

Игрушки и материалы для игровой деятельности



Критерии подбора игрушек для разных видов детской деятельности

- привлекательность
- эстетический аспект
- связь с культурными традициями своего народа
- развивающий потенциал игровых действий
- возможность и удобство самостоятельных действий ребёнка.

Сюжетная игра

Ребёнок создаёт свой воображаемый мир и разыгрывает сюжет с реальными предметами в мнимой, воображаемой ситуации.

**Именно в этой деятельности происходит
развитие
всех сторон психики и личности ребёнка.**

Сюжетная ИГРА

```
graph TD; A([Сюжетная ИГРА]) --> B[Ролевая игра]; A --> C[Режиссерская игра]; B --> D[Маркеры роли (ролевая атрибутика)]; C --> E[Образные игрушки]; D --> F[Предметы оперирования]; E --> F; F --> G[Маркеры пространства];
```

The diagram is a flowchart illustrating the components of a plot game. At the top is a yellow oval labeled 'Сюжетная ИГРА'. Two blue arrows point down from this oval to two yellow rounded rectangles: 'Ролевая игра' on the left and 'Режиссерская игра' on the right. From 'Ролевая игра', a blue arrow points down to an orange rounded rectangle labeled 'Маркеры роли (ролевая атрибутика)'. From 'Режиссерская игра', a blue arrow points down to an orange rounded rectangle labeled 'Образные игрушки'. A bracket connects the bottom of these two orange boxes to a light green rounded rectangle labeled 'Предметы оперирования'. Finally, a dark green rounded rectangle labeled 'Маркеры пространства' is positioned at the bottom, connected to the one above it.

Ролевая игра

**Режиссерская
игра**

**Маркеры роли
(ролевая атрибутика)**

Образные игрушки

Предметы оперирования

Маркеры пространства

Образные игрушки

Образная игрушка — наличие некоторого образа живого существа (*куклы, фигурки животных и персонажей детских сказок*).

Образная игрушка:

- **главный персонаж сюжетных игр ребёнка,**
- **атрибут для игры и партнёр по общению,**
- **способствует формированию внутренней речи, внутреннего диалога ребёнка,**
- **вводит ребенка в сферу человеческих отношений, смыслов и представлений,**
- **становится объектом идентификации для ребёнка.**

Критерии выбора образной игрушки

Открытость образа	Наличие механизмов
<ul style="list-style-type: none">• возможность взять на себя различные переживания и эмоции,• возможность совершать в руках ребёнка разнообразные действия.	<p>ходящие куклы, говорящие и поющие звери, кричающие утки и пр. — предметы для манипулирования и экспериментирования.</p>
Средство психического развития	Уводят ребёнка от смысла игровой деятельности — создания воображаемой, условной ситуации.
<ul style="list-style-type: none">• позволяет вкладывать в неё свой голос и свой опыт,• открытость для инициативных действий ребёнка.	<ul style="list-style-type: none">• навязывает ребёнку определённый способ действия,• закрывает возможность настоящей игры, а значит, блокирует инициативность ребёнка.

Критерии выбора образной игрушки

Сочетание условности и реалистичности образа и характера

реалистичность и узнаваемость образа - ориентиры, направляющие игровые действия и сюжет, задают смысл действий;

условность образа - возможности разнообразных игровых действий и событий в рамках данного сюжета.

Внешний облик образной игрушки может быть выражен с разной степенью реалистичности — от натурализации (полная копия реальности) до полного ухода от реальности, схематичности и утрированного подчёркивания отдельных частей тела или лица (непропорционально длинные ноги, глаза во всё лицо и пр.).

Характеристики образных игрушек для детей разного возраста

Характеристики образных игрушек	Возраст детей, лет		
	3-4	4-5	5-7
Размер, см	20-50	5-15	5-50
Качество материала	Мягконабивные, пластиковые и мягкие игрушки	Мягконабивные, пласти- ковые и мягкие игрушки (в том числе с ворсом)	Мягконабивные, пласти- ковые и мягкие игрушки (в том числе с ворсом)
Образ игрушки	Простой, узнаваемый, не ярко выражен	Простой, обоего пола и разного возраста, не ярко выражен	Простой, обоего пола, разного возраста и с различными характерами
Подвижность частей	Возможность элементарных манипуляций (можно посадить, поднять руки, повернуть голову)	Возможность элементарных манипуляций (можно посадить, поднять руки, повернуть голову)	Возможность элементарных манипуляций (можно посадить, поднять руки, повернуть голову)
Детализация	Минимальна	Увеличение детализации в образе, одежде и аксессуарах	Увеличение детализации в образе, одежде и аксессуарах

Характеристики образных игрушек для детей различного возраста

- **Привлекательность** для ребёнка, которая мотивирует игру. (внешние качества, узнаваемость образа, который вызывает определённое отношение и подсказывает ребёнку характер действий с ней).
- Развивающий потенциал игровых действий зависит от **качественных характеристик игрушки**, от возраста детей.
- **Характер игрушки** — совокупность внешних признаков (эмоции, одежда, поза, аксессуары и пр.).
- **Размер игрушки**
- **излишнее количество дополнительных деталей** в образной игрушке может превратить игру в манипулирование, перегружает её стереотипными действиями. При этом отсутствие дополнительных деталей не считается препятствием для игры, а значит, и недостатком игрушки.
- **Техническая оснащённость** делает игрушку закрытой, с низким развивающим потенциалом.
- **Подвижность частей образной игрушки** обеспечивает удобство действия с ней. В соответствии с игровым замыслом она позволяет посадить куклу или собачку, поднять ей руку, повернуть голову.
- **Устойчивость, прочность и качество материала.** Неустойчивость персонажей сюжетных игр, их неспособность «держат позу», затрудняет игровые действия.

Маркеры роли

Маркеры роли - специфические предметы, которые обозначают,

как бы маркируют игровую роль:

- *всевозможные воротники,*
- *шапочки,*
- *полумаски,*
- *повязки,*
- *сумки или рюкзаки,*
- *детали костюмов животных*

— *словом, то, что ребёнок надевает на себя, чтобы перевоплотиться.*

Основные требования к маркерам роли

- Маркеры роли призваны **помочь ребёнку перевоплотиться**, принять новую позицию.
- Они нужны для того, чтобы ребёнку было легче **почувствовать себя** другим и **удерживать это чувство** в игровом взаимодействии.
- Не менее важной их функцией является **«узнаваемость»** для партнёра, направляющая (маркирующая) ролевой диалог.
- **быть понятными знаками роли.** Соответственно **лаконичность, условность или «знаковость»** — важнейшие требования к маркерам роли, которые различаются в том или ином возрасте.

Маркеры игрового пространства

Маркеры игрового пространства — предметы, служащие для обозначения места действия:

- *всевозможные игрушечные и игровые домики и другие здания,*
- *сооружения и конструкции (мостики, фонари и пр.),*
- *элементы ландшафта (деревья, пещеры и т.д.),*
- *мебель.*

Призваны обеспечить сюжетную канву игры, задать пространственно- временные опоры развития истории.

Сюжетная ИГРА

```
graph TD; A([Сюжетная ИГРА]) --> B[Ролевая игра]; A --> C[Режиссерская игра]; B --> D[Маркеры роли<br/>(ролевая атрибутика)]; C --> E[Образные игрушки]; D --- F[Предметы оперирования]; E --- F; F --- G[Маркеры пространства];
```

Ролевая игра

**Режиссерская
игра**

**Маркеры роли
(ролевая атрибутика)**

Образные игрушки

Предметы оперирования

Маркеры пространства

Ролевая игра

- требует **большого свободного пространства** (потому что перемещается в нём сам ребёнок, а не кукла),
- **огромные пространства затрудняют** ролевую игру.
- Балансируя между необходимостью маркеров пространства и невозможностью представить их в полной мере, вместо реальных маркеров пространства можно использовать большое количество **предметов-заместителей**, позволяющих быстро собрать и разобрать все необходимые «декорации».

Предметы-заместители

- **мягкая зона** (подушки, пуфики, ковры), с возможностью закрывать её полупрозрачной шторой (наподобие шатра) или ширмой.
- **Ширмы** — очень важный предмет в игре, поскольку ими можно ограничить множество зон. Предпочтение лучше отдавать лёгкой складной ширме на колёсиках.
- **лёгкая мебель** (столы и стулья, скамейки, пуфы), крупные куски ткани разных расцветок, листы фанеры, ленты и верёвки, прищепки, мешочки-утяжелители и т.п.
 - **лёгкий стол со складными ножками** может быть кораблём (машиной, вагоном и т.п.), если его перевернуть столешницей вниз. Он может стать границей любого здания или забором, если его поставить «на ребро»; театральной ширмой в том же положении; пещерой (норой, домом и т.п.) в обычном положении, но накрытый тканью.
 - **Большой кусок ткани** с помощью **верёвок и прищепок** также может служить любой конструктивной частью здания (полом, стеной, крышей). Он может обозначать собой любой элемент ландшафта:
 - поле, лес, реку и т.п.;
 - куст или дерево, если накинуть ткань на стул;
 - гору или водопад, если накинуть ткань на стул, стол или другой — более крупный — предмет, и т.д.
 - **Скамейки** служат отличными мостиками в игре (особенно если раскинуть под ними кусок ткани — голубой, зелёной или другой — в зависимости от нужд), заборами, прилавками и т.д.

- **блоки для крупномасштабного конструирования, изготовленные обычно из мягких материалов и имеющие разную форму.**
- **Мебель** для ролевой игры также должна быть максимально открыта замыслам детей. Упомянутые **статичные уголки допустимы только в своём самом условном варианте.**
 - Например, **обычный стол со стульями** может служить любым столом в игре — обеденным, столом в кафе или ресторане, рабочим офисным, партой и т.д., — в то время как школьная парта (с наклонной поверхностью) всегда остаётся только школьной партой.
 - **Открытые стеллажи**, в зависимости от выбранного сюжета, могут выступать любым прилавком (аптечным, магазинным, библиотечным), быть системой хранения в той же автомастерской, полочками для зелий волшебника и т.д.
 - **Съёмные, удобные для переноски ящики и корзинки** позволят детям максимально разнообразно использовать такой полифункциональный материал.
 - Без всевозможных кухонных плит, стиральных машин, ручомойников и т.п. также очень легко обойтись. Например, **ручомойник может заменить стул и поставленная на него достаточно вместительная миска** — уже двухлетние дети понимают функцию такой конструкции и вслед за взрослым «открывают кран», «моют посуду», «моют руки».
 - **Кухонную плиту** (которая стала неотъемлемым спутником детской комнаты) заменяет всё тот же **стул** — либо сам по себе (детям достаточно показать приготовление еды на такой «плите»), либо **с положенной на него дощечкой с нарисованными кругами.**

Режиссерская игра

- масштабы режиссёрской игры **ограничивают пространство игры,**
- масштабы режиссёрской игры **расширяют набор маркеров.**
- **позволяет на маленьком пространстве разместить целый мир,** а то и не один, что существенно расширяет арсенал используемых средств.

Напомним, что к маркерам пространства относятся всевозможные игрушечные и игровые домики и другие здания, сооружения и конструкции (мостики, фонари и пр.), элементы ландшафта (деревья, пещеры и т.д.), мебель.

Предметы-заместители

- **обычный кукольный дом** (если это нейтральная по цвету и характеру конструкция) не обязывает играть во что-то определённое, поэтому **имеет широкий развивающий потенциал**,
- от «профессиональных» зданий, главным недостатком которых является **крайне узкая тематика** (магазин, здания пожарной части, салон красоты) **лучше совсем отказаться**, заменив их подходящим конструктором, из которого легко можно соорудить любое нужное в игре здание,
- дома, замки и тому подобные **жилища должны быть максимально условными и открытыми для действий**.
- **фигурки деревьев и кустов**, а также **полифункциональный материал** — всё те же **ткани** (правда, *гораздо меньшего размера*), **детали конструктора, природный материал** (**шишки, камешки, каштаны и т.п.**).
 - **Ткани** в этой игре способны творить чудеса благодаря тому, что требуются относительно маленького размера. По этой причине можно использовать всю палитру фактур и цветов, что *позволяет создавать масштабные и очень красивые ландшафты*.
- **Хороший конструктор** незаменим для создания многочисленных сооружений: мостиков, скамеек, лестниц, фонариков, арок, колодцев и т.п.
- для кукольной жизни нужна **соразмерная для них мебель** — стулья, столы, кровати, ванночки и пр.

Предметы оперирования

Предметы оперирования — это те предметы, с помощью которых дети выполняют игровые действия (*посуда, бытовая техника, инструменты и т.д.*)

Главная функция:

- возможность **прожить, прочувствовать** то или иное игровое действие как реальное, выстроить его движение, логику.
- **поддерживают ролевое поведение** ребёнка, например, фонендоскоп наталкивает ребёнка на образ доктора.

Проблемы, связанные с выбором предметов оперирования

- *Натуралистичность «внешняя»*, отражающая **облик предмета** (например, модель стиральной машины определённой марки),
- *Натуралистичность*, связанная с **интерактивностью игрушки** (например, «стирающая» машинка).

Такие предметы оперирования препятствуют созданию воображаемого образа нужного предмета, следовательно, способствуют превращению сюжетной игры в предметную.

- **неудачная представленность:**
 - большое количество – всю игру превращает в манипулирование этими предметами,
 - однообразие - приводит к однообразным сюжетам.

Требования к предметам оперирования

- **условные предметы, а не маленькие копии настоящих;**
- **не должно быть много;**
- **должны быть разнообразными (из разных тем, историй).**

Транспортные игрушки

Транспортные игрушки — это игрушки, отображающие различные виды транспорта:

- *машины (легковые и грузовые, машины скорой помощи и полиции и пр.),*
- *железнодорожный, авиа- или водный транспорт,*
- *приспособления для механической транспортировки: тачки, коляски, кареты, тележки и пр.*

Игрушечный транспорт **придаёт игре динамику:**

- стимулирует предметные игровые действия,
- расширяет пространство сюжета за счёт возможности перемещения персонажей и предметов,
- способствует различным видам экспериментирования.
- служит материалом для познавательной деятельности (знакомство с техническим устройством машин и механизмов) и игр, в основе которых лежат правила дорожного движения.

Функции игрушечного транспорта

- Образная игрушка
- Динамическая игрушка.
- Материал для конструирования и познавательной деятельности.
- Материал для игр с правилами.

Требования к качествам этого вида игрушек зависят:

- от их предназначения,
- от вида игры,
- от возраста детей.

Значение «самодвижущихся» игрушек

- могут оказать вредное воздействие на развитие ребёнка,
- могут стать препятствием для собственной двигательной активности детей,
- приводят к исчезновению игры,
- приводят к отсутствию воображения и творческого подхода к решению игровых задач,
- учат лишь набору стереотипных движений — включить, выключить, передвинуть рычаг и т.д., в **результате воображаемый, игровой план действия не возникает и манипуляции с игрушкой носят формальный, автоматический характер.**

В отличие от настоящей, игрушечная машинка

чем проще, тем лучше!

Игры с правилами

Игра с правилами — особый, специфический вид детской деятельности, принципиально отличный от других:

- игра с правилами — всегда **совместная деятельность**, предполагающая наличие партнёров, в отличие от продуктивной деятельности, экспериментирования, режиссёрской игры, она не может осуществляться индивидуально.
- **игровые действия в таких играх задаются и определяются правилами.** Причём правила имеют формализованный, осознанный характер.
- Если в сюжетной игре правила заключены (спрятаны) в роли и связаны с субъективным, личным пониманием ребёнком смысла разыгрываемой ситуации, то в играх с правилами эти **правила однозначны и обязательны для всех участников.**
- В играх с правилами, в отличие от сюжетных, всегда есть **заранее заданный результат**, т.е. **выигрыш**, поэтому, в отличие от сюжетных игр, здесь есть выигравшие и проигравшие. *Критерии выигрыша определяют момент завершения игры.* Окончание игры выигрышем связано с *повторяемостью, цикличностью этой деятельности.* Продолжение игры есть повторение игрового цикла, который вновь завершается выигрышем, что определяет её состязательный характер.

Игры с правилами

```
graph TD; A[Игры с правилами] --> B[самостоятельный вид деятельности]; A --> C[дидактическое средство]; B --> D[Специфические функции]; C --> E[Неспецифические функции]; D --> F[Произвольность или нормативная регуляция поведения]; E --> G[Умственное и физическое развитие];
```

**самостоятельный
вид деятельности**

**Специфические
функции**

**Произвольность или
нормативная регуляция
поведения**

**дидактическое
средство**

**Неспецифические
функции**

**Умственное и
физическое развитие**

Типы игр с правилами

- **По характеру действий** -игры с правилами подвижные и настольные (можно было бы добавить и речевые игры).
- **По организации игрового взаимодействия** играющих:
 - *последовательные*, в которых играющие по очереди воспроизводят одинаковые действия;
 - конкурентные (антагонистические) отношения, в которых соревнуются две противостоящие стороны (игроки или команды);
 - игры с ведущим или водящим, который организует или направляет ход игры.
- **По способу достижения выигрыша:**
 - игры на физическую ловкость;
 - на внимание;
 - на смекалку;
 - стратегические игры;
 - игры на удачу.

Три вида правил

- **Нормативные правила** (*очерёдность, жребий, считалка, порядок передачи хода и пр.*).
- **Собственно игровые правила** (*ходить только своей фишкой, делать столько ходов, сколько точек выпадет на игральном кубике, и пр.*).
- **Критерии и правила установления выигрыша, определения победителя** (*кто раньше всех пришёл к финишу, кто заработал больше всех очков или баллов и пр.*).

Критерии выбора настольных игр с правилами

1. Привлекательность
2. Развивающий потенциал игры
3. Операциональные возможности игры
4. Возраст детей и уровень развития
нормативной регуляции.

**Способность ребёнка соблюдать правила игры
зависит от опыта участия в этой деятельности.**

Способность соблюдать правила игры

- В результате **дети уже сами** будут способны создавать правила и нормы взаимодействия.
- Такое нормотворчество имеет исключительное значение для социально-личностного развития.
- Поэтому **открытость, незавершённость правил игры**, побуждающая их к самостоятельному установлению норм (взаимодействия, игровых действий или выигрыша), очень важна!

