

Развитие игровой деятельности

Сюжетно-ролевая игра.

Третий год жизни дошкольника характеризуется как период развития сюжетно-отобразительной игры, которая предшествует сюжетно-ролевой игре. В начале года игры детей непродолжительны (3-6 минут), но постепенно игры становятся более длительными (8-10 минут).

По мере развития игровых умений становятся разнообразными игровые действия и способы употребления предметов, ребенок охотно использует предметы-заместители, передает в поведение окружающих его людей. Малыш, 2-3 еще действует подражательно, но его действия существуют в рамках определенной роли: мамы, шофера, доктора. Если в начале ребенок в игре называет себя именем («Коля везет машинку»), к концу года, как правило, он отождествляет себя с тем взрослым, действия которого изображает («Я-шофер»).



Отдельные игровые действия (например, кормление куклы, укладывание спать) объединяются в единую сюжетную линию (кормить-укладывать спать). Поначалу цепочки игровых действий осуществляются довольно хаотично: ребенок может укладывать куклу спать, потом снова кормить ее. С приобретением жизненного опыта в этих цепочках появляется определенная логика (кормить-укладывать спать), затем цепочки становятся более продолжительными (готовить обед-кормить-укладывать спать).

Основной задачей педагога является формирование у детей первой младшей группы игровых умений, способствующих становлению самостоятельной сюжетной игры.

Исследователи, в частности Е.В. Зворыгина, отмечают, что игра носит развивающий характер, если организуется взрослым по принципу решения игровых задач. При формулировке игровой задачи могут использоваться как прямые, так и косвенные методы педагога. Так, игровая задача может быть поставлена прямо: «Уложи куклу спать», может быть сформулирована в косвенной форме: «Кукла хочет спать», а затем и менее конкретно: «Кукла устала- в этом случае ребенок ищет решение сам.

Для развития у ребенка умения планировать свои действия воспитатель должен грамотно ставить вопросы, побуждающие к простейшим замыслам: «Что делает твой мишка?», «Куда едет твоя машина?», «Что кукла будет делать, когда поспит?» и др. для развития умения действовать с воображаемыми предметами, осуществлять воображаемые действия педагог по ходу игры задает вопросы, способствующие возникновению ощущения условности ситуации: «Не слишком ли горячий суп у куклы?», «У твоего зайки красное горлышко?» и т.д..



Н. Я. Михайленко одним из главных требований к руководству детской игрой считает владение воспитателем грамотной игровой культурой, без которого он не сможет научить детей играть. Это значит, что педагог должен уметь оперировать элементами игровых сюжетов (действиями, событиями, персонажами, ролями), разворачивать сюжеты с детьми разных возрастных групп. Для этого необходимо учиться фантазировать,

придумывать сюжеты, изучать соответствующую литературу, одним словом- знать игру и быть творческим человеком. Исследователи предлагают использовать для формирования игровой деятельности детей такие приемы работы, как втягивание, подключение и обучение взаимодействию в играх.

Втягивание детей в игру происходит следующим образом: педагог, желая обучить их каким-либо способам построения игры, делает это не в виде прямого обучения, показа, образца, а вовлекает исподволь, создавая определенную эмоциональную ситуацию, притягивающую внимание играющих неподалеку ребят. Постепенно малыши все больше заинтересовываются игрой взрослого, которую он разворачивает у них на глазах, непосредственно к ним обращаясь. Дети подходят ближе и потихоньку втягиваются в игру, в которой воспитатель может отводить им разные роли, как подчиненные (например, роль пациента), так и главные (например, роль доктора), побуждать к различным игровым действиям в зависимости от поставленных целей.

Педагог должен создавать условия предметно-игровой среды. В групповой комнате должны быть игрушки и различные материалы, способствующие созданию замысла; своеобразные зоны, направляющие мысль ребенка в направлении самостоятельной игры (куклы, машинки, конструкторы, фигурки людей и животных, игрушки на

бытовые темы). Воспитатель периодически изменяет эти условия (меняет зоны, выставляет новые игрушки), следит за тем, чтобы имелся необходимый комплект предметов на определенную тематику .

Исследователи считают, что игровые зоны следует организовывать таким образом, чтобы в них было удобно играть. В первой младшей группе особую роль играют игровые уголки, в которых ребенок играет со знакомыми и любимыми куклами, машинками. Р. И. Жуковская считает, что кукольный уголок-это не «не хранилище безымянных кукол, «местожительство» дружной кукольной семьи». Прием одушевления куклы позволяет проникнуться сочувствием к ней как к живому существу и обращаться с куклой ласково и внимательно. Каждая кукла для ребенка имеет свои черты: имя, лицо, характер. Это побуждает малыша заботиться об игровом уголке, наводить в нем порядок.

В первой младшей группе усилия воспитателя должны быть направлены на создание предпосылок перехода к сюжетно-ролевой игре: появления обобщенных действий, использования предметов-заместителей, объединения предметных действий в единый сюжет, названия себя именем героя, обогащения содержания игры.

