

## «Обучение игровым действиям в группах раннего возраста»

октябрь 2019

воспитатель высшей кв.категории Стенина Е.В.



*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, основанных на 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 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 – образительной игры.** Сначала сюжетно – образительная 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 мозаику 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 воображение детей, а свободный поиск новых, оригинальных игровых 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.

Как же побудить ребенка к тому, чтобы он принял поставленную вами новую игровую цель и начал самостоятельно реализовывать ее?

Основа сюжетной игры, которая должна быть заложена в раннем детстве, - это игровое действие. Чтобы наши дальнейшие рекомендации были яснее, покажем на примере, каким может быть игровое действие, сравним его с настоящим, реальным.

Ребенок ест ложечкой кашу – это его реальное действие, имеющее ощутимый результат. А вот он черпает «кашу» из игрушечной тарелки (пустой) и подносит ложечку ко рту куклы, мишки – это уже игровое действие, ненастоящее, «понарошку». Такое действие не имеет реального результата. Однако игровое действие может быть очень похожим на настоящее (и предметом, и самим движением), а может быть очень обобщенным, условным (предмет вообще отсутствует или заменяется чем-то, лишь отдаленно напоминающим настоящий, а от движений остается только характерный жест или обозначающее его слово). К примеру, кормить куклу можно не игрушечной ложкой, копирующей настоящую, а палочкой; «рулить» не игрушечным рулем, а ничем, поворачивая воображаемый руль руками и сопровождая этот характерный жест гудением. Поначалу маленькому ребенку проще усвоить игровое действие, детально копирующее настоящее и производимое с игрушкой, похожей на настоящий предмет (понятно, что это действие должно быть хорошо известно ребенку по собственному опыту). Однако, основная задача родителей – постепенно перевести ребенка к обобщенным, условным игровым действиям. Каким образом такие действия можно вызвать у ребенка? Как сделать их для него необходимыми и осмысленными (ведь само по себе поднесение палочки ко рту куклы – акт достаточно бессмысленный)? Осмысленность условного игрового действия (т.е. действие с предметом – заместителем или воображаемым предметом) обеспечивается взрослым, который включает это действие в целостный смысловой контекст-сюжет (иначе говоря, сопровождает данное действие поясняющим рассказом). Делать он это может двояким образом: во-первых, играя сам с игрушками и подключая к своей игре ребенка; во-вторых, поясняя рассказом (комментируя и интерпретируя, возникающие у ребенка отдельные игровые действия). Рассмотрим оба способа более подробно. При первом способе – в центре игры взрослого должна быть игрушка-персонаж (кукла, мишка, зайчик и т.п.). Взрослый выполняет с ней несложные действия (кормит, укладывает спать, одевает и т.п.) делает он это непринужденно, эмоционально, обязательно разговаривает с куклой; играя, объясняет смысл своих действий. Проиллюстрируем это примером. Алеша (1г. 7мес.) проснулся после дневного сна. Воспитатель его подняла и одела, и обращает его внимание на мишку, который уложен в игрушечную кроватку и накрыт одеяльцем, в качестве которого можно использовать любой лоскут, носовой платок и пр.



- Алеша уже встал, а мишка все еще спит. Вот соня! Надо его поднять. Вставай, Мишка! (Алеше) Давай-ка умоем его.

В ходе такой игры взрослый не только привлекает ребенка к выполнению отдельных игровых действий вслед за ним, но и обращает его внимание на необходимость выполнения игровых действий, игровые (реалистические) предметы, для которых отсутствуют.

– Надо Мишке лапки помыть. Гед у нас мыло? Намылим Мишке лапки. Поддай-ка мне вот это (кубик). Это у нас мыло. Намылим Мишке лапки.

В следующий раз ребенка можно просто попросить: «Дай-ка мне мыло, будем Мишке лапки мыть!». Ребенок может принести использованный взрослым тот же предмет-заменитель или предложить другой – это уже показатель усвоения условного

игрового действия. Если ребенок фиксирует внимание на заместителях, предложенных взрослым, то имеет смысл перед игрой убрать эти предметы и постепенно расширять их диапазон, предлагая каждый раз новые. Введение предметов-заместителей можно чередовать с введением воображаемого предмета: «Вот тебе яблоко (в ладошку ребенка взрослый кладет воображаемое яблоко), покорми Мишку!». При этом необходимо помнить, что для малыша существует в одновременном замещении предметов – задающих игровую ситуацию, должен быть реалистическим (если Мишку моют мылом-кубиком, то тазик или ванночка должны быть похожи на настоящие; если куклу кормить палочкой, то должна быть тарелочка или чашка и т.п.) только постепенно переходить к одновременному использованию нескольких заместителей.

Совместная игра с малышом может длиться до 15-20 минут. После этого взрослый должен тактично выйти из игры (ни в коем случае резко ее не обрывая), представив ребенку возможность продолжать самостоятельно. Это можно сделать переключив внимание ребенка на другие игрушки-персонажи, указав на неумытых или ненакормленных кукол.

– Посмотри-ка, Мишку мы накормили, а зайчик у нас голодный. Ох, как хочет кушать. Покормишь его сам?

*Примерно раз в неделю взрослый должен вводить в игру новый сюжет (разыгрывать с ребенком новое событие), чтобы игра не превратилась в стереотипное повторение одних и тех же действий. Для самостоятельных занятий целесообразно давать ребенку игрушки, использованные взрослыми и в предыдущих совместных играх. Это будет стимулировать в самостоятельной игре переход от одного сюжета к другому, соединение их ребенком, включение в них новых действий, т.е. элементарную творческую активность ребенка.*

(Некоторые педагоги считают, что основным побудителем принятия новых игровых целей может стать не подражание взрослому, а **общение** с ним. Такой путь предполагает несколько иную организацию 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 взрослым.
- 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.д.). 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, чтобы действия, которые 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.)

Вторым способом введения смыслового контекста является комментирование и смысловая интерпретация, возникающих у ребенка в самостоятельной деятельности игровых действий (своего рода приписывание смысла простому предметному действию), осуществляемое взрослым через реплику, рассказ.

Этот способ дополняет описанную выше совместную игру с ребенком. Действительно, взрослый не может все время играть с малышом. Он должен заниматься другими делами, но при этом надо выбирать моменты для частичного включения в игру ребенка на речевом уровне – подать вовремя реплику, проинтерпретировать действие, задать вопрос, т.е. проявить интерес к занятиям ребенка.



Например, двухлетний малыш возит свою машину, дергает ее за колеса и т.п. не отрываясь от своего дела, взрослый может наполнить смыслом действия ребенка.

– Машина за кирпичиками поехала? Привезем кирпичики, чтобы строить дом? Где у тебя кирпичик?

Такое осуществляемое время от времени взрослого поддерживает, удлиняет самостоятельную игру ребенка. Игровые сюжеты, вводимые взрослым, должны строиться на событиях, действиях, знакомых ребенку по его собственному опыту; первоначально это сюжет, построенный на событии (кормление, купание и т.п.), затем сюжеты становятся двухфазными, включает уже два связанных между собой события, например, купание и укладывание спать. Постепенно можно осуществлять переход от сюжетов, связанных с событиями, где ребенок является непосредственным участником, к событиям, которые он только наблюдает. При этом сюжет может строиться вокруг самого ребенка. В таких случаях взрослый, поясняя свои игровые действия, стимулирует ребенка к таким действиям.

– Мы поехали на машине в лес (машиной может быть перевернутый детский стульчик). Ту-ту! Остановка. Выходим. Будем с Алешей цветы в лесу собирать.

Самостоятельная работа ребенка 1,5-3 лет во многом зависит от того, как взрослые организуют предметно-игровую среду (т.е. от подбора игрушек и их расположения).

Обилие игрушек, их неадекватность возрасту (заводные или даже управляемые машины, передвигающиеся куклы и т.п.) приводят лишь к механической манипуляции с ними, рассеивают внимание ребенка.

Можно приблизительно наметить круг необходимых предметов и принципов их сочетания. Это, прежде всего, игрушки-персонажи, которые имитируют в игре самого ребенка и заменяют живых партнеров (кукла, мишка, заяц и прочие игрушки, имеющие антропоморфный облик), набор посуды, игрушечный тазик, небольшой грузовик, набор полиэтиленовых или деревянных кубиков различного размера (или строительный набор), кроватка для куклы. В качестве предметов-заместителей, кроме кубиков, можно взять палочки, кольца от пирамидок или какие-то предметы из домашнего обихода, которые по усмотрению родителей, могут быть представлены в распоряжение ребенка. Для обозначения игрового пространства могут быть использованы: детский стульчик (в перевернутом виде – отличная машина), пустая коробка (гараж или дом, или кроватка для большой куклы), диванная подушка или что-то другое. Здесь многое зависит от изобретательности взрослых, а от них умение использовать в игре любой предмет постепенно перейдет к ребенку. Даже с небольшим набором игрушек и предметов-заместителей можно построить множество игровых сюжетов.

Следует позаботиться и о том, чтобы ребенок овладел элементарными способами игрового взаимопонимания, взаимодействия. Для этого нужно создавать такие ситуации, где ребенок почувствовал бы, что взрослый не только образец для подражания (хотя и в игре), но и равноправный партнер. В этом неоценимую услугу могут оказать игрушки, допускающими обмен одинаковыми действиями партнеров по игре – мячики, симметричные каталки, вагончики и т.п.

– Давай, покатаем мячик, - предлагает взрослый, - встань там, а я здесь. К тебе мячик покатился. А теперь - ко мне... кати его ко мне.

В таких, поначалу очень простых ситуациях, требующих лишь зеркального отображения действия взрослого, ребенок впервые получает опыт поочередных взаимоответных действий, составляющих основу более сложного игрового взаимодействия. Без этой основы ему трудно будет налаживать игровые контакты со сверстниками.

По аналогии взрослый может организовать другие игры – взаимодействия строительство башни из кубиков (Я первый кубик поставлю. А ты теперь следующий ставь на него. А теперь опять я... Бах! Упала башня. Давай снова строить), пирамидки и т. п. В дальнейшем это элементарное предметное взаимодействие можно усложнять и разнообразить, включая в него обмен не только одинаковыми, но и разнообразными действиями, сопровождая его рассказом (т.е. вводя и здесь сюжетный смысловой контекст), переводящим предметные действия в условный план:

– Погружу кирпичики и отправлю ее Васе (взрослый нагружает кубики в грузовик и откатывает ее ребенку). Вася, разгружай кирпичики! Теперь отправляй мне обратно машину. Приехала ко мне машина уже пустая. Я тебе еще кирпичиков отправлю. Потом из них будем строить!

*Формирование у ребенка условных игровых действий и элементарного игрового взаимодействия позволит подвести его к концу третьего года жизни к более сложным формам сюжетной игры, в центре которых лежит игровая роль и ролевое взаимодействие со сверстниками.*

Формируя условное игровое действие и организуя условия для самостоятельной сюжетной игры, не следует забывать еще об одном виде игры, который обеспечивает самостоятельные занятия маленького ребенка – о дидактической игре. Дидактическая игра направлена на развитие общих сенсорных и умственных способностей ребенка. Для маленьких детей существует целый разряд игрушек, обладающих свойством автодидактизма, - в самом игровом материале заложено правило действий с ним. Это различного рода пирамидки, матрешки, коробочки-вкладыши, доски со вставками разной формы, разрезанные картинки и т.п. Занимаясь с ними, ребенок осваивает цвет, величину, форму предметов, упражняется в движениях. Однако, при первоначальном освоении таких игрушек все же целесообразно участие взрослого. Например, если впервые дать ребенку пирамидку, он будет собирать ее, не обращая внимание на величину колец. Для него вначале важен сам процесс нанизывания колец на стержень. После того, как малыш два-три дня поупражнялся в этом и освоил действия снятия и нанизывания колец, взрослый должен обратить его внимание на то, что пирамидку надо складывать особым (способом) образом, чтобы она получилась ровная и аккуратная.

– Проведи-ка ручкой по пирамидке. Она неровная получилась. Сними колечки, я тебя научу собирать красивую пирамидку. Смотри, здесь большие колечки и маленькие. Сначала, самое большое наденем. Какое самое большое? (Надо помочь ребенку выбрать нужное из разложенных перед ним колец). Наденем его. Теперь опять найдем самое большое. Какое наденем колечко?

По такому же принципу надо учить ребенка играть матрешкой, коробочками-вкладышами, разрезными картинками и пр.

**Итак, для того, чтобы 1,5-2-летние дети полноценно развивались, взрослые должны систематически играть с ними; а так же стимулировать самостоятельные действия детей с различными предметами и игрушками. Овладение элементарными игровыми умениями создает необходимые предпосылки для перехода к более сложным формам игры. 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.**



**Во время игры не следует:**

- Критиковать ребенка
- Хвалить ребенка
- Задавать наводящие вопросы
- Прерывать занятие
- Нагружать ребенка информацией и учить его, читать нотации
- Предлагать какую-либо деятельность
- Быть равнодушным или пассивным.

**Необходимо:**

- Оформить интерьер набором игрушек
- Позволить ребенку вести вас за собой
- Устанавливать ограничения
- Поощрять энергию и усилия ребенка
- Принимать участие в игре, предоставляя инициативу ребенку
- Проявлять речевую активность



*( по материалам открытых источников)*