

Игрушка — предмет, используемый или специально изготовленный для игры, средство игры, ее объект. Генезис И. уходит в глубины филогенеза и антропогенеза человека. Известно, что многие виды животных используют предметы без видимой прямой (биологической) потребности в них. В игре высших животных, по преимуществу детенышей, можно наблюдать использование тех или иных предметов, вовлекаемых в игровое поведение.

Однако эти предметы у животных не приобретают постоянной функции. В истории человечества предмет впервые появляется в игре как символ, означающий другой предмет. Появление И. как предметов, изготовленных для игры — достаточно раннее явление человеческой культуры. По-видимому, первые архаические И. были просты: камешки, косточки плодов, кости животных, орехи, початки и зерна маиса, обрывки меха и т. п. Камни используются в древнейших, дошедших до современных детей, играх с камешками, типичных для народов большинства стран мира. Известны специально изготовленные И., найденные при раскопках древних городов

Египта, Вавилона, городов Древней Греции и Римской империи. В Европе к XVI веку появляется масса И., приспособленных для разнообразных игр (см. картины П. Брейгеля и др.). Многие И. пришли в игру, утратив свой первоначальный ритуальный шаманский смысл.

Развитие тематики, содержания, формы, функциональности и технологии изготовления И. как предметов, создаваемых взрослыми для игр детей, происходило и наращивало темпы в зависимости от совершенствования производительных сил (технологий) в ходе исторического развития общества. И. являются обобщенным, материальным, эстетическим и этическим средством культурно-исторической преемственности опыта поколений, носителем того содержания общественного и предметного мира, которое ребенку надлежит освоить в периоды раннего, дошкольного и школьного детства. Педагогическое воспитательное значение И. приобретала в зависимости от процесса общественного осознания непреходящей ценности детства в общем цикле человеческой жизни. В настоящее время складывается понимание И. в качестве педагогической категории. И. может расцениваться и в качестве средства манипулирования формирующимся сознанием ребенка. Возникает понимание того, что, помимо И., составляющих неперенный базисный компонент развивающей предметной среды детства, существуют и активно внедряются в детскую жизнь И. вредные — милитаристского, садистического, низменного облика и содержания. Во многих цивилизованных странах создается общественное противостояние эксплуатации рынком внешней привлекательности и динамичности И., "сатанизирующих" психику детей и подростков.

И. вводят ребенка во взрослый мир, помогают осваивать его, приобщают к многовековой культуре, сложившейся в ходе мировой истории. Для гармоничного и целеустремленного развития личности современного ребенка ему нужны игрушки традиционные, включая архаические, народные и современные, а также авангардные, например те, в которых используются новые компьютерные и другие технологии. И. служат игре, поэтому их видовой состав и ассортимент должны соответствовать потребности ребенка в различных видах игр с учетом их специфики в различные периоды детства.

Современная педагогическая классификация, учитывающая деятельностный подход к пониманию основных особенностей психического развития ребенка, соотносит виды И. с различными играми. С учетом возможности их применения в различных классах игр выделяются И. следующих видов: сюжетно-образные, дидактические, спортивные, игрушки-забавы. И. различаются и по степени готовности, что служит ориентиром для их подбора для детей различных возрастов. Существуют готовые, сборно-разборные И., заготовки полуфабрикатов для игрушек-самоделок и материалы для их создания.

И. рассматривается как неперенный атрибут детства, средство развития, воспитательной и образовательной работы с детьми. Она обладает также мощным релаксирующим и психотерапевтирующим потенциалом. И. формирует в ребенке универсальные, этнические и индивидуальные черты его психического облика.

С.Л. Новоселова