

***Консультация для  
родителей «Игра в жизни  
ребенка раннего возраста.***

**Группа 3.5**



# Значение игры в развитии ребенка раннего возраста



- Игра – один из тех видов детской деятельности, которые используются в целях воспитания детей, обучения их различным действиям, способам и средствам общения.
- В игре у ребёнка формируются те стороны психики, от которых зависит, насколько впоследствии он будет преуспевать в учёбе, работе, как сложатся его отношения с другими людьми;
- В игре же происходят существенные преобразования в интеллектуальной сфере, являющейся фундаментом развития личности.

Малыш появляется на свет. Он учится общаться с взрослым, знакомится с окружающим его миром предметов... И вот, в определенный момент психического развития у него появляется деятельность, которая переворачивает всю его жизнь. Ребенок из маленького и беспомощного становится настоящим волшебником. Ему подвластно все: и вещи, и люди, и желания, и эмоции, и многое, многое другое.



Игра, хоть и считается ведущей деятельностью детей дошкольного возраста, возникает далеко не сразу. В два-три года у ребенка появляется интересное занятие: он берет множество мелких предметов и расставляет их перед собой на стуле, на полу или на подоконнике. Это могут быть самые разные вещи: кубики, пуговицы, мамина помада, папины гвозди, множество других мелких предметов, которые попадутся ребенку под руку. Он переставляет их, убирает одни и на их место ставит другие, издавая при этом не очень понятные нам звуки. Взрослые, как правило, не обращают внимание на эту деятельность (если только малыш не использует в ней запретные предметы).

Психологи называют эту деятельность **режиссерской игрой**. И правда, в ней есть очень много сходного с деятельностью режиссера фильма или спектакля. Например, ребенок в этой игре сам создает сюжет-сценарий. Это часто очень удивляет окружающих: как он, такой маленький, сам придумывает сюжет? Мы, взрослые, привыкли к тому, что самостоятельность в чем-либо, в том числе и в придумывании сюжета, появляется как своеобразный результат той или иной обучающей деятельности. Это действительно так, но если ребенок с самого начала не проявит самостоятельности в своей деятельности, он так и останется зависим. Например, играя во врача, так и будет, как его научили, измерять температуру и смотреть горло, даже если «пациент» жалуется на боль в пятке.

- Здесь важны несколько моментов.
- Самостоятельно придуманные маленькие сюжеты. Конечно, эти сюжеты еще очень просты, они могут состоять всего из одного-двух предложений, но они принадлежат самому ребенку – его воле, его желанию, его замыслу.
- Малыш придумывает, чем что будет. Кубики могут стать машинками, человечками, кирпичиками или остаться просто кубиками; из маминой помады может получиться замечательная пушка или цветок, из папиных гвоздей – солдатики или перекресток с регулировщиком. Другими словами, ребенок в этой игре начинает переносить функции одного предмета на другой.
- Продуманные ребенком мизансцены. Ребенок представляет, кто и где будет находиться, как персонажи будут взаимодействовать с другими предметами и что в результате этого произойдет на «сцене».
- Исполнение ребенком в этой игре всех ролей, если они есть, или просто сопровождение игры «дикторским» текстом.

Чтобы понять, что делает ребенок в режиссерской игре, обратимся к примеру.

Трехлетний малыш выбегает навстречу гостям, получает «положенные» ему подарки и удаляется. Когда взрослые решают посмотреть, чем ребенок занимается, то видят такую картину: ребенок стоит на табуретке у окна, на подоконнике выстроились машинки. Мальчик гудит, что-то говорит, одна машина пропускает вперед другую, некоторые сталкиваются, другие исчезают с «мостовой», уступая место кубикам и фантикам из-под конфет.

Малыш смотрит в окно на бегущие по улице машины и набирает опыт (поэтому и окно, и подоконник имеют для него огромное значение), но при этом он не копирует то, что видит, а соединяет по смыслу разные предметы. Вот он говорит от имени красной машинки тоненьким голоском: «Пропусти меня, я очень спешу». И уже другим голосом, более грубым, от имени большого кубика, заслонившего дорогу, отвечает: «Не пущу, мне здесь надо быть». Соединение предметов по смыслу является сущностной характеристикой создаваемого в процессе таких игр сюжета.

Это главное достижение режиссерской игры: мальчик соединил кубик и красную машинку не по классу, не по формальному, «взрослому» признаку, а по смыслу, – с помощью сюжета. Кубик, который раньше никакого отношения ни к машинке, ни к ситуации на улице не имел, оказался прямо и непосредственно связанным и с уличным движением, и с красной машинкой.





- Игры с **предметами**-заместителями оказывают неоценимое влияние на умственное развитие ребенка в раннем возрасте. Малыш, использующий одну и ту же палочку как сосиску, ложечку, термометр, расческу, не только дает работу своему воображению, но, прежде всего, развивает свое мышление и речь. Ведь для того чтобы **представить** палочку расческой ему необходимо понимать обобщающее значение слова «*расческа*» и абстрагировать его от самой вещи (расчески могут выглядеть по-разному, но они **предназначены** для причесывания волос).
- Поэтому, уважаемые **родители**, не поддавайтесь искушению купить в магазине игрушку искусно копирующую реальные **предметы** (например, игрушечный утюг с проводом, переключателем и пароувлажнителем). Годовалого малыша вполне устроит простой пластмассовый утюжок, который он мог бы двигать вперед-назад даже по полу. А для полуторалетнего ребенка более полезной окажется прочная гладильная доска. Увидев, что мама собирается гладить белье, малыш тут же вспоминает о своей доске и самостоятельно или с маминой помощью **определяет**, что же **может стать «как будто утюгом»**.



Матиас использует морковку вместо отвертки.

## Условия и методы развития игровой деятельности детей в семье.

- Выделение времени для игры с ребенком.
- Развитие творческой активности детей в игре: побуждение детей к играм – фантазиям (придумывание сказок, историй).
- Стимулирование использования в игре предметов – заместителей, помощь в их подборе, в использование игрового оборудования.

