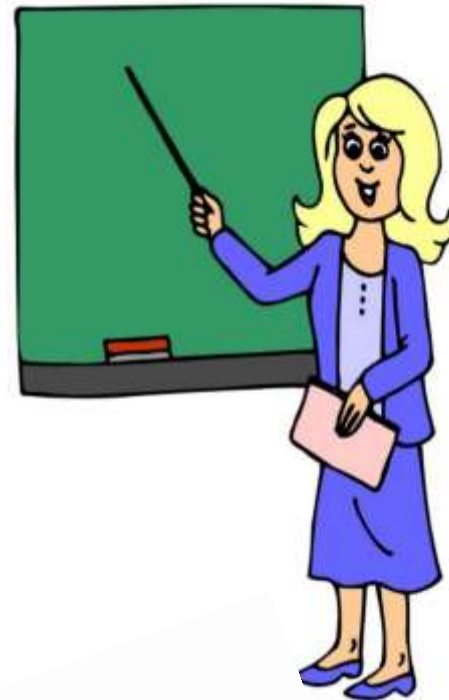
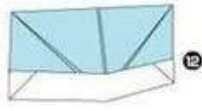
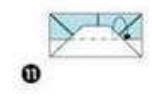
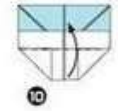
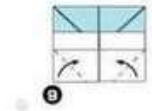
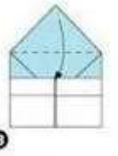
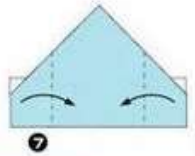
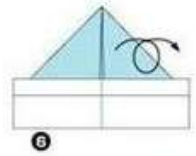
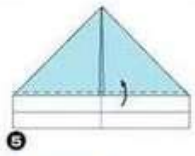
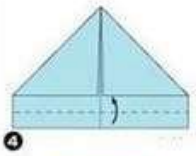
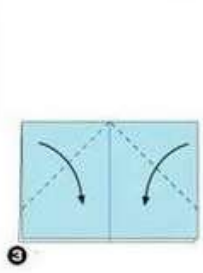
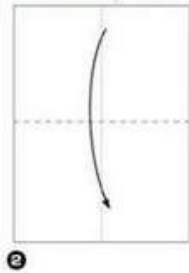
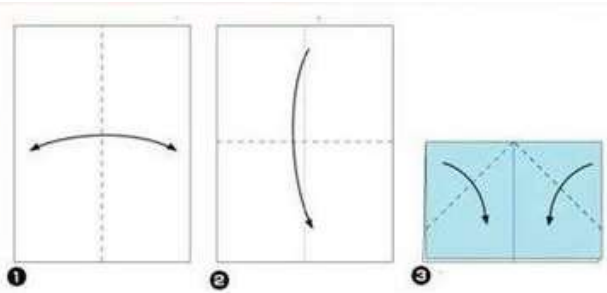


Схемы «Игрушки заместители» для сюжетных игр (для детей 3–6 лет)

Важнейшим условием формирования творческой игры является введение в игру предметов заместителей. Это делает игру более интересной, содержательной, стимулирует развитие у ребенка творческого воображения. Дети, умеющие играть с предметами-заместителями, к концу раннего возраста способны самостоятельно придумывать и разыгрывать сюжеты даже без опоры на реалистические игрушки. Вводить в игру предметы-заместители можно по мере того, как ребенок начинает совершать первые игровые действия с реалистическими игрушками и усваивает смысл действий «понарошку».

Приведем пример того, как можно помочь ребенку принять игровое замещение. Воспитатель наблюдает, как ребенок «кормит» куклу ложкой из тарелочки, затем подсаживается к малышу и интересуется, что кушает кукла. В зависимости от ответа малыша, взрослый предлагает покормить куклу чем-то другим. Например, говорит от имени куклы: «А теперь я хочу печенье, где у нас печенье?» Ребенок не понимает, что делать, растерянно разглядывает игрушки. Воспитатель берет предмет, по форме напоминающий печенье (деталь конструктора, домино, большую пуговицу, протягивает малышу и говорит: «Да вот же оно! Давай играть, как будто это печенье? Дай куколке печенье». Ребенок берет «печенье» и «кормит» им куклу. Воспитатель комментирует действия ребенка, спрашивает у куклы, вкусное ли печенье, отвечает за нее, благодарит и пр. Может случиться, что ребенок не сразу поймет смысл замещения и будет просто копировать действие взрослого. Однако после нескольких подобных игр он начнет и сам использовать предметы заместители — сначала те, которыми играл вместе со взрослым, а затем придумывать собственные замещения.





SPEED









