|  |
| --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Консультация: «Игрушки в жизни детей».**  Советская дошкольная педагогика, отмечая большие познавательные возможности игрушки, рассматривает ее как одно из важных средств коммунистического воспитания ребенка. Игрушка прежде всего удивляет малыша, а это чувство, по словам А. М. Горького, есть начало понимания и путь к познанию.  Игрушка помогает ребенку знакомиться с окружающим миром, через нее он закрепляет и перерабатывает полученные впечатления, удовлетворяет свои потребности в активности и общении.  Игрушки имеют особое значение в жизни детей младшего дошкольного возраста, так как являются стимулом к игре, ее организующим началом: кукла побуждает играть в дочки-матери, машина — в шофера. От игрушек зависит содержание игры, они служат опорой для развития творческого воображения. Узнавая в игрушках знакомые предметы, ребенок получает возможность комбинировать свои представления, перерабатывать и активно усваивать новые впечатления. Повторение этих впечатлений в разных комбинациях с помощью игрушек помогает образованию общих представлений и облегчает ребенку понимание связи между разными явлениями жизни.  Наиболее сильное воспитательное воздействие на детей оказывают игрушки, изображающие людей и предметы реального мира во всем его многообразии: животных, птиц, рыб, растительность, средства передвижения, предметы техники, быта и т. д. С ними у дошкольников ассоциируются определенные представления, оживают в памяти яркие впечатления, появляется возможность творчески перерабатывать имеющийся жизненный опыт. Образные игрушки не только побуждают детей к играм разного содержания, они помогают ребенку войти в роль, создать любимый образ, осуществить задуманное. Чтобы почувствовать себя мамой, девочке нужна кукла, ***«шоферу»*** или ***«летчику»*** — машина или самолет. Игрушка помогает сделать действия детей реальными, что связано с интересной психологической особенностью игры. ***«...В ней много воображаемого, условного, «понарошку»***, как говорят дети, но переживания играющих всегда искренние, настоящие, и действия их реальны» *(1)*.  Игрушка оказывает большое влияние на создание игрового образа. Например, игрушечный волк из сказки Ш. Перро ***«Красная Шапочка»*** не производит на детей впечатление злого и хитрого зверя. Серая рубашка, яркие красные шаровары, желтые тапочки вызывают улыбку, а сам персонаж — даже чувство симпатии. Поэтому в играх большинство детей изображали волка добрым: он хочет дружить с Красной Шапочкой, читает книжки бабушке, приносит ей в подарок елку, приглашает ее в детский сад на праздник. ***«Ты не бойся, Красная Шапочка, я тебя не съем,— говорит малыш.— И бабушку твою есть не буду. У меня и зубов-то нет, посмотри!»***  По мере развития ребенка меняется его отношение к игрушкам. Он начинает отбирать те, которые помогут ему реализовать свой замысел. Однако средством осуществления замысла игрушка может стать лишь в том случае, если ребенок правильно воспринимает ее образ, если у него имеются знания о предмете, изображаемом ею, если игрушка вызывает осознанный интерес и желание играть. Н. К. Крупская говорила: ***«Мы должны подойти к вопросу об игрушке с точки зрения того, что нравится ребенку и что ему нужно... Надо наблюдать, на что направлена его самодеятельность, и давать те игрушки, которые его самостоятельность стимулируют, организуют ее, направляют в определенное русло»*** *(2)*. ***«Программа воспитания в детском саду»*** ставит перед педагогом конкретные задачи воспитания дошкольников, определяет примерный круг необходимых представлений, умений и навыков.  Ребенок начинает осваивать и познавать реальный мир в семье. Любовь к родителям и близким людям оказывает на детей большое влияние и вызывает желание стать ***«такой, как мама»***, быть ***«похожим на папу»***. Это определяет и тематику игр. Поэтому так велик у малышей интерес к куклами игрушкам, изображающим предметы домашнего обихода.  Постепенно внимание детей начинают привлекать и другие стороны окружающей жизни. С большим интересом малыши присматриваются к труду людей различных профессий: шофера, милиционера, врача; с увлечением смотрят парады войск Советской Армии и физкультурные праздники, проявляют интерес к животным, к различным видам транспорта и т. д. Эти представления отражаются и закрепляются в играх, для развития которых  детям нужны соответствующие образные куклы. Произведения художественной литературы вызывают потребность в игрушках, изображающих персонажей любимых сказок.  Задачи воспитания младших дошкольников, в частности развитие их творческих игр *(дети идут от изображения близких, хорошо знакомых им явлений, к более далеким, связанным с расширением впечатлений)*, позволяют определить примерную тематику ассортимента образных игрушек и их количество для вторых младших групп детского сада. Повышенная эмоциональная восприимчивость и неустойчивость внимания в младшем дошкольном возрасте требуют особой красочности игрушки, простоты и выразительности ее формы. Большая активность ребенка, постоянная потребность в движении, в действии определяют основное требование к игрушке: она должна быть такой, чтобы с ней можно было активно действовать, разыгрывая свою роль. Особенно важны для малышей игрушки с отдельными подвижными деталями *(куклы с головой, руками и ногами на шарнирах; автомобили, у которых поворачиваются передние колеса и руль, открываются дверцы, багажник, откидывается кузов)* или игрушки, которые можно собирать и разбирать. Следует обратить внимание на величину и количество игрушек разного вида. Наиболее удобны для малышей крупные машины, мишки, куклы и т. д. Вместе с тем для различных построек из настольного строительного материала необходимы предметы небольших размеров.  Важным условием для создания у детей интереса к образным игрушкам является объединение последних в единый комплекс по теме, обеспечивающий отражение определенных жизненных или сказочных событий. В этом случае воображение ребенка получает материальную основу для комбинирования представлений, выполнения разнообразных игровых действий, обогащающих сюжет игры. Комплексность игрушек стимулирует развитие игр детей, позволяет решать важные педагогические задачи формирования игрового творчества. Комплекс игрушек должен иметь единое стилевое оформление.  Для успешного развития игры не менее важное значение имеет хранение и расположение игрушек в группе. В младших группах детского сада стало традиционным располагать игрушки в разных местах групповой комнаты, создавая так называемые игровые уголки: в одном месте устраивается гараж для машин, в другом — домик для животных; выделяется также особый уголок, в котором постепенно накапливаются игрушки для игр в ***«семью»*** и ***«детский сад»***. Однако, как правило, создает эти уголки в начале учебного года сам воспитатель без участия детей. Детям разрешается играть с игрушками только в уголке, соблюдая порядок. Но при такой организации ***«жизни»*** игрушек не исключается тенденция навязывания темы игры, ограничения творческого подхода к ее сюжету. Поэтому надо тщательно продумать, какие игрушки внести сразу и как их расположить, где хранить остальные и в какой последовательности их вносить позже.  Учитывая склонность детей к подражанию, рекомендуется в младшей группе иметь по 3—4 игрушки каждого вида.  Для успешного развития игры, не менее важное значение имеет хранение и расположение игрушек в группе. Первая встреча с игрушкой должна вызывать у ребенка радостное удивление, желание играть. Поэтому надо тщательно продумать, какие приемы использовать при ее внесении, где и как лучше расположить. Сразу все игрушки предлагать детям неразумно. Создается большое количество раздражителей, отвлекающих и без того неустойчивое внимание ребят, теряется элемент новизны, неожиданности.  В младших группах детского сада целесообразно расположить игрушки в разных местах групповой комнаты: в одном месте устроить гараж для машин, в другом — домик для животных, для кукол выделить особый уголок, в котором постепенно будут накапливаться предметы для игр в детский сад и дочки-матери.  Игровые уголки очень помогают воспитанию организованности и дисциплинированности детей. А. С. Макаренко писал: ***«Если мишка просто перебрасывается с места на место, если его только тормошат и потрошат, это очень плохо. Но если мишка живет в определенном месте, специально для его жизни оборудованном, если он кого-то пугает или с кем-то дружит, это уже хорошо»*** *(1)*.  Отношение детей к игрушкам нельзя сравнивать с отношением к различным, даже очень нужным предметам и вещам. Ребенок не просто играет игрушкой. Он одухотворяет ее, воспринимает как друга, с которым можно поделиться своими радостями, маленькими тайнами, переживаниями. Игрушка полностью подвластна ребенку, его фантазии: он может превратить любимого мишку то в ребенка, то в моряка, то в сказочного Мишутку. Учитывая специфику детской игровой деятельности, наиболее целесообразно привлекать детей к созданию игровых уголков, вызывать у них желание самим организовывать ***«жизнь»*** своих игрушек в группе. Известно, что окружающая действительность становится эффективным фактором развития личности тогда, когда человек не пассивно усваивает ее влияние, а вступает в активное взаимодействие с ней, когда она выступает перед ним как объект его деятельности. Поэтому главная задача воспитателя должна заключаться в руководстве интересами детей, в формировании у них желания и потребности самим творчески действовать с игрушками.  Используя разные приемы внесения, можно углубить интерес дошкольников к образным игрушкам и сделать его более устойчивым и осознанным; показать возможность целесообразного примения игрушек в играх разного содержания; воспитать навыки культурного обращения с игрушками; организовать ***«жизнь»*** игрушек.  В различных игровых ситуациях одни игрушки несут определенную эмоциональную и смысловую нагрузку *(посуда, телефон, стиральная машина, холодильник, телевизор, фотоаппарат и др.)*, имеют строго определенное назначение; другие *(куклы, животные, машины)* наделяются содержанием в зависимости от их роли. Та.к, самосвал обычно служит для перевозки грузов, но по мере необходимости может превратиться в ***«скорую помощь»***, на которой заболевшего мишку везут в больницу. Кукла Машенька может быть просто дочкой, но может быть и школьницей, и главной героиней сказки.  Разная роль игрушек определяет и различные способы их внесения. Если воспитатель знакомит детей с предметами, которые используются в играх по своему прямому назначению, то его задача заключается в том, чтобы закрепить это назначение, напомнить ситуации, в которых эти предметы можно применять. Если же воспитатель вводит игрушки, роль которых широка и разнообразна, то необходимо помочь детям правильно воспринять передаваемый образ, показать варианты различного применения одной и той же игрушки, возможности ее обыгрывания.  Однако развитию игр способствует не только введение новых предметов, но и получение детьми соответствующих знаний об этих предметах и явлениях. Поэтому внесение игрушек нужно осуществлять в тесной связи со всей воспитательно-образовательной работой в группе.  В качестве основных приемов знакомства с игрушками рекомендуются дидактические игры с участием куклы, которую можно назвать любым именем, близким детям; загадывание загадок этой куклой; инсценировки театра игрушек и создание игровых ситуаций.  Главным персонажем при внесении игрушек может служить кукла Андрюша. Этот улыбающийся, обаятельный ***«мальчик»***любит играть, шутить, хочет многое узнать. Детям очень близок Андрюша, так как своими действиями и стремлениями он напоминает их самих *(1)*.  Первый приход Андрюши в группу должен быть для детей неожиданным. Громко поздоровавшись со всеми, он знакомится с каждым ребенком, называет свое имя и говорит, что хочет дружить с ребятами, приходить к ним в гости, вместе играть. Затем, выйдя на минутку за дверь, Андрюша возвращается с большим, красиво перевязанным пакетом и просит отгадать, что он принес. Так начинается интересная дидактическая игра  ***«Андрюшины подарки»*** *(из серии игр типа****«Чудесный мешочек»****)*. Дети пытаются отгадать, что находится в пакете. Когда пакет развернут, малыши видят набор красивой кукольной мебели. Андрюша спрашивает, как каждый предмет называется, для чего он нужен. Дети с удовольствием рассказывают обо всем, что знают. Когда вся мебель рассмотрена, Андрюша спрашивает, где она будет стоять, будет ли у кукол своя комната. И, попрощавшись, уходит, пообещав прийти через несколько дней.  Так в игровой форме, ненавязчиво мысль детей направляется на создание кукольного уголка. ***«Мы сделаем куклам комнату, чтобы они там жили. У них теперь будет и кроватка, и шкаф, и столик красивый»***,— говорят дети.  Чтобы закрепить вызванный интерес и показать малышам различные варианты оформления кукольных комнат, можно провести экскурсию в другие группы. Во время экскурсии дети замечают, что в кукольных уголках, кроме мебели, имеется пианино, телевизор, холодильник, газовая плита и т. д. Это вызывает у них стремление сделать куклам не только комнату, но и кухню: ***«А то где же будет газовая плита стоять?»*** Дети задают воспитателю вопросы *(****«А у нас будет телефон, холодильник? А стиральная машина будет?»****)*, которые подготавливают почву для внесения новых игрушек.  В одном из детских садов Москвы, куда Андрюша принес подарки — кукольную мебель, в течение нескольких дней под руководством педагога дошкольники занимались оборудованием комнаты для кукол. Они расставляли мебель, развешивали на окнах занавески, на стенах — картинки; определяли, какие куклы будут жить в этой комнате, где будет спать каждая. С гордостью сообщали родителям, что делают куклам красивую комнату.  Рассказы малышей про Андрюшу, их ярко выраженная радость заинтересовали родителей. Некоторые стали сами предлагать свою помощь. Силами родителей были сделаны различные полочки, вешалки, плечики для кукольных платьев. В оборудованной комнате каждая игрушка имела определенное место. ***«Как хорошо теперь стало куклам. Красивая у нас комната получилась»***,— радовались дети. Они стали по-иному относиться к игрушкам, старались каждую положить на свое место. По мере накопления детьми знаний и представлений усложнялось и оформление игровых уголков *(****«больницы»****,****«парикмахерской»****,****«жилой кукольной комнаты»****)*. Велась работа и по развитию навыков культурного обращения с игрушками..  Эстетическое оформление уголков вызывало у детей желание поддерживать порядок. Этому же способствовала оценка воспитателя, высказанная от имени Андрюши. Одобрение Андрюши вызывало у детей чувство удовлетворения, радости. Постепенно они сами научились поддерживать порядок в игровых уголках, стали проявлять нетерпимость к небрежности некоторых ребят, требовали от них аккуратности.  Дидактические игры с участием Андрюши давали хороший воспитательный эффект: они помогали вносить различные игрушки, оборудовать игровые уголки. Кроме того, обогатилось содержание игр, так как представления детей стали более четкими и разнообразными, малыши научились свободнее комбинировать в своей игре различные предметы. Кроме дидактических игр типа ***«Чудесный мешочек»***, могут быть использованы и другие: ***«Магазин игрушек»***, ***«Дружные ребята»***, ***«Рукавичка»***. Первые две игры помогают уточнить представления детей о назначении игрушек. Игра ***«Рукавичка»*** *(по мотивам русской народной сказки)* дает детям возможность усвоить способы действий с новыми игрушками, знакомит с повадками животных: зайчик прыгает, быстро бегает, лисичка хитрит, помахивает хвостом из стороны в сторону, медведь переваливается с боку на бок.  Вызвать интерес к игрушкам, показать одних и тех же персонажей в различных ситуациях помогают инсценировки театра игрушек *(например, по сказке С. Преображенского****«Мишка болен»****, русским народным сказкам****«Кот, петух и лиса»****,****«Три медведя»****,****«Машенька и медведь»****и сказке К. И. Чуковского****«Доктор Айболит»****)*.  При знакомстве детей с новыми сказочными персонажами необходимо учитывать уровень их представлений, от которых зависит выдумка и фантазия, развитие игрового замысла, объединение играющих, комбинирование игрушек при реализации игровой цели. Поэтому показ инсценировок следует проводить после работы по обогащению представлений. Например, ребятам в процессе занятий по развитию речи стали знакомы многие сказки. Воспитатель, желая систематизировать представления детей, сделать их более отчетливыми, яркими, запоминающимися, подбирает игрушки к этим сказкам, показывает инсценировку, после которой дошкольники самостоятельно организуют игру с внесенными атрибутами. Знакомые сказочные образы не оставляют детей равнодушными, побуждают в игре выразить свое отношение к ним.  Систематический показ театра помогает детям установить определенную зависимость между способами действий с игрушками и характером персонажей *(мишка ходит неторопливо, вперевалочку, доверчив, медлителен; зайка всего боится, дрожит от каждого шороха, бежит вприпрыжку)*, соединить реальные представления со сказочными, вымышленными. Дети при этом не копируют показанные инсценировки, а вносят свои изменения, проявляют выдумку и фантазию, обогащая тем самым сюжет. Следующий прием внесения игрушек — создание игровых ситуаций предполагает активное руководство воспитателя. Игровые ситуации ставят детей перед необходимостью самостоятельно комбинировать, импровизировать, подбирать игрушки для реализации задуманного. Например, кукла Андрюша сообщает в письме, что через два дня в гости к детям приедет его хорошая подружка Аленка. Если ей понравится у ребят, то она останется жить у них. Андрюшино письмо заставляет детей подумать о том, как встретить Аленку, как сделать, чтобы ей понравилось в детском саду. Задача воспитателя — поддержать вызванный у детей интерес к игрушке, к действиям с ней, нацелить их выдумку и фантазию на осуществление задуманного.  Можно оформить и уголок сказки, в котором время от времени будут появляться главные герои сказок; можно создать только игровой фон, подсказывающий сюжет хорошо знакомой сказки. Интересен и такой прием внесения игрушек, как Андрюшины загадки. Цель их — показать детям, как можно использовать одни и те же игрушки в разных игровых ситуациях; формировать нравственные представления детей; учить их правильно оценивать поступки своих товарищей; воспитывать желание поступать хорошо и осуждать дурное.  Например, в группу к детям приходит Андрюша и предлагает отгадать его загадки.   1. загадка. Андрюша рассказывает: заболела дочка, надо вызвать врача, но папы нет дома, а мама боится оставить ее одну. ***«Как же можно вызвать врача?»*** — обращается Андрюша к детям. Он дает возможность им подумать, а затем показывает телефон и спрашивает, сколько нужно аппаратов, чтобы можно было позвонить в больницу. ***«Правильно, два. Один должен стоять дома, другой — в больнице»***. Показывает, как нужно набирать номер и что при этом говорить. 2. загадка. Андрюша рассказывает детям, как однажды увидел пожар, но не растерялся и быстро сообщил о нем пожарникам. Как он это сделал, ведь пожарная команда была далеко? Дети догадываются, что он позвонил по телефону.   Андрюша спрашивает, какой номер нужно набирать, чтобы сообщить о пожаре. Если дети не знают, отвечает сам. Затем предлагает подумать, в каких случаях еще можно использовать телефон *(сообщить, например, о своем приезде, пригласить в гости друзей)*.  Внесение новой игрушки значительно обогащает игры детей: по телефону они вызывают врача на дом, сообщают о пожаре, приглашают гостей. Хорошую услугу оказывает эта игрушка при вовлечении в совместные игры робких, застенчивых детей. Игра-загадка ***«Что такое хорошо и что такое плохо»*** помогает воспитателю формировать в детском сознании определенные нравственные нормы и представления.  Все дети садятся около стола. Приходит Андрюша, здоровается и говорит: ***«Сегодня я буду вам загадывать загадки. Я покажу хороших и плохих детей. Если вы увидите хороших, хлопайте в ладоши, а если плохих, то не хлопайте, говорите: «Плохо»***. Затем Андрюша садится на стульчик, а рядом, на столе, воспитатель разыгрывает сценки с помощью кукол.   1. Сидит девочка Таня с игрушкой. Подбегает драчун, выхватывает у нее игрушку и убегает. Таня плачет. Дети кричат: ***«Плохо!»*** Если они не сразу реагируют, Андрюша спрашивает, хороший или плохой этот мальчик. Затем к плачущей Тане подходит Саша: ***«Не плачь, Таня! Вот тебе игрушки, давай вместе играть!»*** Все дети хлопают. 2. Сидит растрепанная девочка, к ней подходит Галя: ***«Почему ты такая растрепанная? Заплети косички, застегни правильно платье и иди гулять»***. Девочка-ревушка: ***«Никуда я не пойду, мне не нравится в саду. У-у-у!»*** Галя: ***«Возьми, Таня, молока»***.— ***«Кружка слишком велика! В этой не могу я, дайте мне другую! В этой не желаю, дайте лучше чаю»***. Дети кричат: ***«Плохо!»*** Андрюша говорит: ***«Какая капризная девочка-ревушка»***. 3. Саша: ***«Как мне хочется погулять. Сейчас все уберу и пойду»***. Собирает книжки, игрушки, ставит все на место. Дети хлопают. Андрюша: ***«Правильно, Саша молодец, все убрал, а потом пошел гулять. Ребята, я к вам буду еще приходить, а сейчас давайте все вместе скажем: «Будем делать хорошо и не будем плохо»***.   Приемы внесения игрушек, можно чередовать. Если после проведения дидактической игры игрушка используется детьми все же не по назначению, неправильно или редко, то применяется другой прием, например показывается инсценировка или Андрюша загадывает сценку-загадку про эту игрушку.  Целенаправленное использование приемов внесения игрушек помогает комплексно решить целый ряд задач: театр игрушек вызывает у детей положительные эмоции, влияет на их воображение, придает игре нужное направление без навязывания сюжета, показывает разные варианты употребления одних и тех же игрушек; создание игровых ситуаций развивает способность намечать цель игры, подбирать игрушки для реализации задуманного, побуждает проявлять творчество; загадывание сценок, загадок активизирует мыслительную деятельность детей, пробуждает желание искать ситуации, где бы еще можно было использовать игрушку; дидактические игры закрепляют умение использовать игрушку по назначению, а также способы действий с ними.  Таким образом, в играх проявляются те знания и представления, которые были даны детям, те чувства, которые у них воспитаны, а игрушка, в свою очередь, помогает закрепить эти знания, развить и углубить чувства.  Различные приемы внесения игрушек оказывают влияние на развитие игрового замысла, обогащают содержание игр. И если эти приемы сочетаются со всей воспитательно-образовательной работой, то игрушка приобретает важное значение в жизни ребенка, дает широкий простор его воображению, развивает организаторские способности, самостоятельность, возбуждает активность, способствует проявлению коллективистских отношений.  Литература:  Давидчук А.Н. Познавательное развитие дошкольников в игре.  Кукушкина Е.Ю Играем и учимся дружить.  Павлова Л.Ю.Сборник дидактических игр. |