспитательную, и обереговую функции, то современные куклы в виде монстров, трансформеров или киборгов вряд ли обладают возможностями развития гуманистического мировосприятия. Игрушка также позволяла более естественно организовать общение ребёнка с родителями, что является в современном мире весьма актуальной проблемой.

Одним из главных параметров, на котором необходимо сделать акцент в данном исследовании, – это эстетическая ценность современных игрушек. По нашему мнению, редко какие современные товары для детей обладают данной характеристикой в полной мере. Обилие кислотных оттенков или просто плохо сочетаемых дисгармоничных цветов, тактильно неприятные материалы (пайетки, синтетические материалы и колючий мех), низкокачественный, а иногда и вовсе вредный технический пластик – вот неполный список того, чем «пестрят» современные товары для детей. Если говорить о художественном образе, то зачастую это персонажи мультипликации с гипертрофированными чертами, коллекции игрушек с весьма своеобразными сочетаниями характеристик. Производители игрушек стараются максимально «удивить» потребителя чем-то новым и необычным совершенно не задумываясь при этом, какие ассоциации или образы будут возникать у ребенка. Например, игрушка, которую мы нашли на одном из прилавков наших магазинов, – это «Инкубатор для пришельцев: создай пришельца из лизуна». Игрушка чем-то напоминает пластиковый полый молоток с 6 капсулами ядовитого зеленого цвета, с неизвестной субстанцией внутри.

В результате исследования мы можем сделать вывод о том, что полки наших магазинов пестрят низкосортной и зачастую вредной в педагогическом смысле продукцией, имеющей при этом высокий спрос. Выходит, что родителям зачастую трудно разобраться: что будет полезно для их ребенка. Чаще всего они реагируют на рекламу, которая направлена на чисто внешний эффект игрушки. Грамотный подбор игрушек для ребенка ложится, безусловно, на плечи его родителей и близких. Из этого можно сделать вывод, что самым главным является критическое восприятие предлагаемых товаров непосредственно взрослым. Для этого родитель, производитель, дизайнер-разработчик и другие люди, связанные с данной проблемой, должны помнить о функциях игрушки и ставить эти функции и эстетические качества предметов, адресуемых детям, критерии выше

маркетинговых интересов. Более того, хотелось бы, чтобы все окружающие ребенка и работающие для него взрослые постоянно стремились развивать свой эстетический вкус и педагогическую грамотность.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Новосёлова, С. Л. Игры, игрушки и игровое оборудование для дошкольных образовательных учреждений / С. Л. Новосёлова, Н. А. Реуцкая. – М. :1997. – 64 с.
2. Смирнова, Е. О. Современные игрушки : подход к психолого-педагогической экспертизе / Е. О. Смирнова / Игровая культура современного детства / под ред. Е.И. Ивановой. – Текстовое издан. в 2 т. – М. : НАИР, 2017. – Т. 2. – 680 с.
3. Смирнова, Е. О. Дошкольник в современном мире / Е. О. Смирнова, Т. В. Лаврентьева. – М. : Дрофа, 2006. – 273 с.
4. Флерица, Е.А. Игра и игрушка: Пособие для воспитателя дет. Сада / Е. А.К. Флерица [Сб. ст] / Под ред. [и с предисл.] Д. В. Менджерицкой [Послесл. Е. Г. Батуриной]. – М. : Просвещение, 1973. – 111 с. с ил.; 8 л. ил. – С. 8-17.
5. Грачева, О. О. Профессиональная педагогика : учебно-методический комплекс для студентов учреждения высшего образования по специальности (направлениям специальности) 1-15 02 01 Декоративно-прикладное искусство / сост. О. О. Грачева. – Минск: БГУКИ, 2017. – 129 с., табл.
6. Энциклопедия мастерства. Игрушки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://igrushka.kz/about2.php>. – Дата доступа: 21.02.2020.

Березкина Е. Н., БГУКИ, студент 301 группы
очной формы обучения
Научный руководитель – Белокурская Ж. Е.,
кандидат филологических наук, доцент