**«Создание предметно - игровой среды для детей раннего**

**и дошкольного возраста».**

Виды игр и типы игрового материала для детей дошкольного возраста

Игра как культурная форма деятельности ребёнка передаётся ему двумя путями – через живые образы деятельности взрослого и через игровой материал.

Чтобы подбирать материал для детской игры, необходимо определить, какие игрушки будут наиболее полезны для освоения и активизации игровой деятельности на каждом возрастном этапе.

Игра ребёнка дошкольного возраста представляется в двух видах:

- сюжетная игра;

- игра с правилами.

Разновидности сюжетной игры:

- ролевая игра (ребёнок принимает на себя игровую роль, вокруг которой строится воображаемая ситуация);

- режиссёрская игра (воображаемая ситуация развёртывается через действия игрушечных персонажей, которые служат как бы посредниками между ребёнком и игровыми ролями);

игра-фантазирование (воображаемая ситуация развёртывается преиму-щественно в речи и представлении, сюжетные события происходят с кем-то, т.е. ребёнок не отождествляет себя с какой-то конкретной ролью).

В дошкольном детстве происходит постепенный переход от овладения предметным (условным) замещающим действием (в 2-3 года) к ролевому действию – в форме собственно ролевой игры (в 3-5 лет) и к сюжетосложению в форме режиссёрской игры или игры-фантазирования (в 5-7 лет).

Игра с правилами также имеет свои культурные формы:

- игра на физическую компетенцию (подвижная, на ловкость),

- игра на умственную компетенцию (внимание, память, комбинаторику),

- игра на удачу (шансовая), предъявляющая минимальные требования к способностям играющих.

Игра с правилами складывается у дошкольников постепенно. Ребёнок прежде всего осваивает действия по правилу (в 2-4 года), затем – представление о выигрыше в рамках готовых правил (в 4-5,5 лет) и в дальнейшем приобретает способность видоизменять правила по договору с партнёрами (в 5,5-7 лет).

Все эти изменения игры на протяжении дошкольного детства включаются в общую тенденцию психического развития ребёнка: он постепенно освобождается от ситуационной связанности внешней обстановкой, его действия начинают всё в большей мере зависеть от замысла, который заставляет ребёнка активно преобразовывать предметно-игровую среду “под замысел”. Ребёнок становится всё менее зависимым от игрушек и игрового материала, специально созданного для обслуживания игры: к концу дошкольного возраста любая вещь может получить игровое значение – быть встроена в сюжетную игру или стать поводом для возникновения игры с правилами.

Исходя из этих общих представлений об игровой деятельности можно обозначить типы игрового материала для сюжетной игры и игры с правилами. Принято выделять следующие компоненты воображаемой ситуации:

- персонажи (роли),

- действия персонажей,

- пространство (место) действия.

Воображаемая ситуация в детской игре поддерживается предметными опорами.

Типы игрового материала для сюжетной игры:

1. предметы оперирования — игрушки, имитирующие реальные предметы,

2. орудия, инструменты, средства человеческой деятельности, позволяющие воссоздавать смысл настоящего действия (например, игрушечные чашка, утюг, молоток, руль и т.п.)

3. игрушки-персонажи — разного рода куклы, фигурки людей и животных. Сюда же относится игровой материал, представляющий ролевые атрибуты, специфичные для какого-либо персонажа (роли), например белая шапочка врача, каска пожарника, красочный ремень ковбоя и т.п.

4. маркеры (знаки) игрового пространства - игрушки (игровой материал), указывающие на место действия, обстановку, в которой оно происходит (например, игрушечная кухонная плита, дом-теремок, остов ракеты, рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса и т. п.).

Чтобы правильно подбирать игровой материал с учетом специфики детской сюжетной игры, необходимо рассмотреть его со стороны меры условности.

В достаточно ёмком понятии меры условности игрушки скрыты три параметра:

-первый параметр - ее внешний облик. В одних случаях это копия реального предмета, (например, игрушечный автомобиль - модель, в крайнем выражении - действующая модель). Этот тип игрушки можно называть реалистической или игрушкой-копией.

В других случаях игрушка может быть достаточно обобщенным отображением реального предмета, например, деревянный игрушечный грузовик может не быть точной копией настоящего грузовика, но отображает его типичные черты: наличие кузова, кабины, колес. Такого рода игрушки принято называть прототипическими игрушками.

-второй параметр, определяющий меру условности игрушки, — ее размер. Игрушки могут быть крупными, соразмерными ребенку, приближающимися к величине реальных предметов (например, игрушечный пластмассовый молоток, утюг и пр.). Это полюс наименее условных игрушек. Игрушки могут быть мелкими, располагающими к режиссерской игре (например, фигурки людей и животных, гаражи, железные дороги, наборы самолетов, автомобилей и пр.). Это полюс наиболее условных игрушек. Ряд между этими полюсами заполняется игрушками среднего размера.

-третий параметр связан со степенью её готовности. Так, принято выделять готовые игрушки и сборные. Готовую сюжетную игрушку мы можем отнести к полюсу минимальной условности, сборную - к полюсу максимальной условности (только после ряда неигровых действий по сборке такая игрушка становится собственно сюжетной, например сборная модель самолета, сборная железная дорога и пр.). В последнее десятилетие появился большой промежуточный класс игрушек по этому параметру - так называемые трансформеры, которые представляют собой изначально готовую сюжетную игрушку, но через ряд последовательных трансформаций она, не теряя своей целостности, может быть преобразована в совершенно иной по смыслу предмет.

Как и для сюжетной игры, материал для игры с правилами подобирается с учетом её культурных форм.

1) материал для игр на физическую компетенцию (подвижных, на ловкость),

2) материал для игр на удачу (шансовых),

3) материал для игр на умственную компетенцию.

Для игр на физическую компетенцию - это материалы (предметы, наборы предметов), поддерживающие результативное действие по правилу. Примером таких материалов могут служить мячи, мешочки для бросания, наборы кеглей, кольцебросы и т. п.

Для игр на удачу (шансовых) существуют специально созданные материалы - настольные игры типа “лото” с самым разнообразным тематическим содержанием.

Предметной опорой игр на умственную компетенцию также служат настольные игры: детское домино (с картинками), а также шашки, шахматы, нарды и т. п., не отличающиеся от “взрослых” игр.

Следует иметь в виду, что существует множество традиционных игр для дошкольников с правилами, которые не имеют предметной опоры и регулируются только словесным договором. Это могут быть подвижные игры (например “салки”), а также большой класс игр на умственную компетенцию, так называемые словесные игры - на упражнение внимания, памяти, комбинаторику (например, игры “Да и нет не говорите”, “Нагружаем пароход” и т.п.).

Освоение игры с правилами связано с последовательным включением в детскую практику простых подвижных игр с предметом и результативным действием (2-4 года), игр на удачу (4-5,5 лет) и игр на умственную компетенцию (5-7 лет). Соответственно игровой материал для возрастных групп должен подбираться с учетом поэтапного добавления материала для нового типа игры и усложнения материала для уже освоенного типа.

Организация предметно-игровой и пространственно-развивающей среды

Организация предметно-игровой и пространственно-развивающей среды является необходимым условием формирования игровой деятельности ребенка. Одно из требований к организации развивающей среды – создание возможностей для удовлетворения потребностей детей в новых впечатлениях, в открытии нового, позволяющих фантазировать, перевоплощаться в самых разнообразных героев.

Пространство игровой комнаты необходимо организовать таким образом, чтобы оно позволяло детям свободно перемещаться, одновременно играть нескольким группам детей, чтобы в случае необходимости любой ребенок мог уединиться для индивидуальной игры.

Для игры детей 2-3 года, почти всецело зависящих от внешней обстановки, необходимы наборы игрового материала, в которых представлены все типы сюжетообразующих игрушек (персонажи, предметы оперирования, маркеры пространства).

Главные требования к «интегральной среде для всестороннего развития ребёнка»:

• среда должна быть гетерогенной, состоящей из разнообразных элементов, необходимых для оптимизации всех видов деятельности ребёнка;

• среда должна быть связной, позволяющей ребёнку, переходя от одного вида деятельности к другому, выполнять их как взаимосвязанные жизненные моменты;

• среда должна быть достаточно гибкой и управляемой как со стороны ребёнка, так и со стороны взрослого;

• среда должна соответствовать эмоциональному благополучию малыша, среда как часть «Я» ребёнка («То, что меня согревает»). Содержание её определяется предметами и игрушками, которые ребёнок приносит из дома. Они являются носителями эмоционального благополучия для малыша, так как напоминают ему о близких людях, когда он испытывает грусть или одиночество.

Игровые средства и оборудование по основным направлениям раз-

вития ребёнка:

• оборудование для развития общих движений;

• игровые средства для развития мелкой моторики;

• игровые средства для развития сенсорного восприятия;

• игровые средства для развития мышления;

• игровые средства для развития речи и языка;

• игровые средства для ознакомления с окружающим миром;

• игровые средства для социально-эмоционального развития;

• игровые средства и материалы для творческого развития;

• игровые средства и оборудование для организации сюжетной игры.

В пространстве группового помещения имеются 4 целостные тематические зоны. Это комплексы материалов (и часть пространства) для развертывания бытовой тематики:

1) шкафчик с посудой, кухонная плита и несколько кукол на стульчиках вокруг стола;

2) кукольная кровать, шкафчик с “постельными принадлежностями”, диванчик, на котором могут сидеть и куклы, и дети;

3) домик-теремок - ширма со скамеечкой или модулями внутри, где могут “жить” мягкие игрушки-звери, прятаться и устраивать свой “дом” дети; здесь же может развертываться игра взрослого с детьми по мотивам простых сказок;

4) автобус-каркас с модулями-сиденьями внутри и рулем.

Остальные игровые материалы размещаются в низких стеллажах, пластмассовых емкостях, переносных ящиках. Все материалы, находящиеся в поле зрения, доступны детям.

Во второй младшей группе используется тот же принцип, что и первой младшей группе, но сюжетообразующие наборы становятся более мобильными. Здесь воспитатель предлагает детям перемещать маркеры игрового пространства (чтобы не мешать другим играющим), соединять их по смыслу сюжета, т. е. постепенно направляет детей на частичную переорганизацию обстановки.

В средней группе предметно-игровая среда существенным образом изменена. Постоянные тематические зоны уступают место более гибким сочетаниям игрушек. Дети уже частично сами организуют среду под замысел.

Тематические зоны сокращаются до ключевого маркера условного пространства, а подходящие игрушки-персонажи располагаются в непосредственной близости на стеллажах, полках.

Кухня для кукол в этой возрастной группе уже должна быть представлена только мобильной плитой; кукольная спальня и столовая — одной кукольной кроватью, столиком и диванчиком, которые легко перемещаются; все остальное достраивается детьми из других материалов. Универсальная “водительская” зона также становится мобильной, она представлена штурвалом или рулем на подставке, который легко переносится с места на место. Пара ширм обеспечивает огораживание любого условного игрового пространства (дома, корабля и пр.).

В старшей и подготовительной группах весь игровой материал размещается таким образом, что дети могут легко подбирать игрушки, комбинировать их “под замыслы”. Стабильные тематические зоны полностью уступают место мобильному материалу - крупным универсальным маркерам пространства и полифункциональному материалу, которые легко перемещаются с места на место.

В обслуживании игровых замыслов универсальные маркеры игрового пространства и полифункциональный материал приобретают наибольшее значение. Крупные и средние игрушки-персонажи как воображаемые партнеры ребенка уходят на второй план, поскольку все большее место в детской деятельности занимает совместная игра со сверстниками. Функция сюжетообразования принадлежит разнообразным мелким фигуркам-персонажам в сочетании с мелкими маркерами пространства - макетами. В известном смысле мелкие фигурки-персонажи начинают выполнять функцию своеобразных предметов оперирования при развертывании детьми режиссерской игры.

Сюжетообразующие наборы меняют свой масштаб - это игровые макеты с тематическими наборами фигурок-персонажей и предметами оперирования.

Универсальные игровые макеты располагаются в местах, легко доступных детям; они переносные (чтобы играть на столе, на полу, в любом удобном месте). Тематические наборы мелких фигурок-персонажей размещаются в коробках, поблизости от макетов (так, чтобы универсальный макет мог быть легко и быстро “населен” по желанию играющих).

Нужно привлекать к оформлению игровых зон самих детей, вместе с ними расставляют игрушки, обыгрывая каждую новую игрушку и вызывая к ней эмоциональное отношение, следят за чистотой игрушек и их состоянием, отдают игрушки в родителям для ремонта и обновления.

Невозможно недооценить значение дидактических и настольно-печатных игр для формирования у ребенка предпосылок и навыков сюжетно-ролевой игры. Поэтому в группах имеются разнообразные настольные игры, соответствующие интересам детей и стимулирующие их развитие. Дети дошкольного возраста также охотно играют с мелкими дидактическими игрушками (куклами, машинками, солдатиками, фигурками животных, разборными домиками). Эти игрушки используются для воплощения замысла в сюжетно-ролевой игре и выполняют вспомогательные функции (например, украшение интерьера, игрушки для дочки в игре “семья”).

Игра – подлинная социальная практика ребенка, его реальная жизнь в обществе сверстников. Поэтому столь актуальной для дошкольной педагогики является проблема использования игры в целях всестороннего развития ребенка, формирования его положительных личностных качеств и социализации как члена общества.

Литература

От рождения до школы. Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования/ Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А.Васильевой. – М.: Мозаика – синтез, 2010. – 304 с.

Виноградова Н.А., Плозднякова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников. – М., 2008 г.

Интернет источник. http://festival.1september.ru/articles/604943/