

Развитие игровой деятельности у детей раннего возраста

Выполнила :

Качаева О.Н.

В раннем возрасте основой становления личности является предметно-**игровая деятельность**. Игры для детей являются сложным, многофункциональным и познавательным процессом, а не просто **развлечением** или веселым времяпрепровождением. Благодаря играм у ребенка вырабатываются новые формы реагирования и поведения, он адаптируется к окружающему его миру, а также **развивается**, учится и взрослеет.

Через игру ребенок **развивается физически**, умственно и эмоционально. Через игру он вновь творит свой реальный жизненный опыт, приобретаемый в общении со взрослым, в наблюдении за его жизнью, в собственной практической **деятельности**.

Игровая деятельность проходит длинный путь **развития**. Элементы игры появляются в младенческом **возрасте**, со временем складываются ее высшие формы, в частности сюжетно-ролевая игра.

Зарождается игра как предметно-**игровая деятельность**. Игре с элементами воображаемой ситуации предшествуют этапы игры младенца: ознакомительный и отобразительный. На первом году жизни игрушка для ребенка выступает в том же качестве, что и любой другой предмет, с которым можно манипулировать: малыш перекладывает ее с места на место, стучит ею, вкладывает в различные емкости – изучает ее физические свойства. Если взрослый не переводит эти действия на более высокий, **игровой уровень**, ребенок на долгие годы застrevает на таком способе использования предметов. Если же малышу показывают, как нужно играть, открывают ему смысл сюжетной игры, то уже в конце первого года жизни он начинает усваивать **игровое значение предметов**: кормит куклу, укладывает ее спать. Вначале ребенок действует с небольшим количеством игрушек, чаще всего с теми, действия с которыми продемонстрировал ему взрослый. Это кульминационный момент **развития** психологического содержания игры в **раннем детстве**. Именно он создает необходимую почву для формирования у ребенка соответствующей предметной **деятельности**.

На втором году жизни круг игрушек расширяется, возникает перенос действий с одного предмета на другой, похожий на него. Например, если годовалый малыш укладывает спать только ту куклу, которую убаюкивала мама, то в полтора года он начинает укачивать и медведя, и собачку, которые есть в его **игровом уголке**. Перед нами пусть очень простые, но уже обобщенные действия, в которых ребенок выступает в роли мамы, хотя еще и не осознает этого. Это так называемая «Роль в

действии», полное осознание которой произойдет позднее, уже в дошкольном **в возрасте**. На втором году жизни такой перенос производится только в рамках наглядной ситуации: если, к примеру, вы попросите малыша дать кукле конфетку, которой нет на столе, он скорее всего ответит, что ее здесь нет, в то время как ребенок третьего года сразу отыщет палочку или шарик и без раздумий скажет: «Вот конфетка, кушай».

Во второй половине второго года жизни расширяется сфера взаимодействия ребенка с окружающим миром. Нарастает потребность ребенка в совместной **деятельности со взрослым**. Наблюдая мир взрослых, ребенок выделяет их действия. Опыт, приобретенный в действиях с игрушками и в повседневной жизни, дает ребенку возможность отображать действия взрослых с предметами в соответствии с принятым в обществе назначением (например, процесс купания, кормления). Теперь действия направляются не на получение результата, а на выполнение понятной условной цели. Таким образом, действие становится условным, а его результат воображаемым. Ребенок переходит к сюжетно-отобразительному этапу **развития игры**.

В целом второй год жизни – период зарождения интереса к игре, формирования простых **игровых** навыков в совместной игре со взрослым и постепенный перенос **игровых** действий на новые предметы.

В конце второго и на протяжении третьего года жизни диапазон отображаемых в игре действий расширяется, в нее включается все большее число предметов. Изменения носят не только количественный, но и качественный характер. **Игровые** действия перестают быть случайными, все чаще связываются по смыслу, логически вытекают одно из другого. Действия постепенно обобщаются и становятся условными: ребенок некоторое время качает куклу, и, считая, что она уже спит, переходит к другому **игровому** действию – укладывает ее в кровать. Или, ребенок сначала готовит кукле еду, затем кормит ее, потом укладывает спать и, наконец, моет посуду. Ребенок постоянно сравнивает свои действия с действиями взрослого. Важно, что возникновение **игровых** целей возможно только в том случае, если у ребенка сложился образ взрослого и его действий. На данном этапе **развития игровой деятельности** появляется еще одно кардинальное изменение игры – введение замещений.

Замещение возникает в проблемной ситуации: что делать, когда кукла хочет есть, а ложки нет? С помощью взрослого ребенок находит подходящий предмет – карандаш будет вместо ложки. Первоначально использование замещений носит чисто подражательный характер: ребенок употребляет только те предметы, которыми действовал взрослый. Как правило, так продолжается до двух с половиной лет. Постепенно малыш начинает варьировать игру взрослого, вносить в нее элементы

новизны. Истинное замещение возникает только тогда, когда ребенок называет предмет-заместитель в соответствии с его новой функцией, т. е. наделяет его сознательно новым значением. Но главное условие в том, чтобы с предметом – заместителем можно было выполнять ту же функцию, что и с замещаемым предметом. Использование предметов-заместителей обогащает детскую игру, расширяет возможности моделирования действительности и способствует **развитию** знако-символической функции сознания.

Следует подчеркнуть роль слова в **развитии** замещающих действий с игрушками. Вначале перенос действия с одного предмета на другой происходит на неверbalном уровне: ребенок может осуществить замещение, но правильно назвать его еще не в состоянии. Так, он может старательно помешивать предметы в кастрюльке, явно занимаясь приготовлением пищи, но на вопрос взрослого, что он делает, ответить: «Там пирамидки и палочки» таким образом, **игровое** использование предмета и его реалистическое название не совпадают. Ребенок смутно осознает смысл замещения. Постепенно на протяжении третьего года жизни, это осознание усиливается, но проявляется уже после совершения действия. Например, взрослый спрашивает у ребенка, который ковыряет палочкой в отверстии вершины пирамидки и кормит куклу: «Что куколка кушает?» малыш неуверенно смотрит на предмет и произносит после некоторого молчания: «Печенье». Затем быстро поправляет себя: «Яичко». После этого, четко определив, чем кормит куклу, быстро берет ложку, бьет ею по яичку, очищает его от скорлупы, дует на него, приговаривая: «Горячее яичко, надо, чтоб остыло». Осознание замещения делает действие с предметом богаче и разнообразнее.

К трем годам дети играют уже настолько свободно, что могут отказаться от предлагаемого взрослым сюжета и **развернуть собственный**, диктуемый не ситуацией, а замыслом, позволяющим полностью переструктурировать поле восприятия. К этому же **возрасту** относится и появление элементов ролевого поведения.

Таким образом, уже на третьем году жизни складываются предпосылки сюжетно-ролевой игры, которая будет интенсивно **развиваться** на протяжении всего дошкольного детства.

Сюжетно-ролевая игра имеет социальную природу и строится на все более расширяющемся и усложняющемся представлении ребенка о жизни взрослых. Новой сферой действительности, которая осваивается ребенком в этой игре, становятся мотивы, смыслы жизни и **деятельности взрослых**. Поведение ребенка в игре соотносится с образом другого человека. Ребенок встает на точку зрения разных

людей и вступает с другими играющими в отношения, отражающие реальное взаимодействие взрослых.

Сюжетно-ролевая игра всегда предполагает создание воображаемой ситуации, которую составляет сюжет. Сюжет- это сфера действительности, которая моделируется детьми в игре. Следовательно, выбор сюжета всегда опирается на определенные знания. Именно поэтому на протяжении всего дошкольного **возраста игры** в «Семью» являются любимыми для детей, так как они сами ежедневно включены в подобные отношения, а значит, имеют о них наиболее полное представление.

Таким образом показано, что игра зарождается как предметно-**игровая деятельность**, проходя ознакомительный и отобразительный этапы, когда действия с предметами носят манипулятивный характер. С интересом ребенка, направленным на получение результата от действий с предметом приходит этап предметно-**игровой деятельности**. Действие становится условным, а его результат – воображаемым. Это значит, что ребенок переходит к сюжетно-отобразительному этапу **развития игры**. По мере все больше расширяющегося представления ребенка о жизни взрослых происходит усложнение сюжета игры, в играх все чаще создается воображаемая ситуация – это свидетельство возникновения сюжетно-ролевой игры.