

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад 33 хутора Кубанского
муниципального образования Белореченский район**

Консультация для воспитателей

**«Развитие игровой деятельности в раннем возрасте.
Обучение детей игре».**

Выполнено

воспитателем смешанной ранней группы №2

Сухомлиновой А.В.

23.05.2022

Тема: «Развитие игровой деятельности в раннем возрасте. Обучение детей игре».

Вопрос, что больше всего любят дети, каждый ответит не сомневаясь - играть. А вот почему ребенок играет и почему это нужно делать, поможет выяснить 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:

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

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

- 1. создать эмоционально-положительную, спокойную атмосферу в группе;*
- 2. развивать чувство доверия и привязанности к воспитателю;*
- 3. 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 ощущения психологического комфорта, доставляет радость и удовольствие. Однако, чтобы это случилось, взрослым надо помогать детям играть с ними. Чем меньше малыш, тем большая помощь втрое требуется ему со стороны взрослого. Дети раннего возраста редко реагируют на отношения взрослого: они не будут играть с ним, если почувствуют равнодушие взрослого, фальш 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 и действия с игрушками носят инуипулятивный характер:* ребенок действует с ним так, как позволяют ему его неумелые ручки.

Пределные свойства (погремушка звучит, движается, изменяется ее окраска и др.). Так начинается этап отобразительной игры. В ней дети усваивают способы действия с разными предметами, хлопущками, связанные с их физическими свойствами: стучат, бросают, двигают, катают, в большой предмет вкладывают маленький и т. д.

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 нового года начинают переходить от действий, основанных свойствах предметов и игрушек, к отражению 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 катать 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 игре. Сначала сюжетно- отобразительная игра состоит из одного действия (например ребенок кормит куклу), а затем из нескольких взаимосвязанных действий, воображающих целое событие (кормит, моет посуду, одевает куклу на прогулку и т. 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 обычные- ребенок не может их реализовать. В самом деле, сварить суп, управлять машиной, построить дом он может только в игре. Но способы и достижения этих целей являются необычно как известно, обед в игре можно варить в крышке от банки, помешивая мозаикой палочкой. Цель обычная, а пути ее достижения не

обычные. Вот это сочетание «настоящих» и «ненастоящих» путей их достижения характеризует игру.

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

Использование предметов «не по назначению»развивает отображение детей, а свободный поиск новых, оригинальных игровых способов для достижения каких- либо целей- первые постановления их творческих способностей.

Помимо широко известных и постоянно реализуемых в игра **практических целей** есть еще одна особая цель, реализация которой в первое необычайно важна именно в этом возрасте. Эта цель- **общение с другими людьми.**

Основной игровой целью общения должно быть сообщение детям новой информации , а выражение отношение. Первое 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 обсуждения 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.

1. **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 мешает ему самостоятельно реализовывать их.

2 **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 детям могут быть очень ограниченными, а у отдельных детей их не может быть вовсе.

Так же побудить ребенка к тому, что бы он принял поставленную ими новую игровую цель и начал самостоятельно реализовывать факторы программы «Радуга» считают, что основным побудителем принятия новых игровых целей может стать подражание взрослому, а общение с ним. Такой путь предполагает несколько пар организации игры с ребенком, чем тот, который основан на подражании детей вашим игровым действиям.

-В качестве первого шага на этом пути педагог **совершает игровое действие относительно самого ребенка, а не игрушки.** Воспитатель понарошку кормит его, понарошку моет его ручки и т. п. ребенок при этом усваивает, что есть, мыться, ездить можно понарошку, используя разнообразные предметы- заместители. В такой игре ребенок относительно

пассивен и получает удовольствие не от «еды», «умывания», а от общения со взрослыми.

-Вторым шагом на этом пути является смена «ролей». Педагог **предлагает детям самим осуществить эти же игровые действия относительно его** (покормить его, помыть ему руки и т. п.). Тем самым ребенок оказывается перед необходимостью самому понарошку выполнить те действия, которые педагог перед тем выполнил относительно него. Кормя взрослого, катая его на машине, ребенок получает несравненно более интересного и благодарного партнера, чем кукла или мишка. Основная задача взрослого в этих играх состоит в том, действия, которое дети осуществляют относительно него, доставили им максимум удовольствия, позволили пережить ощущения успеха при достижении игровых целей.

-Положительные эмоции, которые ребенок может пережить, осуществляя относительно взрослого новые для него игровые действия, побудят **повторять их и относительно игрушек.** Это и будет третий шаг.

Результатом развития игры к концу третьего года жизни должна стать способность ребенка самостоятельно отображать заинтересовавшие его действия взрослого, объединяя их в простейший сюжет и беря на себя соответствующую роль.