**Общие основания подбора игрового материала**

Важнейшим элементом организации предметно-пространственной среды в ДОУ по ФОП ДО являются материалы для игровой деятельности.

Игра как культурная форма деятельности ребенка передается ему двумя путями — через живые образцы деятельности (взрослого, старших детей) и через специфические предметы, в которых эти образцы как бы «свернуты», то есть через игровой материал.

Чтобы подбирать игровой материал для детской игры, воспитателю необходимы некоторые общие ориентиры, позволяющие определить, какие игрушки будут наиболее полезны для освоения и активизации игровой деятельности на каждом возрастном этапе.

Эти ориентиры или общие основания подбора игрового материала могут быть определены, исходя из закономерностей построения и изменения детской игры в онтогенезе, и представлены в виде тех или иных типов игрового материала. Конкретный подбор игрового материала под определенный тип может осуществляться в зависимости от условий и возможностей дошкольного образовательного учреждения.

В вопросах типизации и подбора игрового материала для разных возрастных групп детского сада мы будем исходить из представлений о становлении игры в онтогенезе, сложившихся в отечественной психологии (Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев и др.), и работ Н.А. Коротковой об условиях развития и активизации игровой деятельности дошкольников.

Игра ребенка дошкольного возраста представлена в двух видах: сюжетная игра и игра с правилами. Каждый из этих видов имеет свои закономерности становления в онтогенезе.

Сюжетная игра связана с условным действием в воображаемой ситуации. По характеру включенности в нее, могут быть выделены разновидности сюжетной игры или ее культурные формы. Это собственно ролевая игра (ребенок непосредственно принимает на себя игровую роль, вокруг которой строится воображаемая ситуация), режиссерская игра (воображаемая ситуация развертывается через действия игрушечных персонажей, которые служат как бы посредниками между ребенком и игровыми ролями), игра-фантазирование (воображаемая ситуация развертывается преимущественно в речи и представлении, сюжетные события происходят с кем-то, т.е. ребенок 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 режиссерской игры или игры-фантазирования (в 5-7 лет).

Игра с правилами также имеет свои культурные формы, определяемые по кругу задействованных в ней способностей: 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 во всей ее структурной полноте (обязательные для всех формализованные правила, ориентация на выигрыш с состязательными отношениями) складывается у дошкольника постепенно. Ребенок 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 партнерами (в 5,5-7 лет). Прохождению этих последовательных этапов способствуют своевременно включающиеся взрослым в детский арсенал культурные формы: сначала простые подвижные игры и результативные игры на ловкость, затем — игры на удачу (способствующие ориентации на выигрыш), и наконец, игры на умственную компетенцию.

Все эти изменения игры на протяжении дошкольного детства включены в общую тенденцию психического развития ребенка: он постепенно освобождается от ситуационной связанности внешней обстановкой, его действия начинают все в большей мере зависеть от замысла (внутренней цели), который заставляет ребенка активно преобразовывать предметно-игровую среду «под замысел». В отношении игровой деятельности эта общая тенденция проявляется в том, что ребенок становится все менее зависим от игрушек и игрового материала, специально созданного для обслуживания игры: к концу дошкольного возраста, в принципе, любая вещь (вещи) 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 в дошкольном возрасте, мы обозначим типы игрового материала для сюжетной игры и игры с правилами.

**Типы игрового материала для сюжетной игры**

Типизируя материал для сюжетной игры, мы прежде всего будем ориентироваться на его сюжетообразующие функции, то есть на то, как он обеспечивает сюжет — воображаемую ситуацию.

Принято выделять следующие компоненты воображаемой ситуации: 1) персонажи (роли), 2) действия персонажей, 3) пространство (место) действия. Воображаемая ситуация в детской игре в той или иной степени поддерживается предметными опорами. При этом игрушки (игровой материал) могут выполнять функцию актуализации и обслуживания, поддержки каждого из компонентов воображаемой ситуации (сюжета). Так, персонажам (ролям) соответствуют предметы, изображающие этих персонажей или специфические ролевые атрибуты этих персонажей; игровым действиям — предметы, непосредственно поддерживающие это действие; месту или пространству действия персонажа — предметы, обозначающие это пространство.

Итак, в соответствии с сюжетообразующими функциями выделяются три типа игрового материала (игрушек). Будем в дальнейшем называть их игрушки-«персонажи», игрушки-«предметы оперирования», игрушки-«маркеры (знаки) пространства». Каждый из этих типов игрушек (игрового материала) отчасти, или все они вместе определяют смысл воображаемой ситуации. Поясним подробнее, что представляют собой эти типы игрового материала.

«Предметы оперирования» — это игрушки, имитирующие реальные предметы, — орудия, инструменты, средства человеческой деятельности, позволяющие воссоздавать смысл настоящего действия (например, игрушечные чашка, утюг, молоток, руль и т.п.).

«Игрушки-персонажи» — это разного рода куклы, фигурки людей и животных. Сюда же по функциям в игре относится игровой материал, представляющий ролевые атрибуты, специфичные для какого-либо персонажа (роли), например, белая шапочка врача, каска пожарника, красочный ремень ковбоя и т.п.

«Маркеры (знаки) игрового пространства» — это 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.).

В возрастном аспекте отмечается общая тенденция: от полноты предметных опор для всех компонентов воображаемой ситуации к частичным опорам (предметной поддержке той или иной составляющей воображаемой ситуации). Преддошкольники (2-3 года) и младшие дошкольники (3-4 года) для развертывания сюжетной игры нуждаются во всей совокупности сюжетообразующих игрушек, задающей «полную» воображаемую ситуацию, причем наиболее значимы для этого возраста игрушки — предметы оперирования. Детям 4-5 лет для развертывания игры уже достаточно стимулирующего и поддерживающего влияния игрушек любых двух функциональных типов (например, игрушка-персонаж и маркер пространства, или предмет оперирования и ролевой атрибут и т.п.), в любых парных сочетаниях. Для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет) каждый из типов игрушек в отдельности как бы «намекает» на целостную воображаемую ситуацию и может выполнять функцию запуска и поддержки игры.

 Чтобы правильно подбирать игровой материал с учетом специфики детской сюжетной игры, необходимо рассмотреть его не только со стороны сюжетообразующих функций, но и со стороны меры условности игрушки (игрового материала). Игрушка каждого сюжетообразующего типа может обладать разной мерой условности.

В достаточно емком понятии меры условности игрушки скрыты три параметра. Первый параметр, определяющий меру условности игрушки, — ее внешний облик. В одних случаях это копия реального предмета, сохраняющая все его черты в их реальных соотношениях, вплоть до деталей (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, подчеркивающим, характеризующим смысл, назначение этого предмета (или категории предметов) для человека. Например, деревянный игрушечный грузовик может не быть точной копией настоящего грузовика, но отображать его типичные черты: наличие кузова, кабины, колес. Такого рода игрушки, как бы «выпячивающие» самые существенные, типичные черты реального предмета, а остальные черты, передающие в обобщенной, недетализированной форме, принято называть прототипическими игрушками.

Обобщение типичных черт целой категории реальных предметов в игрушке может достигать крайней степени, и тогда мы можем говорить об условной игрушке. Примером условной игрушки в этом «автомобильном» ряду может служить скамеечка на колесах со съемным рулем, которая, в силу значительной неопределенности внешнего облика, но при сохранении ряда функциональных свойств, может быть использована для замещения очень широкого класса реальных предметов (любого транспортного средства — машины, автобуса, трактора, кареты и пр.). Со стороны этого параметра можно выстроить непрерывный ряд, начиная с минимально условных — реалистических игрушек (копий), к прототипическим игрушкам и далее к условным, на противоположном полюсе.

Второй параметр, определяющий меру условности игрушки, — ее размер. Игрушки могут быть крупными, соразмерными ребенку, приближающимися к размерам реальных предметов (например, игрушечный пласстмассовый молоток, утюг и пр.). Это полюс наименее условных игрушек. Игрушки могут быть мелкими, располагающими к режиссерской игре (например, мелкие 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, который также касается меры условности игрушки, связан со степенью ее готовности. Так, принято выделять готовые игрушки и сборные. Готовую сюжетную игрушку мы можем отнести к полюсу минимальной условности, сборную (которая в своих частях не представляет собой отображения реального предмета) — к полюсу максимальной условности (только после ряда неигровых действий по сборке такая игрушка становится собственно сюжетной игрушкой, 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 преобразований (трансформаций) она, не теряя своей целостности, может быть преобразована в совершенно иной по смыслу предмет.

Меру условности игрушки по всем трем параметрам можно представить в виде следующей матрицы:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Мера условности: параметры | Минимум условности | Промежуточные формы | Максимум условности |
| Внешний облик | Реалистическая игрушка (копия) | Прототипическая игрушка | Условная игрушка |
| Размер | Крупная | Средняя | Мелкая |
| Готовность | Готовая к использованию | Трансформер | Сборная |

Известно, что с возрастом игровое действие обобщается и свертывается, переходя в речевой или внутренний план (Д.Б. Эльконин, 1978 и др.). Казалось бы, мера условности игрушки должна соответствовать этой общей возрастной тенденции: чем старше ребенок, тем условнее должна быть сюжетная игрушка. Однако исследования показывают, что это не совсем так.

Для того чтобы поддерживать и развивать игру детей 2-3 лет, необходимы прототипические игрушки, крупные и средних размеров, готовые к употреблению. Реалистические игрушки-копии, так же, как мелкие и сборные игрушки приводят к простым манипуляциям маленького ребенка с ними как с физическими объектами, не способствуя возникновению смыслового игрового контекста (воображаемой ситуации). Как видно, мера условности игрушек, подходящих для детей 2-3 лет, неоднозначна относительно выделенных нами параметров. Если по параметру облика прототипическая игрушка располагается между минимальным и максимальным полюсами условности (т.е. надо, чтобы игрушка выявляла для ребенка неразмытый деталями общий смысл отображаемого предмета), то по параметрам размера и готовности игрушка для этого возраста ближе к полюсу минимальной условности.

В рамках возрастного диапазона 3-7 лет трудно выделить резкие, отчетливые границы целесообразных изменений меры условности игрушки по отношению к используемым нами параметрам. Можно говорить лишь об общих тенденциях.

К таким общим тенденциям при переходе от младшего дошкольного возраста к старшему можно отнести, во-первых, постепенный переход от крупных сюжетных игрушек к мелким, во-вторых, увеличение доли сборных игрушек к старшему дошкольному возрасту.

Что касается облика игрушек, то здесь к старшему дошкольному возрасту тенденция двояка: это одновременное движение к минимальному и максимальному полюсам условности. Наибольшую ценность для игры приобретают реалистические и крайне условные игрушки. Первые отражают детскую тягу к «настоящей» вещи, вторые стимулируют творческую игру (способствуют разнообразию игровых тем и активизации фантазии детей). Прототипические игрушки в целом теряют привлекательность для детей.

Однако, по отношению к каждому сюжетообразующему типу игрушек в этих общих тенденциях есть нюансы, которые мы отметим в следующих параграфах.

Для всех возрастных групп, кроме игрушек того или иного типа, необходим материал, который в строгом смысле слова не может быть назван игровым материалом (он не предназначен для сюжетной игры впрямую), но который обслуживает игру. Традиционно он обозначается как полифункциональный материал (любые предметы, не имеющие специфического назначения, но могущие выступать как заместители). Это различные детали крупных напольных строительных наборов, всевозможные объемные предметы (коробки, диванные подушки, специально изготовленные набивные модули), палочки, веревочки и т.п. Чем старше дети, тем больше они нуждаются в полифункциональном материале, обслуживающем их разнообразные игровые замыслы.

**Типы игрового материала для игры с правилами**

Как и для сюжетной игры, материал для игры с правилами должен быть типизирован и подобран с учетом культурных форм игры с правилами. Так, мы будем говорить о следующих типах игрового материала:

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 «гусек» и «лото» с самым разнообразным тематическим содержанием.

Предметной опорой игр с правилами 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 с правилами для дошкольников, 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, игра «Да и нет не говорите», «Нагружаем пароход» и т.п.).

Возрастная динамика заключается в постепенном освоении игры с правилами во всей ее структурной полноте через последовательное введение в арсенал детей ее культурных форм: 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 игрового материала для нового типа игры и усложнения игрового материала для уже освоенного типа.