

Литература

1. Блохина Елена, Лиханова Тамара. Лэпбук – «наколенная книга» // Обруч. 2015. – №4. – С. 29–30.
2. Гатовская Д.А. Лэпбук как средство обучения в условиях ФГОС // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VI междунар. науч. конф. (г. Пермь, апрель 2015 г.). Пермь: Меркурий, 2015.
3. Нурисламова А.Д., Давыдова Н.С., Тазова Ю.С. Лэпбук в работе педагогов дошкольного образования [Текст] // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Самара, март 2016 г.). – Самара: ООО "Издательство АСГАРД", 2016. – С. 89-91. – URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/188/9915/> (дата обращения: 12.02.2020).

ИГРУШЕЧНЫЙ КОД «FASHION DOLLS»

Белоножко П.Е.

студентка 2 курса ГПОУ «Сыктывкарский гуманитарно-педагогический колледж имени И.А. Куратова», г. Сыктывкар, Республика Коми, Российская Федерация
Научный руководитель – Хабарова Л.П., преподаватель

Кукла как феномен культуры, согласно Н.В. Романовой, в настоящее время претерпевает изменение в своей функциональности, связанное с усилением ее вторжения во «взрослый мир» посредством компьютерных технологий и игр, новых форм визуальной коммуникации [4, с. 67-68] и активным внедрением инокультурных норм и образцов социальных стандартов в современное игровое пространство детей.

Одним из самых развитых и коммерчески успешных направлений в современной игрушечной индустрии является «fashion dolls».

Согласно электронной «Энциклопедии кукол», «модная кукла, или фэшн кукла, разговорн. «фешенка» (eng. fashion doll – модная/модельная кукла) – это кукла, созданная для отражения модных тенденций определенного периода» [1].

«Мисс модной куклой мира» является кукла Barbie (1959 г.) от американской фирмы «Mattel toys», которая и по сей день остается самой востребованной «fashion doll». Также популярными в данном сегменте кукол являются куклы: Steffi (1987 г.) от компании «Simba Dickie Group»; Bratz (2001 г.), Rainbow и LOL Surprise OMG (2019 г.) от компании «MGA Entertainment»; Blythe (1972 г.) от компании «Takara»; Winx (2004 г.), Monster High (2010 г.), Enchantimals (2017 г.) от компании «Mattel» и др.. В 2017 г. в России компания «Гулливёр и Ко» выпустила кукол на основе образов героинь анимационного сериала «Сказочный патруль», которые стали популярным российским брендом в категории «fashion» кукол.

Все перечисленные куклы, так или иначе, напоминают Barbie, представляют различные модели миниатюрных модниц высотой 25-30 см, с длинными густыми волосами, большими глазами и пухлыми губами, телесными стандартами худобы и стройности – длинными ногами, узкой талией и бедрами, выраженными женскими формами, в модных, фанковых, мистических, «Casual», «Magic», «Dance» и др. образах.

Обобщая выделенные показатели, согласимся с мнением А.Б. Холмогоровой, О.В. Шалыгиной, которые в качестве основных критериев модных кукол определяют не-реалистичные телесные параметры, гламур, вещизм, нарциссизм [5, с. 130], а также отметим, что мультфильмы, компьютерные игры, реклама, интернет-ролики «распаковок» и «обзоров» увеличивают их популярность среди детской аудитории.

Одним из принципов педагогической экспертизы игр и игрушек, разработанных в Московском городском Центре психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек при МГППУ, является этический фильтр и привлекательность игрушки. Делая акцент на данный принцип, М.Н. Соповой введено понятие «эстетический игрушечный код», который определяется как «система визуальных игрушечных образов, сформированная

культурой и воплощающая ее наиболее значимые смыслы, ценности, игровые практики, а также устойчивые визуальные формы» [3, с. 9].

Учитывая данный факт, мы можем констатировать, что эстетический игрушечный код «fashion dolls» является «нестандартным», поскольку имеет явные визуальные и игровые отличия от кода обычной куклы.

Цель исследования: выявление критериев нестандартного игрушечного кода «fashion dolls», составляющих современное игровое пространство детей дошкольного возраста – девочек.

Поскольку наибольшим предметом дискуссий, согласно анализу литературы, являются мистические «fashion» куклы Monster High, то данные куклы были определены в качестве объекта исследования.

Участники исследования: 29 дошкольниц 5-7 лет.

Методика исследования: 1) беседа (авторы Е.О. Смирнова, И.А. Орлова, М.В. Соколова) [2] с целью выявления критериев привлекательности кукол для девочек; 2) рисование кукол с целью выявления особенностей восприятия девочками кукол Monster High.

Результаты ответов детей на вопросы беседы показали, что 83% детей узнали кукол Monster High. У 79% детей данные куклы вызвали интерес. 55% детей ответили, что эти куклы из мультфильма «Школа монстров», который они смотрели в интернете. При визуальной оценке кукол Monster High 45% детей сделали акцент на «модной одежде, платьях, аксессуарах» и стройности данных кукол, 14% детей назвали привлекательными «необычную внешность, цвет кожи, шарниры, большие глаза и яркий макияж», внимание 10% детей привлекли «клыки, ушки». В целом 52% детей характеризовали данных кукол как «очень модных», 86% детей посчитали их «красивыми», 79% детей определили кукол в категорию «фантастических». Однако, 14% детей ответили, что «куклы страшные, похожи на «зомби», «вампиров», с ними нельзя играть».

76% детей выразили желание быть похожими на кукол, наиболее популярными ответами были: «хочу такие же волосы, одежду, аксессуары, хочу быть такой же модной, стройной».

В 72% случаях дети отдали свое предпочтение игре с куклой Monster High, оставляя без внимания обычную игровую куклу.

Дети предложили 19 вариантов игр с куклой Monster High, наиболее популярными были: «В школу», «Как с обычной Барби», «В парикмахерскую», «Подружки», «В модный магазин», «В вечеринку монстров», «В манекенщиц/фотомоделю» и др. Были предложены и необычные варианты игр – «В показ мод для Хэллоуина», «В концерт, будет рок-певицей», и бессюжетный вариант – «Буду просто наряжать». 7% детей не смогли определить игровую ситуацию.

Анализируя детские рисунки кукол Monster High, можно отметить, что 45% детей показали в своих рисунках необычный цвет кожи, в 62% случаях нарисованные куклы имели длинные волосы, 100% детей передали в рисунке большие глаза. 62% детей нарисовали их веселыми, с широкой улыбкой и добрым взглядом. 31% детей выделили отличительные особенности Monster High: шрамы, клыки, кошачьи уши, ноги медузы. Для 89% детей Monster High являются привлекательными персонажами.

Таким образом, проведенное исследование позволило нам выявить некоторые **критерии нестандартного игрушечного кода «fashion dolls»** (на примере куклы Monster High), которые определяют их популярность в современном игровом пространстве детей:

- 1) виртуализация: герои мультфильма;
- 2) внешний вид: стройность/худоба, фигура «как у взрослого человека», необычный цвет кожи, волосы, лицо, яркий макияж, глаза, наличие частей животных (ушки, клыки) и др.;
- 3) заданный «модный» образ: необычный стиль одежды, обуви, разнообразие нарядов, аксессуаров, наличие татуировок;

- 4) технические характеристики: шарнирность, подвижность, детализированность;
- 5) характер игры: тематика на основе содержания мультфильма, на основе передачи однотипных игровых образов, связанных с «развлечениями», модными показами и самопрезентацией, которые «диктует» ребенку внешний вид куклы.

Итак, «fashion dolls» являются отражением происходящих изменений в современном мире, образцом массовой культуры. Обладая нестандартным игрушечным кодом, «fashion» куклы дают детям запоминающиеся внешние образы, вызывают потребительский интерес и не способствуют передаче в игре определенного рода занятий и профессий, которые в дальнейшем во многом будут определять формирование социальных, культурных стандартов и ценностей.

Литература

1. Модная кукла. – Режим доступа: https://wiki.kuklopedia.ru/doll/Модная_кукла.
2. Смирнова, Е.О. Что видят и чего не видят дети в куклах Монстр Хай / Е.О. Смирнова, И.А. Орлова, М.В. Соколова [и др.] // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2016. – №2. – С. 34–43.
3. Сопова, М.Н. Формирование культурной и индивидуальной идентичности в процессе детской игровой коммуникации: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / Сопова Майя Николаевна. – СПб, 2017. – 180 с.
4. Романова, Н.В. Кукла как феномен культуры / Н.В. Романова // Начальная школа. – 2019. – №4. – С. 65–73.
5. Холмогорова, А.Б. Роль модных кукол в усвоении нереалистичных социальных стандартов телесной привлекательности у девочек-дошкольниц / А.Б. Холмогорова, О.В. Шалыгина // Консультативная психология и психотерапия. – 2014. – №4 (22). – С. 130–154.

ЗНАЧЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ОБУЧЕНИИ И ВОСПИТАНИИ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Берчук А.А.

*студентка 2 курса ГБПОУ «Дзержинский педагогический колледж»,
г. Дзержинск, Нижегородская область, Российская Федерация
Научный руководитель – Якимова Н.И., преподаватель*

Очень важное значение в жизни ребенка имеет игра. Каким ребенок будет в игре, таким он и будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание детей прежде всего происходит через игровую деятельность [2].

Младшие школьники только что вышли из периода, когда у них, ведущим типом деятельности была ролевая игра. Теперь основным типом деятельности является обучение. Тем не менее игра остается очень важным элементом в жизни ребенка потому, что особенностью восприятия у детей младшего школьного возраста является, то, что они очень ярко и эмоционально видят все, что происходит вокруг них. Поэтому дидактические игры очень нужны для улучшения успеваемости детей в начальных классах. В структуре игр для детей 6-10 лет обязательно должны присутствовать игровая задача, игровые мотивы, учебные решения задач.

Дидактическая игра основана на осознанности. Самостоятельная игровая деятельность будет проявляться лишь в том случае, когда дети проявляют интерес к игре. Проблема процесса обучения заключается в том, чтобы ребята умели играть самостоятельно и во время процесса игры могли вступать в различные роли. Чем старше становится ребенок, тем сложнее должен быть игровой замысел. Игры могут дополняться большим объемом правил, которые могут быть не только техническими, но и придавали бы другую окраску эстетике, выявляли образные понятия этических норм и не давали угаснуть интересу к игре, т.е. в игре должны присутствовать элементы творческого начала.