

# Роль динамических игрушек в развитии ребенка

**Е. А. Абдулаева\***,

*педагог-психолог высшей категории, лауреат премии «Гранты Москвы», методист Московского городского центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек Московского городского психолого-педагогического университета*

**Е. О. Смирнова\*\***,

*доктор психологических наук, профессор, руководитель Московского городского центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек Московского городского психолого-педагогического университета*

В статье рассматривается особый вид игрушек, которые отражают различные характерные виды движения и поэтому получили название динамических. Такие игрушки, с одной стороны, дают возможность почувствовать ребенку собственное движение и его результат, а с другой – отображают важнейшие физические закономерности окружающего предметного мира. Представлена авторская (Е. А. Абдулаева) разработка типологии динамических игрушек по трем основаниям – по образу, характеру движения и по сложности управления движением; приводится подробная классификация динамических игрушек, рассматривается их возрастная адресация и подробно анализируется развивающее значение на разных этапах онтогенеза. Особое внимание в статье уделяется роли игрушек в становлении пространственного «образа Я», в развитии и взаимоинтеграции «Я внешнего» и «Я внутреннего», внешней и внутренней перцепции. Описываются возможности использования динамических игрушек в реабилитационной и коррекционной работе.

**Ключевые слова:** динамические игрушки, подвижные игрушки, детское экспериментирование, виды динамических игрушек, уровень сложности движения, внутренняя и внешняя перцепция, чувство собственного движения, коррекционно-развивающая работа.

---

\* elena-abdulaeva@mail.ru

\*\* smirneo@mail.ru

### Специфические особенности динамических игрушек

В культуре разных народов во всех частях света можно встретить множество «подвижных» игрушек, которые отображают различные *характерные* виды движения – лазание, кувырkanie, скатывание, вращение – живых существ и предметов. Образ действия таких игрушек в разных странах может быть очень схож, хотя их персонажи отличаются (например, медведь-верхолаз в России и тигр-верхолаз в Индии). Поскольку данный класс игрушек отражает законы динамики, их можно назвать **динамическими**. Значительная их часть – это традиционные деревянные игрушки, которые сегодня обретают новую жизнь. Некоторые российские динамические игрушки (в основном богородские) широко известны за рубежом: кузнецы, клюющие курочки и др. В наши дни появляются новые игрушки, идея или принцип действия которых основаны на традиционной народной игрушке (клоун на перекладине, ныряющий кит, кугельбан подъемный, *diabolo* и многие другие).

Ключевая характеристика таких игрушек – непосредственный двигательный ответ игрушки на движение и действие человека. Динамические игрушки, с одной стороны, дают возможность почувствовать ребенку собственное движение и его результат, а с другой – отображают важнейшие физические закономерности окружающего предметного мира. В игре с ними возможно наблюдение и восприятие различных видов движения в концентрированном виде. Ребенок же может наблюдать и осваивать не только очевидные свойства, но также действие сил, которые в чистом виде недоступны наблюдению: силы инерции, силы трения, силы тяжести, скольжения. Кроме того, все эти явления связаны с действием гравитации, поскольку любое движение испытывает ее действие, соотносится с ней или ее преодолевает. Естественно, ребенок ее не видит, но по собственному опыту восприятия переживает ее действие. Динамические игрушки следует отличать, с одной стороны, от механических и электронных игрушек, а с другой – от игровых материалов и оборудования для развития движений.

Еще во второй половине XIX века стали появляться заводные игрушки (пильщики дров, танцоры, акробаты и т. п.) [12]. Движение игрушек перестало зависеть от того, кто и как ими действует. Запуск стал значительно проще, а движение, заданное работой механизма, более сложным и автономным от играющего. Кроме того, механизм приведения игрушки в движение стал скрытым, спрятанным и от этого непонятным. Это была своего рода революция в игрушечном деле. С одной стороны, несомненный технический прогресс, с другой – отход от законов игры и отдаление игрушки от играющего; движение игрушек в руках ребенка «усовершенствовалось», стало более «красивым и ловким», но у играющего стало все меньше возможности изменять условия движения, влиять на него, а главное, силой воображения одушевлять игрушку.

Сегодня на пике популярности среди родителей находятся так называемые интерактивные игрушки, которые по сути своей являются игрушками-роботами. Например, возьми собачку на руки и она завилает хвостом, положишь на пол – начнет приседать, качать головой или кататься и истошно хохотать. Движения этих игрушек совершенно не зависят от действий ребенка и не заданы им. Поэтому электрические, электронные, или заводные игрушки нельзя отнести к классу динамических в силу запрограммированности движений и их оторванности от действий играющего. Итак, в отличие от механизированных и роботизированных игрушек, характерной общей особенностью всех динамических игрушек является то, что ребенок **сам**, собственным усилием запускает процесс их движения (раскручивает юлу, запускает катиться шарики или качает неваляшку). При этом характер и особенности движения задаются самим ребенком и, как правило, варьируются или активно повторяются – это зависит от возраста, умений и игровой фантазии ребенка.

Динамические игрушки необходимо отличать также от оборудования для развития движений при всем сходстве их сенсомоторного компонента. Различие заключается в **мотивации действия ребенка**. Педали для шагания, диски для вращения, оборудование

для балансирования, лазания, кувыркания созданы для того, чтобы совершенствовать движения человека. Мотив действия в данном случае направлен на развитие собственной ловкости, силы, координации движений и пр. С такими игровыми «тренажерами» ребенок приводит в движение **самого себя**. В случае динамических игрушек мотив направлен на приведение в движение **игрушку**, при этом собственное движение, его соразмерность и ловкость – побочный результат игры. Игра осуществляется не ради собственной ловкости, а ради **оживления игрушки**, вызвав ее «правильные» движения.

Направленность на игрушку в раннем и младшем дошкольном возрасте более характерна и понятна, чем направленность на самого себя. Осознанное управление своим движением, самосовершенствование, состязательность и идентичность движений более позднему этапу развития – школьному возрасту. Именно он задает «верхний предел» динамических игрушек, когда на первый план выходят предметы, которые игрушками не являются. Что касается раннего и дошкольного возраста, то в этот период динамические игрушки играют безусловную развивающую роль. Причем достоверность и идентичность движений крайне важны для младших детей. В школьном возрасте реалистичность движений уже не столь важна: парадоксальность образа и необычность его передвижения приносит ноту юмора и придает тем самым дополнительную привлекательность.

#### Виды динамических игрушек

Огромный массив динамических игрушек нуждается в систематизации для более детального анализа их развивающего значения и для определения их возрастной адресации. Классификация динамических игрушек возможна по различным основаниям, среди которых можно выделить следующие:

- 1) наличие образа;
- 2) характер движения игрушки – персонажей и орудийных действий;
- 3) сложность управления движением.

Как и всякая классификация, наше разделение на виды условно и не исчерпывает всего ассортимента игрушек, так как каж-

дая игрушка в чем-то неповторима и индивидуальна. Тем не менее, мы постарались выделить существенные признаки, опираясь на вышеуказанные основания.

Прежде всего, динамические игрушки делятся по признаку **наличия или отсутствия образа**, персонажа, который осуществляет движение. Одни динамические игрушки несут определенный образ того или другого существа, другие его не имеют – это просто шарик, стержень с диском или что-то подобное.

*Образные динамические игрушки* воспроизводят движения определенного живого существа (человека или животного). Если это человек – то очень активный, деятельный. Он либо лазает, кувырывается, либо делает что-то полезное и узнаваемое: кузнецы и дровосеки неутомимо трудятся, альпинист или трубочист неспешно, с трудом забираются по канату, подтягиваясь вверх то руками, то ногами, и пр. Если это животное или птица, их можно узнать не только по внешнему облику, но и по совершенно особенным, присущим именно этим существам движениям: белка скачет по беличьи; бычок идет, переваливаясь; дятел долбит клювом ствол; курочки клюют корм. Исключение составляют современные вариации богородских игрушек, где животные очеловечены и совершают вполне человеческие действия, например, медведь стучит лапами по клавиатуре компьютера.

Ассортимент динамических игрушек *без одушевленного образа*, на первый взгляд, существенно меньше, зато возможности усложнения движения здесь безграничны. Волчки, кувальбаны, балансиры чрезвычайно разнообразны – как по своему устройству, так и по сложности движений.

Интересно, что для младших дошкольников не существует принципиальных различий между игрушками с образом и без него, так как дети одушевляют и те и другие, одинаково соперничая как бычку или волчку, так и шарик в пути.

По характеру движения динамические игрушки можно условно разделить на несколько видов. Перечислим их и кратко охарактеризуем.

1. **Колесные каталки** – игрушки на колесах, которые ребенок тянет за веревочку или

толкает с помощью рукоятки-стержня перед собой, например, с барабанчиком и перекачивающимися в нем шариками, бусинами на шнурочках, при движении разлетающимися в стороны, «порхающей» бабочкой и пр. Игровой потенциал каталок исчерпывается возрастом примерно от 1,5 до 3 лет.

2. **Шагающие, скачущие фигурки** передают характер передвижения персонажей (шагающий человек, скачущая белка, извивающаяся гусеница, утята, идущие гуськом, и пр.). Некоторые игрушки выполнены в виде каталок. В конструкции одних игрушек смещение центра тяжести поддерживает качание и проявляется действие силы тяготения. В других же своеобразие движению придает «закон некруглого колеса» (*авт. термин*). Наибольший интерес к этим игрушкам приходится на возраст 2–4 года, когда ребенок может сам придать импульс движению и ощутить себя его источником.

3. **Качающиеся и парящие в воздухе игрушки.** В них проявляется закон маятника, а в некоторых – сила земного тяготения. Маленькая лошадка-качалка, как и неваляшка, отклоненная к крайней точке, не остается в ней, а качаясь все менее и менее размашисто, приходит в среднее положение равновесия. То же касается и птицы, парящей в воздухе и раскачивающейся на собственных крыльях.



Рис. 1. Летящая птица «Гусь Мартин и Нильс»

Есть замечательные напольные игрушки-качалки – конь, петух, верблюд и др., которые приводятся в движение иначе. Малыш, оседлав такого скакуна, с азартом раскачивается, подстегивая его движение. Раскачивание «внутреннего маятника» при уподоблении движению игрушки или в собственном движе-

нии дает возможность более ясно почувствовать крайности и точку покоя между ними. Такие игрушки актуальны от 2 до 6 лет.

4. **Вращающиеся игрушки** – мобили, волчки, вертушки – движутся вокруг своей оси (быстро или медленно), и это кружение завораживает, побуждает к повторению. Возрастной диапазон для вращающихся игрушек очень широк. Они появляются над колыбелью ребенка в младенчестве и остаются интересными на протяжении всего дошкольного и школьного детства. Типичные вращающиеся игрушки – это разнообразные ручные волчки: большие – для запуска при помощи двух ладоней, специального держателя и/или шнура, маленькие – для запуска пальцами.



Рис. 2. Волчки – ладонные и пальцевые

Этот вид игрушек реализуют законы центростремительного и центробежного движения, а также равновесия и инерции. Волчки-вертушки бывают также магнитными, могут иметь образ яблочка, танцовщицы, пропеллера. Вращение в каждом цикле движения может быть завершенным, а может быть и возобновляемым, поддерживаемым.

5. **Катящиеся предметы.** Катание разных предметов – мячиков, банок, колес и пр. – любимое занятие детей на протяжении многих лет. Существует множество различных конструкций для катания под общим «международным» названием кугельбан (*Kugelbahn* (нем.) – дорожка для шариков). Они бывают стационарные (желобки, параллельные стержни, тарелочки, сконструированные в виде стойки той или иной формы (рис. 3), и сборно-разборные (своего рода конструктор для катания с открытыми, закрытыми и поворотными участками). Предназначены они (в зависимости от своей сложности) для детей от 1 года до 10–12 лет и старше. Другие катя-

щиеся игрушки по способу управления сложнее. Это, например, игра «лови колесо», катящееся по земле, или «удержи колесо», балансирующее на шнуре. Действие сил тяжести, инерции, трения и качения проявляется в таких игрушках наиболее ярко и разнообразно.



Рис. 3. Простые стационарные кувальбаны

6. **Кувыркающиеся фигурки** – это гном-кувыркунчик на горке, акробат на лестнице, на перекладине или на брусках, ныряющий дельфин и подобные. Такие игрушки движутся под действием сил гравитации и инерции, а в некоторых работает закон маятника. Центр тяжести при движении по инерции у них смещается то в верхнюю часть фигурки, то в нижнюю, что и позволяет ей кувыркаться. Есть кувыркунчики, чье действие в каждом цикле движения может быть завершённым – сверху вниз, а может быть и возобновляемым, поддерживаемым. Возрастная адресация – от 2 до 6 лет.



Рис. 4. Гномы-кувыркунчики

7. **Лазящие фигурки** – это медведь или клоун-верхолаз (для подъема такой игрушки с помощью веревочек требуется две руки),

скалолаз, трубочист (подъем одной рукой) и т. п. Нужно приспособиться, задавать руками верный ритм движения и его амплитуду. Сила трения и ритмичное движение позволяют фигуркам забираться вверх, преодолевая силу тяжести, а сила тяжести спускает фигурки вниз. Ребенок может справиться с такими игрушками примерно с 3 лет – с «одноручными», примерно с 4,5 лет – с «двуручными».

8. **Стучащие фигурки** совершают возвратно-поступательное движение (клюющие курочки, стучащие молотками кузнецы, стучащий передними копытами конь, дятел, спускаясь, стучит клювом по «дереву» и др.). Игрушки двигают качание подвеса, противоход опорных планок или пружинный механизм. Более простой способ движения – качающийся – доступен детям около 2,5 лет, а более сложный – планочный – старше 3 лет.

Мы упомянули лишь наиболее типичные виды динамических игрушек. Существует множество других их разновидностей, но привести и описать их в рамках одной статьи не представляется возможным.

Наряду с игрушками, отражающими различные характерные движения животных и людей, можно выделить игрушки, чьи персонажи совершают различные **орудийные действия**. К первому типу можно отнести отображение собственно движения – их мы рассмотрели выше. Ко второму типу отнесем игрушки, совершающие различные **действия с помощью тех или иных предметов и инструментов**. Например, кузнецы поочередно ударяют молотом по наковальне, дровосеки рубят полено, гусар барабанит, заяц-рыбак гребет веслами в лодке, лиса вяжет носок и т. п.



Рис. 5. Богородская игрушка «За дровами»



Динамические игрушки существенно различаются **по сложности управления**. Можно выделить *пять уровней сложности действий с динамическими игрушками*:

первый уровень – *элементарное целенаправленное действие и наблюдение*. Действие играющего ребенка здесь минимально – нужно только верно соотносить предмет и поверхность его действия. Например, шарик положить в желобок и наблюдать за его перемещениями;

второй уровень – *двухтактное действие*. Например, поставить на лестницу кувыркунчика, соотнеся прорезь фигурки и планку, и отпустить; или потянуть и отпустить шнурок, чтобы птица взмахнула крыльями; или поставить бычка на наклонную плоскость и качнуть в нужном направлении, чтобы начал шагать. Сюда относится также действие с каталкой: соотношение движения игрушки со своим собственным направлением движения на местности;

третий уровень – *действие, требующее более тонкой координации движений и согласованного движения рук*, – клюющие курочки, запуск волчка двумя ладонями, кузнецы-дровосеки и пр. К этому уровню можно отнести и действия пальцами – маленькие волчки;

четвертый уровень – *ритмичное действие одной или двумя руками* (одновременное или попеременное) – подъем верхолазов. К этому уровню относятся ритмичные действия ладонью (сжимание-разжимание). Например, суставная куклолка-акробат на веревочном турнике, качающие движения руками и ногами. Сюда также относятся игрушки, которые приводят в движение ногами;

пятый уровень предполагает *сложную сенсомоторную координацию* – своевременное адекватное действие, учитывающее многие факторы (инерцию, расстояние, переднее и заднее пространство собственного тела, изменение равновесия, моторику ног и т. п.). Это различные игрушки с балансом, сложные манипуляции с волчками и пр. Поистине виртуозные действия предполагают такие современные и действительно сложные игрушки, как кугельбан-подъемник, где шарик не скатывают по дорожке, а поднимают, прокатывая с этажа на этаж, преодолевая силы тяготения. Или жонглирование волчком в форме «песочных часов» – его катают по шнуру, который

натянут между двумя палками, подбрасывают и перебрасывают. Этот уровень сложности включает и коллективное управление игровой (командный ногоход, парный ножной балансир типа «закаати шарик в лунки», «лови колесо» и др.). Данный уровень сложности можно разделить на несколько подуровней, но такая подробная классификация выходит за пределы задач данной работы.

Очевидно, что возрастная адресация игрушки определяется сложностью действия с ней. В отношении нормально развивающихся детей можно наметить определенные ориентиры. Уже годовалый ребенок может положить шарик в желобок небольшого по размеру кугельбана и наблюдать за его путешествием (первый уровень). В полтора-два года ребенок может поставить бычка на дощечку и, если тот случайно покачнулся в нужном направлении, с восторгом наблюдать за его спуском. Но если бычок остановился, целенаправленно качнуть его должным образом сможет ребенок только около 2,5 лет (второй уровень). В 3–4 года дети осваивают волчки (третий уровень), а поднимать верхолаза, действуя попеременно и ритмично обеими руками (четвертый уровень), они смогут около 5 лет. Сооружение кугельбанов предполагает объемное планирование и возможно после 6–7 лет.



Рис. 6. Конструктор – сложное планирование

Балансиры ручные и ножные становятся по силам детям примерно на шестом году. А Diabolo – игрушка наивысшего уровня сложности – детям старше 10–12 лет. Есть ряд игрушек, возрастной диапазон которых достаточно широк, причем на каждом этапе решаются все новые задачи. А сложность действий ребенка с различными видами кугельбанов варьируется от первого до пятого уровня.

### Развивающее значение динамических игрушек

Что же дают динамические игрушки для детского развития? На первый взгляд, они достаточно просты, не требуют особых умственных или физических усилий. Педагоги часто относят игры с данными игрушками к забавам. Однако помимо удовольствия данный вид игрушек вносит значительный вклад в развитие, в особенности в младшем возрасте.

У маленьких детей при игре с динамическими игрушками можно наблюдать интересный феномен: они как бы уподобляются движущемуся предмету, воспроизводят его движения.

Например, взяв в руки клюющих курочек, девочка 2 лет, еще не улавливая связь между качанием шарика и движением курочек, «помогает» курочке «найти корм» – склоняет свою голову книзу и, вытягивая шею, как бы показывает, как нужно клевать. Ее сверстник, пока не разобравшись, как «оживить» дровосеков, наклоняет игрушку так, чтобы дровосек под собственной тяжестью опустил корпус вперед и ударил топором по полену, и малыш одновременно сам с усилием чуть наклоняется вперед вместе с дровосеком.

В этих примерах можно заметить своеобразную идентификацию с подвижной игрушкой, которая выражается в подражательных действиях. Интересно, что такая идентификация происходит не только в игре с образными игрушками: наблюдая вращение волчка, двухлетний малыш **в такт** с его движением завороченно **покачивается** вместе с ним. Трехлетний ребенок, увлекшись запуском волчков, играет в юлу своим телом – раскручивается вокруг себя и, замедляясь, падает на бок. Так же телесно переживает ребенок и движения кувыркающегося человека. Малыш неустанно запускает в движение его фигурку, а спустя какое-то время, подражая, буквально учится у игрушки кувыркатся или вставать в перевернутое положение. Подобные примеры подражания, уподобления движению игрушки мы наблюдали у детей от 1 г. 10 м до 5 лет. Данные факты позволяют

представить в особом свете гипотезу о развивающей роли динамических игрушек.

Важнейшая особенность детского восприятия состоит в том, что ребенок более остро, чем взрослый, переживает связь с внешним миром: он впитывает впечатления и отождествляет себя с окружающими событиями, что выражается в склонности к подражанию. У детей при активном наблюдении движений происходит их **внутреннее телесно-чувственное проигрывание** и последующее **воспроизведение**. Многие специалисты высказывают мысль о подражании как ведущем механизме развития в младшем возрасте (до семи лет). На эту особенность детей дошкольного возраста указывали многие ученые и педагоги [3; 9; 13], об этом, как важном и необходимом этапе развития, свидетельствуют нейропсихологи и коррекционные педагоги [2; 6; 8].

Открытие и исследования «зеркальных нейронов» на рубеже XX и XXI веков подтверждают это свойство на физиологическом уровне. Данные образования отличаются тем, что возбуждаются одинаково как при выполнении человеком определенного действия, так и при наблюдении за выполнением этого действия другим индивидом. Исследования свидетельствуют о причастности зеркальных нейронов к становлению и развитию речи, к пониманию смысла действий других, к явлению эмпатии и к общему развитию человеческой культуры [4; 5; 7]. Характерно, что активность зеркальных нейронов не наблюдается у детей, страдающих аутизмом, а положительная динамика сопряжена с их активизацией [7].

Наши наблюдения свидетельствуют, что «заражение», уподобление действию наблюдается не только в отношении движений и действий значимого человека, но и в отношении игрушки. Мы многократно наблюдали **очевидную связь между игрой** с динамическими игрушками и **двигательными пробами ребенка**. Приведение игрушки в движение, наблюдение и внутреннее сопереживание, подражание ее движению переходит к следующему этапу – к целенаправленному приведению в движение собственного тела, т. е. **движение интериоризируется**. В игре

с динамическими игрушками требуется и одновременно развивается все более высокоорганизованная интеграция увеличивающегося числа сенсорных стимулов, идущих от игрушки и от собственного тела. В результате выстраивается все более четкий и быстрый адаптивный ответ [1]. В дальнейшем при многократном повторении оно воспроизводится все более и более точно, дифференцировано, учитывается все более широкое разнообразие условий.

Подражание игрушке наблюдается не всегда и проявляется более отдаленно во времени, нежели подражание человеческим действиям. Это, на наш взгляд, связано с тем, что человек существенно активнее игрушки, а игрушка при всех своих динамических характеристиках предполагает некую собственную активность со стороны ребенка.

**Эмоциональная вовлеченность в движение** свидетельствует, что при играх с динамическими игрушками «я» ребенка как будто соединяется с игрушкой и выносится вовне. Ребенок, эмоционально вовлеченный, концентрируется на движении, сопровождает его напряженным взглядом и удовлетворенно вздыхает, когда движущийся предмет достигает своего финиша. Идентификация ребенка с движением игрушки непременно сопряжена с его глубокой эмоциональной вовлеченностью в такое движение. Более того, согласно нашим многолетним наблюдениям, без эмоциональной вовлеченности никакого подражания движениям игрушки у детей не возникает. Например, в некоторых случаях ЗПР или ранних проявлений аутизации дети отчетливо видят движения игрушек, но никаких признаков соучастия в движении не наблюдается. Дети отстраненно воспринимают движущуюся игрушку, но какие-либо попытки подражания отсутствуют.

Наши наблюдения показывают, что механическим и электронным игрушкам дети подражают реже, и в этих случаях движения ребенка примитивны и качественно не совершенствуются. Динамические игрушки как бы «заражают» его своим движением, передают характер движения предмета или существа, причем это не просто механическое воспроизведение чужих движений. В таком взаи-

мопроникновении внутренних и внешних движений осуществляется связь зарождающегося «я» ребенка с внешним миром и переживание его внутри себя. Это переживание, безусловно, способствует становлению ощущения и самосознания.

Это яркий пример «ощущения собой иного» (Б. Д. Эльконин). Соотношение чувства себя (внутренней перцепции, самовосприятия) и восприятия «иного» (в нашем случае игрушки) сливаются и образуют основу «самообнаружения» или субъективности [10]. Соотношение восприятия своего движения и движения игрушки (своего и иного), **взаимопереход внешней и внутренней перцепции** расширяют субъективное жизненное пространство и в то же время задают границы «своего» и «иного». В таком взаимодействии можно усмотреть начало сопереживания, «присоединения» к другому. Именно это восприятие собственной активности в повторяющемся движении игрушки является фундаментом отражения себя в мире и мира в себе.

Столь острая эмоциональная вовлеченность в движения игрушки наблюдается преимущественно у младших детей до 4 лет. После 5–6 лет ребенок уже не так явно идентифицируется с движениями динамических игрушек, однако их развивающая роль от этого не снижается, поскольку они дают ребенку **чувство собственного движения** [11]. Игрушка не только передает ребенку характер своих движений и побуждает к их повторению, но одновременно дает **обратную связь**, которая возникает от наглядного результата: «получилось—не получилось», как получилось. Важно, что корректирующий момент ребенок получает от самой игрушки, а не от взрослого, и не сравнивает себя с другими детьми. Ловкость, соразмерность, адекватность движений и действий ребенка опосредованно отображается в успешном действии игрушки. Стремясь правильно ею управлять, ребенок все более точно чувствует и регулирует свои движения, пробует разные варианты и тем самым совершенствует их. В школьном возрасте упражнения в движениях, их тренировка становится самостоятельной задачей, для которой более подходят различные тренажеры и снаряды для развития движений. Кроме того, ди-



намические игрушки предоставляют широчайшие возможности для экспериментирования, поскольку открывают свойства и закономерности механического движения; действуя с такими игрушками, ребенок самостоятельно осваивает их.

Динамические игрушки при продуманном использовании и тщательно подобранном ассортименте могут оказать существенную помощь в коррекции таких особенностей в развитии, как СДВГ, СДВ, ЗПР, РДА и других двигательных и эмоциональных нарушений. Наглядное и яркое движение игрушки, необходимость выделять свойства и действовать соразмерно в каждом конкретном случае, вариативность характера и скорости действий делает динамические игрушки замечательным терапевтическим материалом. Динамические игрушки в силу своего устройства побуждают ребенка к самостоятельному движению, подсказывают его характер и стиму-

лируют адекватные действия. Они способны привлечь и направить внимание там, где непосредственный контакт невозможен или неэффективен. Одни и те же игрушки действуют избирательно в различных случаях. То что одного ребенка выведет из состояния погруженности в себя, другому поможет успокоиться и сконцентрировать внимание, третьему же даст опыт чередования движения и покоя в их полярности, противоположности. Для многих детей такие игрушки могут помочь продвинуться от ситуативного интереса к более устойчивой концентрации, целенаправленному наблюдению и действию.

В динамических игрушках в потенциальном виде соединяются два вектора: развитие самовосприятия и познавательное развитие – движение вовнутрь и вовне. Это обстоятельство придает особый статус развивающему значению динамических игрушек в развитии ребенка.

#### **Литература**

1. Айерс А. Дж. Ребенок и сенсорная интеграция. Понимание скрытых проблем развития. М., 2009.
2. Бернштейн Н. А. О построении движения. М., 1947.
3. Кениг К. Воспитание чувств и телесный опыт. М., 1999.
4. Карягина Т. Д. Философские и научные контексты проблемы эмпатии // Консультативная психология и психотерапия. 2009. № 4.
5. Косоногов В. Зеркальные нейроны: Краткий научный обзор. Ростов-н/Д, 2009.
6. Максимова Е. В. Уровни общения. Причина возникновения раннего детского аутизма и его коррекция на основе теории Н. А. Бернштейна. М., 2008.
7. Рамачандран Р., Оберман Л. Разбитые зеркала: теория аутизма // В мире науки. 2007. № 3.
8. Семенович А. В. Введение в нейропсихологию детского возраста. М., 2005.
9. Смирнова Е. О., Абдулаева Е. А. Условия становления пространственного образа Я в раннем возрасте // Культурно-историческая психология. 2009. № 3.
10. Штайнер Р. Воспитание ребенка с точки зрения духовной науки. М., 1993.
11. Эльконин Б. Д. Опосредствование, действие, развитие. Ижевск, 2010.
12. Steiger Eva, Ivan Kinderträume. Spielzeug aus zwei Jahrtausenden. München, 2004.
13. Emmi Pickler. Lass mir Zeit: <http://www.piklerhengstenberg.at/pdf/zeit.pdf>.

## The Role of Dynamic Toys in Child's Development

**E. A. Abdulaeva,**

*Educational Psychologist of Highest Category, лауреат Nominee of "Moscow Grants" премии, Methodist, Moscow City Center of Psychological and Educational Examination of Games and Toys, Moscow State University of Psychology and Education*

**E. O. Smirnova,**

*Doctor of Psychology, Professor, Head of the Moscow City Center of Psychological and Educational Examination of Games and Toys, Moscow State University of Psychology and Education*

The article discusses a special kind of toys that reflect different types of motion, and therefore are called dynamic. On the one hand, such toys enable a child to feel own motion and its results, but on the other – represent the most important physical laws of the surrounding objective world. The author's (E. A. Abdulaeva) typology of dynamic toys is presented. It is differentiated on three grounds: the image, the motion pattern and the complexity of motion management. The detailed classification of dynamic toys is outlined, their age-reference and their value for development at different stages of ontogeny are presented in detail. Particular attention is paid to the role of toys in the formation of spatial "Self image", in development and mutual integration of "external Self" and "internal Self", external and internal perception. The possible use of dynamic toys in rehabilitation and correctional work is described.

**Keywords:** dynamic toys, moving toys, children's experimentation, types of dynamic toys, the level of motion complexity, internal and external perception, sense of self-motion, correction and developing work.

### References

1. Ajers A. Dzh. Rebenok i sensorная integracija. Ponimanie skrytyh problem razvitiya. M., 2009.
2. Bernshtejn N. A. O postroenii dvizhenija. M., 1947.
3. Kenig K. Vospitanie chuvstv i telesnyj opyt. M., 1999.
4. Karjagina T. D. Filosofskie i nauchnye konteksty problemy empatii // Konsultativnaja psihologija i psihoterapija. 2009. № 4.
5. Kosonogov V. Zerkal'nye nejrony: Kratkij nauchnyj obzor. Rostov-n/D, 2009.
6. Maksimova E. V. Urovni obshenija. Prichina voznikovenija rannego detskogo autizma i ego korekcija na osnove teorii N. A. Bernshtejna. M., 2008.
7. Ramachandran R., Oberman L. Razbitye zerkala: teorija autizma // V mire nauki. 2007. № 3.
8. Semenovich A. V. Vvedenie v nejropsihologiju detskogo vozrasta. M., 2005.
9. Smirnova E. O., Abdulaeva E. A. Uslovija stanovlenija prostranstvennogo obraza Ja v rannem vozraste // Kul'turno-istoricheskaja psihologija. 2009. № 3.
10. Shtajner R. Vospitanie rebenka s točki zrenija duhovnoj nauki. M., 1993.
11. El'konin B. D. Oposredstvovanie, dejstvie, razvitie. Izhevsk, 2010.
12. Steiger Eva, Ivan Kinderträme. Spielzeug aus zwei Jahrtausenden. München, 2004.
13. Emmi Pickler. Lass mir Zeit: <http://www.pikler-hengstenberg.at/pdf/zeit.pdf>.