**Консультация для педагогов**

**«Игрушки, предметы-заместители в детской игре»**

**(по материалам московского Центра игры и игрушек при МГППУ)**

Подготовила: Чаликиди О.С., учитель-логопед

«В той же мере, в какой ребенок одухотворяет или очеловечивает игрушку, игрушка **опредмечивает** чувства ребенка. Таким образом, специфическая деятельность ребенка – игра – имеет двойственный результат: преобразуя предметы – игрушки, ребенок сам преобразует свои чувства, свое сознание и самосознание. Причем игрушка в этом двойном преобразовании исполняет роль и материала, и орудия, и сопротивляющегося элемента, и элемента, сотрудничающего. В этой двойной роли – опредмечивания чувства и очеловечивания неодушевленного материала – игрушка служит орудием воспитания ребенка и вместе с тем становится психологическим орудием для него самого» (Смирнова Елена Олеговна, доктор психологических наук)

Игрушка для ребенка – это не только предмет игры, но значительно больше: партнер по общению, спутник жизни, друг. Известно, что в жизни многих детей есть любимые игрушки, с которыми малыши не расстаются: с ними они разговаривают, делятся радостями и размышлениями, с ними вместе спят, едят, берут их на улицу и в детский сад. Недавно проведенный опрос уже взрослых людей по поводу любимых игрушек показал, что на вопрос «Что вы делали со своей любимой игрушкой», респонденты давали самые разные ответы: гулял, спал, разговаривал, делился бедами и радостями, словом, «всё». Показательно, что ответов, связанных с игрой, было крайне мало.

Замечено, что малыши довольно часто обращаются (шепотом или вслух) к игрушкам с высказываниями, просьбами, вопросами, на которые сами же и отвечают. Они приписывают им свои чувства и переживания, например, «Киска плачет, маму ждет, а мама не приходит» – говорит девочка, поглаживая любимую игрушку. Ребенок как бы переносит себя в тело игрушки, и оно становится воплощением его «Я».

Разговор о качествах игрушки особенно важен в настоящее время, когда появилось новое поколение игрушек. Далеко не все из них пригодны для игры и не выполняют свою развивающую роль. Ещё Ф. Фребель писал, что игрушка должна открывать простор для самодеятельности ребенка. Чем сложнее и определеннее игрушка, тем меньше она даёт простора для собственного творчества ребенка (Ф. Фребель «Детский сад»).

Между тем развитие рынка современных игрушек идет в направлении технического усложнения. Сегодня во многие образные игрушки встраивается механизм, воспроизводящий какую-либо песенку или слова, заданные движения. Игрушки, оснащенные специальными программами (интерактивные игрушки), могут жить «своей жизнью», не зависимой от деятельности ребенка, а иногда и руководить его действиями. Термин «интерактивность» (от interaction – «взаимодействие») означает обмен информацией, идеями, мнениями между двумя субъектами. Интерактивная игрушка соответственно претендует на построение реального взаимодействия между ребенком и самой игрушкой, которое способствует познавательному, эмоциональному развитию. Каким образом и как строится взаимодействие дошкольников с интерактивной игрушкой? Как отражается собственная активность (интерактивность) игрушки на игре ребенка? Могут ли они стать материалом для сюжетной игры и психологическим орудием для дошкольника?

Для ответа на этот вопрос было проведено экспериментальное исследование игры детей с интерактивной игрушкой.

**Исследование игры детей с интерактивной игрушкой**

В эксперименте приняли участие 20 детей в возрасте от 5 до 5,5 лет: 11 мальчиков и 9 девочек, посещающих старшую группу детского сада. В качестве материала исследования использовалась интерактивная игрушка – утка («The wacky Dusk»). Утка обладает привлекательной внешностью, ярко выраженным характером и окраской. Игрушка сделана из пластмассы, которая обтянута мягким материалом, похожим на плюш, и обладает встроенным механизмом. Прикосновение к крыльям или голове утки приводит в действие музыкальное сопровождение («Песенка утят») и механические движения крыльями и клювом (в такт музыке). Если дотронуться до горла утки, она начинает хрипеть и взмахивать крыльями до тех пор, пока ее не поставят на ровную поверхность.

При знакомстве с интерактивной игрушкой дети испытывали яркий интерес к ней: утка вызывала яркие положительные эмоции: смех, радость, в некоторых случая даже восторг. У большинства детей (90 %) отмечалась познавательная и исследовательская активность: ощупывание, переворачивание игрушки, поднятие и опускание крыльев, шевеление ногами утки при выключенном механизме и многие другие действия, которые можно охарактеризовать как экспериментирование. Особое внимание привлекал детей клюв утки – они пытались все время положить утенку в рот палец.

Познавательный интерес к техническим и функциональным возможностям игрушки также ярко выражен: дети рассуждают о механизме, спрятанном в утке, осматривают ее со всех сторон, часто используют кнопку включения-выключения.

Характерным моментом при знакомстве ребенка с игрушкой являются однотипные повторяющиеся действия с игрушкой: они включают ее, ставят на противоположный край стола, ждут, когда утенок дойдет до другого края стола, поднимают, ставят в исходное положение и продолжают. Это однотипное взаимодействие выполняется много раз (до 10).

Музыкальное сопровождение интерактивной игрушки стимулирует подражание утенку: дети изображают, как она машет крыльями, начинают вместе с ней пританцовывать и подпевать песенку.

Обнаружение новой функции игрушки (если утенка взять за горло, он хрипит) приводит детей в большой восторг, что проявляется у всех мальчиков и у большинства девочек. Дети не опускают игрушку продолжительное время, наблюдая, как утенок хлопает крыльями и хрипит.

Самостоятельная игра заключалась в функциональном использовании возможностей игрушки. Зная механизм работы игрушки, дети продолжают ее включать, не ища каких-либо других способов игрового взаимодействия и не обращая внимания на другие вспомогательные игрушки (мисочки, предметы заместители, ванночку и пр.). Интерес представляло только кормление: дети с особой радостью пытались накормить утенка, причем не понарошку, а вкладывая семечки в его рот поглубже, «чтобы не выплюнул».

Хотя активность детей часто сопровождалась речью, высказываний от лица игрушки не наблюдалось ни разу. Дети комментировали ее действия, выражали свои эмоции: «Ай! – она кусается, ой, выключилась, сейчас я ее включу. Что-то не идет» и т. п..

Никаких признаков создания воображаемой ситуации не наблюдалось, хотя, по наблюдениям, те же дети с другими игрушками охотно разворачивали простые сюжеты (типа ухода за куклой или кормление животных).

В целом результаты исследования позволяют сделать выводы, что интерактивная игрушка привлекает детей исключительно своими функциональными возможностями. Особенности «игры» ребенка с такими игрушками заключаются в манипулировании, которое ничего общего не имеет с сюжетной игрой. Подтолкнуть ребенка к развертыванию сюжета в некоторых случаях возможно при условии участия взрослого и выключенного механизма. Данная работа показала, что функциональная заданность, заложенная в игрушке, провоцирует и подталкивает ребенка на воспроизведение стереотипных и однообразных действий. Интерактивная игрушка не дает простора для детского творчества и разнообразных форм активности. Такая игрушка выступает в качестве забавы, но никак не способствует разворачиванию игры, созданию мнимой ситуации или принятию роли.

Итак, игрушка становится не средством игры, а самодостаточной вещью, призванной вызывать удивление, восхищение и любопытство. Играть с такими игрушками совсем не обязательно. Ребенку уже не нужно оживлять куклу, вкладывать в нее свои переживания, свой опыт. Нужно просто взять куклу в руки и делать то, что она «велит». А это закрывает саму возможность самостоятельной творческой игры. Ребенок как бы становится приставкой к игрушке – она сама руководит его действиями.

Если в игрушке присутствуют четко фиксированные движения и звуки, происходит не только торможение фантазии самого ребенка, но торможение его внутренней психической жизни. Такие игрушки навязывают свой образ и способ действий, и поэтому не позволяют ребенку даже создать свой замысел.

Главное направление развития образного мышления и воображения состоит в овладении способностями к замещению и пространственному моделированию. Это умение использовать при решении разнообразных умственных задач условные заместители реальных **предметов и явлений,** наглядные пространственные модели, отображающие отношения между вещами.

В начале раннего детства игрушка является для ребенка простым предметом, с которым можно манипулировать, выполнять неспецифические действия. Игровой деятельности, как отдельного вида деятельности, в начале раннего возраста еще нет. Постепенно игра начинает отделяться от предметных действий, приобретать для ребенка самостоятельное значение и самостоятельную логику развития.

Важной предпосылкой появления игровой деятельности являются действия с предметами-заместителями. ***Предмет-заместитель*** - это предмет, заменяющий функции реального объекта, носит условный характер.

 В раннем возрасте возникает перенос действия с предметом, усвоенного в одних условиях, в другие условия и осуществление того же действия, но уже предметом-заместителем. Границы переноса в рамах предметных действий постепенно становятся все шире. Чаще используются предметные замещения. Впервые они возникают в случае необходимости дополнения привычной ситуации действия недостающим предметом, отсутствующим в данный момент. Первоначально такое замещение осуществляется собственными кулачками ребенка. Несколько позднее обычно появляется использование одних предметов в качестве заместителей других.

**Развитие игровых замещений в раннем возрасте проходит следующие этапы:**

• наблюдение за игрой взрослого;

• присоединение к этой игре, совместная игра;

• подражание действиям взрослого;

• самостоятельное отсроченное подражание с появлением вариативности игровых действий;

• появление самостоятельных игровых замещений.

Эти этапы отражают переход от непосредственного подражания чужим действиям к собственным действиям ребенка, возникает действие от слова (или от мысли), а не от вещи. Этот поворот происходит при активном и непосредственном участии взрослого. Функция замещения, как и всякая другая психическая функция, сначала разделена между ребенком и взрослым, а затем присваивается ребенком и становится его интрапсихической функцией. Переименование предмета (палочка-ложка) преобразует для ребенка внешнюю воспринимаемую ситуацию в смысловую. Восприятие опосредуется словом, а прежние предметы наполняются новым смыслом. Перенос значения одного предмета на другой возможен только при эмоциональной вовлеченности ребенка в игру, значимости игровых действий.

Для развития у детей мышления, воображения, речи и для того, чтобы поднять **игру**на более высокий уровень, игрушки-заместители представляют особую ценность**.** Например, изображая глажение белья, ребенок может взять не только утюг-**игрушку**, но и кирпичик из строительного материала. Заместители **игрушек** могут быть деревянные и пластмассовые кружочки, колечки диаметром 3-5 см, дощечки, полоски картона, заменяющие предметы; крышки, пробки, соломки, палочки, пластмассовые яйца, платочки, ткань, небольшие по размеру шнурки и т. д. Побуждая детей к использованию игровых материалов, заменяющих хорошо знакомые им предметы, мы создаем ситуацию, в которой ребенок окажется перед необходимостью обозначать предметы-заместители и действия с ними словами, что будет способствовать его активному развитию.

Ценность этой **игрушки в том,** что дети впервые самостоятельно оперируют условными понятиями. Игровые действия с **игрушкой-**заместителем опираются не на наглядные признаки предмета, а на представляемые, предполагаемые. Пользуясь такой **игрушкой,** ребенок обобщает свой предшествующий игровой опыт. **Игрушка**-заместитель требует более схематичных обобщенных игровых действий и обозначения её словом для того, чтобы она вошла в контекст игры и была понятна другим.

Например, при строительстве *«Зоопарка»,* можно применить и кубики, и строительный материал, в зоопарке можно увидеть таких животных как крокодилы (прищепки), бегемоты (яйцо от киндер-сюрприза), жирафа (цилиндр с прищепкой), утки в пруду (шишки), медведь (конус), барсуки (ракушки), змеи (шнурки) и. т. д.

 Играя в *«Больничку»* детки могут градусник заменить карандашом, витаминки крышками от бутылок, шприц *палочкой*.

Может случиться, что дети не сразу поймут смысл замещения и будут копировать действие взрослого. Однако после нескольких подобных игр он начнет и сам использовать **игрушки**-заместители сначала те, что играл со взрослыми, а затем придумывать собственные замещения.

Помощь взрослого в подборе **игрушек-**заместителей не должна быть навязчивой. Нужно давать возможность деткам самим находить нужный предмет, стимулировать его собственное воображение. Постепенно дети начинают все отчетливее представлять, что и каким образом он замещает, активно использует это в **игре**. Это закладывает основу настоящей сюжетно-ролевой игры.