**Современные тенденции**

 **развития**

 **детских конструкторов.**

**В первой половине XX века** детские конструкторы, выпускавшиеся в промышленных масштабах, стимулировали процесс детского творчества, позволяя создавать придуманные ребёнком модели. Они завоевали себе место в мировой индустрии игрушек и привлекли к себе внимание крупных компаний, для которых основным принципом бизнеса было достижение максимальной прибыли при минимальных затратах. Однако оригинальные решения изобретателей требовали значительных средств, и те компании, которые пытались следовать принципам создателей конструкторов, оказались в трудном положении. Для них оставалось два варианта будущего: **следовать своей первоначальной миссии создания и производства действительно развивающих игрушек, постоянно ощущая угрозу разорения, или же быть поглощенными могущественными корпорациями**, для которых было всё равно, что производить – комбайны, детские конструкторы или арахисовое масло.

Крупнейшие корпорации, скупившие производство детских конструкторов вместе с их брендами, завоевавшими мировую популярность, поставили перед собой цель формировать покупательский спрос, удерживая в своих руках рычаги влияния на рынок игрушек. В конце прошлого века была создана ситуация, когда подавляющее большинство новых детских конструкторов являлись лишь вариациями на тему классических Meccano или [**LEGO**](http://fanclastic.ru/istoriia-konstruktorov/163-lego-1.html). При этом основная черта развивающего конструктора – **возможность создавать разнообразные модели из набора стандартных деталей, практически исчезла.**

Во всех современных наборах присутствуют индивидуально изготовленные детали, позволяющие собрать модели, максимально похожие на реально существующий объект. Занятия с таким конструктором становятся более «играбельными» – хотите играть ветеринаром, соберите ветеринарную клинику, принцессой – соберите замок из соответствующего мультфильма. **А где же сказка? Где элементы фантазии, воображения, того, что называется техническим творчеством?** Их зачастую просто нет.

**Набор "Бензоколонка", конструктор SLUBAN**



Научившись скреплять металлические полоски винтиками, ребёнок сможет пользоваться этим навыком во взрослой жизни. Умея создавать трёхмерные объекты из пространственных пластиковых элементов, он в будущем без проблем освоит мастерство дизайнера, обретёт художественный вкус, сможет легко понять строение молекул ДНК или механизм взаимодействия электронов. Поэтому появление в наборах индивидуальных деталей, зачастую составляющих до 50% всех элементов конструктора, является не улучшением, а **ухудшением его развивающих свойств**. Процесс творчества фактически исчезает, и вся игра сводится к установке нужной детали в обозначенное инструкцией место. Хорошая гимнастика для рук, но никак не для ума! Возможно, ребёнок поймёт, каким свойством обладает той или иной крепёж деталей, сообразит, что руки робота двигаются благодаря электромотору, а управление машинкой происходит при помощи беспроводной связи. Да, он будет знать общие принципы создания предметов, но не сможет найти им прикладного применения. Скрепляя детали друг с другом, ребёнок безусловно разовьёт мелкую моторику. Он сумеет собрать вертолёт по прилагаемой схеме, но даже не будет пытаться создать из этого же набора автокран. Зачем, когда можно приобрести соответствующий, индивидуальный набор?

 **Автокран. Конструктор MIC-O-MIC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вертолёт. Конструктор MIC-O-MIC** |  |



С конструкторами типа «Лего» справится любой ребёнок. Это и привлекает родителей в первую очередь. Да, для взрослых простота решения задач безусловно является привлекательной, но стоит ли настолько упрощать ребёнку процесс знакомства с окружающим миром? Внешне создаётся впечатление, что использование пластиковых кирпичиков и их всевозможных клонов предоставляет неограниченный простор для фантазии. Из них можно собрать автомобиль или космический корабль, а докупив соответствующий комплект электромоторов, шестерёнок, контроллеров и модулей беспроводной связи, собрать высокотехнологичную модель.

**И здесь возникает первое «но».**

Практически каждый родитель может приобрести своему ребёнку наборы, представляющие собой всевозможные вариации на тему игрушечных домиков, замков, машинок и т.д. Однако когда речь идёт о действительно оригинальной модели, стимулирующей фантазию, появляется фактор избранности потребителя. Пример – набор LEGO №10181, описанный во 2 главе. Он позволяет собрать уникальную модель шедевра мировой архитектуры, мавзолея Тадж Махал, расположенного в Индии. В первый месяц после поступления набора в продажу его стоимость составляла около 2400 долларов США, а в российских интернет магазинах игрушек достигла 120 тысяч рублей. Один из пользователей разместил в комментариях весьма справедливое замечание: «Ребята из LEGO, вы же всё-таки не Bentley продаёте, а детский конструктор!».

**Тадж Махал, LEGO №10181**



Что же, всё правильно, за оригинальность надо платить, а это не каждому родителю по

карману. Стоит отметить, что из данного набора, состоящего из почти 6 тысяч 6 деталей, можно собрать не только Тадж Махал.

Итак, в последнее время в развитии детских конструкторов чётко прослеживаются тенденции, которые должны насторожить и педагогов, и заботливых родителей.

**Первая тенденция** в равной мере относится как к вариациям классических металлических конструкторов, так и к всевозможным аналогам пластиковых кирпичиков. Она заключается в **отказе производителя выпускать универсальные игровые наборы**. В случае с «Лего» эта тенденция проявляется сильнее, чем у клонов «Меккано», так как большинство наборов пластикового конструктора давно уже стали исключительно специализированными. Процесс технического творчества превращается в построение стандартных конструкций по жёстко заданной схеме, при этом приобрести набор, позволяющий создавать произвольные, оригинальные модели практически невозможно. Родители, которые заинтересованы в том, чтобы создать своему ребёнку простор для фантазии и воображения, вынуждены покупать вместо одного набора несколько. Остальные предпочитают приобретать то, что рекомендует производитель, то есть бесконечные серии «вариаций на тему».

**Вторая тенденция заключена в превращении творческого процесса, развивающего «извилины», в игровой, развивающий механические навыки сборки**. Общеизвестно, что игра является способом взросления ребёнка, она облегчает ему переход из воображаемого игрового пространства во взрослый реальный мир. Далее следует этап непосредственно технического творчества (занятия в технических кружках), к которому ребёнок проявляет склонность в случае, если его не привлекают гуманитарные занятия (изобразительное искусство, музыка, спорт). Именно благодаря очевидности педагогической направленности детских конструкторов, занятия с ними были включены в программу обучения младших классов. Однако работа с конструкторами типа «Лего» совершенно не обеспечивает дальнейший переход к полноценному техническому творчеству. Безусловно, они хороши для детей дошкольного возраста, так как довольно близки к традиционным детским «кубикам», с которыми играет любой малыш. Легкость соединения элементов привлекает и родителей, и самих детей. Однако пробудить интерес подростков старшего возраста к техническому творчеству подобные конструкторы не способны.

**Третьей тенденцией является отказ от постепенного усложнения творческого процесса**, без которого немыслимо развитие ребёнка. Вместо придумывания собственных конструкций ребёнку предлагают готовые схемы, усложняющиеся только в техническом смысле: неподвижная модель – подвижная модель – дистанционно управляемая модель. Максимум, что может извлечь ребёнок из занятий с подобным конструктором – это приобрести навыки «продвинутого пользователя», причём ключевым словом здесь является «пользователь».

Хорошо это или плохо – предмет увлекательной дискуссии. Однако очевидно то, что, к сожалению, **современные конструкторы в массе своей не являются полноценными развивающими игрушками**. Благодаря максимальной «играбельности» наборов ребёнок надолго застревает в игровой реальности. В результате он часто оказывается неприспособленным к переходу во взрослый мир, где успех сопутствует в первую очередь тому, кто обладает навыками созидания.

Часть родителей, и, к сожалению, педагогов, считают, что важным для развития ребёнка является сам процесс игры, а не его конечный результат. Однако простота и удобство обращения с игрушками приводит к тому, что **в процессе взросления ребёнок переносит черты игрового мира на окружающую действительность, предпочитая имитацию деятельности реальному труду.**

К счастью, в последнее время на рынке игрушек стали появляться действительно развивающие детские конструкторы, стимулирующие творческий потенциал ребёнка, развивающие его воображение и фантазию. Их главной особенностью является **универсальность**, когда из одного и того же набора деталей можно создавать не только предлагаемые разработчиком, но и свои собственные, авторские модели и изобретать всевозможные фантастические конструкции. Играя с таким конструктором, ребёнок **ощущает себя творцом и властелином собственного мира, мира подлинного технического творчества**.