Игровая деятельность в раннем возрасте.

В раннем возрасте основой становления личности является предметно-игровая деятельность. Миновав ее невозможно рассчитывать на полноценное взросление человека.

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 застревает 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 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 невербальном 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 та 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 оребенок 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.

Научные представления о поэтапном развитии игровой деятельности дают возможность выработать более четкие, систематизированные рекомендации по руководству игровой деятельностью детей в различных возрастных группах. Чтобы добиться игры подлинной, эмоционально насыщенной, включающей интеллектуальное решение игровой задачи, педагогу необходимо целенаправленно обогащать тактильный опыт ребенка, постепенно переводя его в условный игровой план, во время самостоятельных игр побуждать дошкольника к творческому отражению действительности.

Таким образом, игра – легкая и радостная для ребенка деятельность. Одновременно она – наиболее естественный и продуктивный способ обучения маленьких детей, поскольку усвоение различных знаний и умений осуществляется в привлекательной и мотивированной для них деятельности. В ней создаются наиболее благоприятные условия развития наглядно-образного мышления, речи, закладываются основы творчества и предпосылки становления сюжетно-ролевой игры – ведущей деятельности в дошкольном возрасте.