

Развитие игровой деятельности в раннем возрасте.

Обучение детей игре

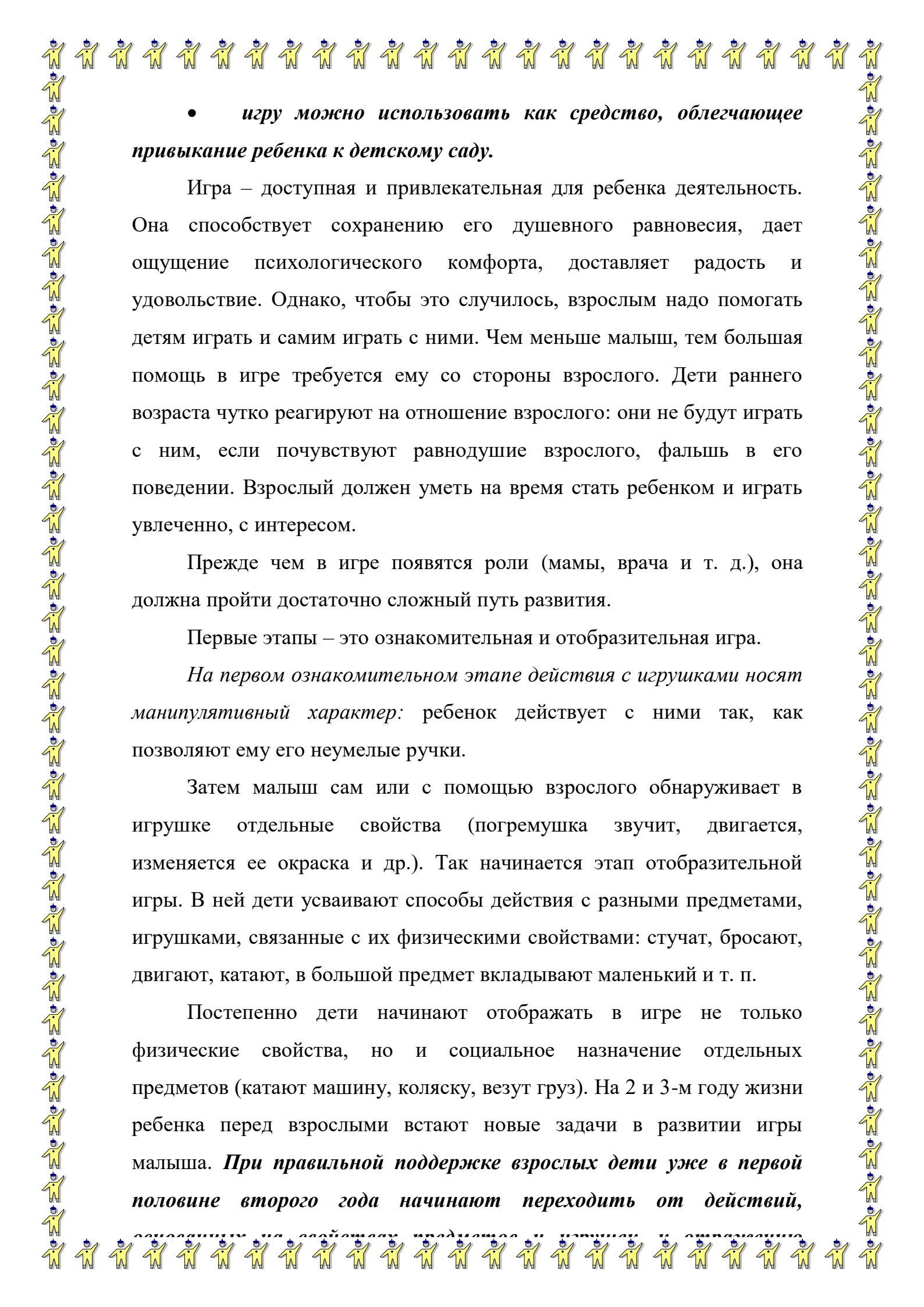


На вопрос, что больше всего любят дети, каждый ответит, не сомневаясь – играть. А вот почему ребенок играет и почему это нужно делать, сможет объяснить не каждый. По мнению ученых, игра – это не пустая забава, а очень важный вид деятельности для маленького человека. Игра является важнейшим условием полноценного психического развития. На третьем году жизни она обеспечивает развитие ребенка по трем направлениям:

- *игра открывает большие возможности для становления целенаправленной деятельности;*
- *в игре ребенок овладевает назначением предметов и обобщенными действиями с ними;*
- *игра создает благоприятные условия для развития самосознания.*

Помимо задач, связанных с психическим развитием ребенка 2-3 лет, через игру можно:

- *создавать эмоционально-положительную, спокойную атмосферу в группе;*
- *развивать чувство доверия и привязанности к воспитателю;*

- 
- *игру можно использовать как средство, облегчающее привыкание ребенка к детскому саду.*

Игра – доступная и привлекательная для ребенка деятельность. Она способствует сохранению его душевного равновесия, дает ощущение психологического комфорта, доставляет радость и удовольствие. Однако, чтобы это случилось, взрослым надо помогать детям играть и самим играть с ними. Чем меньше малыш, тем большая помощь в игре требуется ему со стороны взрослого. Дети раннего возраста чутко реагируют на отношение взрослого: они не будут играть с ним, если почувствуют равнодушие взрослого, фальшь в его поведении. Взрослый должен уметь на время стать ребенком и играть увлеченно, с интересом.

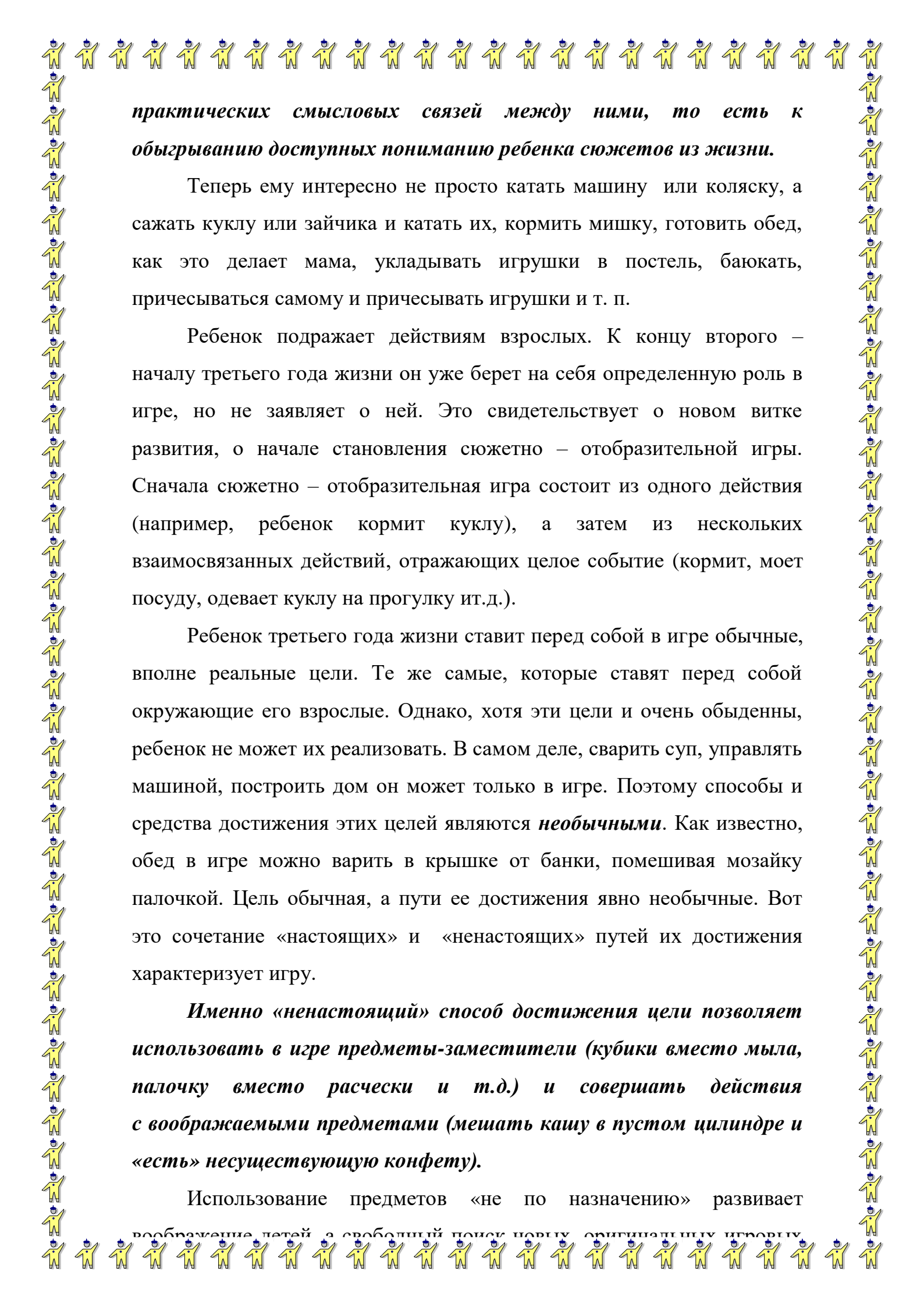
Прежде чем в игре появятся роли (мамы, врача и т. д.), она должна пройти достаточно сложный путь развития.

Первые этапы – это ознакомительная и отобразительная игра.

На первом ознакомительном этапе действия с игрушками носят манипулятивный характер: ребенок действует с ними так, как позволяют ему его неумелые ручки.

Затем малыш сам или с помощью взрослого обнаруживает в игрушке отдельные свойства (погремушка звучит, двигается, изменяется ее окраска и др.). Так начинается этап отобразительной игры. В ней дети усваивают способы действия с разными предметами, игрушками, связанные с их физическими свойствами: стучат, бросают, двигают, катают, в большой предмет вкладывают маленький и т. п.

Постепенно дети начинают отображать в игре не только физические свойства, но и социальное назначение отдельных предметов (катают машину, коляску, везут груз). На 2 и 3-м году жизни ребенка перед взрослыми встают новые задачи в развитии игры малыша. *При правильной поддержке взрослых дети уже в первой половине второго года начинают переходить от действий,*



практических смысловых связей между ними, то есть к обыгрыванию доступных пониманию ребенка сюжетов из жизни.

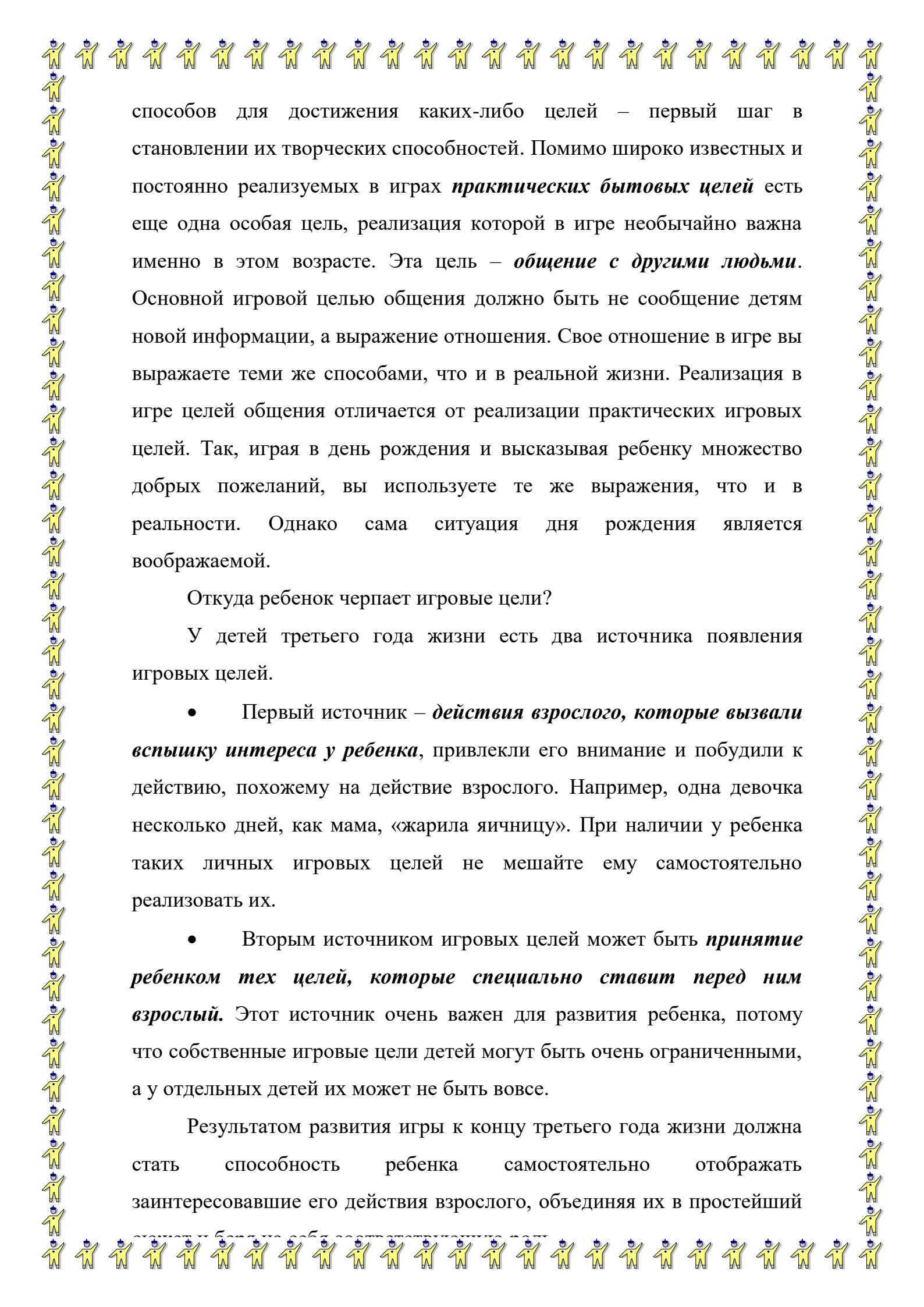
Теперь ему интересно не просто катать машину или коляску, а сажать куклу или зайчика и катать их, кормить мишку, готовить обед, как это делает мама, укладывать игрушки в постель, баюкать, причесываться самому и причесывать игрушки и т. п.

Ребенок подражает действиям взрослых. К концу второго – началу третьего года жизни он уже берет на себя определенную роль в игре, но не заявляет о ней. Это свидетельствует о новом витке развития, о начале становления сюжетно – отобразительной игры. Сначала сюжетно – отобразительная игра состоит из одного действия (например, ребенок кормит куклу), а затем из нескольких взаимосвязанных действий, отражающих целое событие (кормит, моет посуду, одевает куклу на прогулку ит.д.).

Ребенок третьего года жизни ставит перед собой в игре обычные, вполне реальные цели. Те же самые, которые ставят перед собой окружающие его взрослые. Однако, хотя эти цели и очень обыденны, ребенок не может их реализовать. В самом деле, сварить суп, управлять машиной, построить дом он может только в игре. Поэтому способы и средства достижения этих целей являются *необычными*. Как известно, обед в игре можно варить в крышке от банки, помешивая мозайку палочкой. Цель обычная, а пути ее достижения явно необычные. Вот это сочетание «настоящих» и «ненастоящих» путей их достижения характеризует игру.

Именно «ненастоящий» способ достижения цели позволяет использовать в игре предметы-заместители (кубики вместо мыла, палочку вместо расчески и т.д.) и совершать действия с воображаемыми предметами (мешать кашу в пустом цилиндре и «есть» несуществующую конфету).

Использование предметов «не по назначению» развивает



способов для достижения каких-либо целей – первый шаг в становлении их творческих способностей. Помимо широко известных и постоянно реализуемых в играх *практических бытовых целей* есть еще одна особая цель, реализация которой в игре необычайно важна именно в этом возрасте. Эта цель – *общение с другими людьми*. Основной игровой целью общения должно быть не сообщение детям новой информации, а выражение отношения. Свое отношение в игре вы выражаете теми же способами, что и в реальной жизни. Реализация в игре целей общения отличается от реализации практических игровых целей. Так, играя в день рождения и высказывая ребенку множество добрых пожеланий, вы используете те же выражения, что и в реальности. Однако сама ситуация дня рождения является воображаемой.

Откуда ребенок черпает игровые цели?

У детей третьего года жизни есть два источника появления игровых целей.

- Первый источник – *действия взрослого, которые вызвали вспышку интереса у ребенка*, привлекли его внимание и побудили к действию, похожему на действие взрослого. Например, одна девочка несколько дней, как мама, «жарила яичницу». При наличии у ребенка таких личных игровых целей не мешайте ему самостоятельно реализовать их.

- Вторым источником игровых целей может быть *принятие ребенком тех целей, которые специально ставит перед ним взрослый*. Этот источник очень важен для развития ребенка, потому что собственные игровые цели детей могут быть очень ограниченными, а у отдельных детей их может не быть вовсе.

Результатом развития игры к концу третьего года жизни должна стать способность ребенка самостоятельно отображать заинтересовавшие его действия взрослого, объединяя их в простейший

