

## Роль игры в развитии дошкольников

**Игра оказывает значительное влияние на развитие ребёнка.** Это наиболее доступный и в то же время наиболее развивающий вид деятельности детей. Современные учёные разделяют игру на две категории — сюжетную игру и игру с правилами. По выражению известного голландского культуролога Й. Хёйзинги, «игра есть борьба за что-нибудь или же представление чего-нибудь». Таким образом, в сюжетной игре ребёнок представляет что-либо, создаёт воображаемую ситуацию, а в игре с правилами он старается достичь выигрыша.

Игре, её способам ребёнок учится от старших детей. В отличие, например, от обучения чтению или письму, этот процесс происходит незаметно, при совместной игре ребёнка со старшим братом или сестрой либо с другими детьми, которые уже имеют определённые игровые навыки. Большую роль в передаче способов игры выполняют игрушки.

**Зачем же игра нужна ребёнку?** В сюжетной игре и игре с правилами ребёнок развивается в разных направлениях. Прежде всего в сюжетной игре — неважно, играет он один или с другими детьми — у ребёнка развивается воображение, а следовательно, способность к творчеству. В игре с правилами, которая является, по сути, совместной деятельностью, у ребёнка появляются представления о таком моральном качестве, как справедливость. Он учится соблюдать правила, общие для всех. Умение переживать поражение пригодится ему в будущем, когда он столкнётся уже не со столь безобидными жизненными коллизиями.

**Для успешной игры ребёнка важно правильно подобрать игровой материал.** Игра не представляет собой неизменное явление на протяжении всего дошкольного детства. Ребёнок меняется, и вместе с ним изменяются и способы игры. Если ребёнок двух лет, подражая матери, «размешивает кашу» в игрушечной кастрюльке, то старший дошкольник уже способен выстроить сложные сюжетные комбинации. Ему также необходимы игрушки, но уже совсем другие, не такие, как для двухлетнего ребёнка. Умение играть очень важно для детей. Можно сказать, что ребёнок, хорошо умеющий играть, столь же популярен среди сверстников, как взрослый, умеющий поддержать разговор на любую тему. У такого ребёнка много друзей, он с удовольствием ходит в детский сад, всегда в хорошем настроении и, как следствие этого, редко болеет. Способность к творчеству, для развития которой наиболее подходит дошкольный возраст, пригодится ребёнку в дальнейшем. Современный мир стремительно меняется, и конкретные знания постоянно устаревают. Для успешной социализации человека важным фактором становится креативность мышления, способность к созданию и восприятию принципиально новых идей.

Также мы хотим обратить внимание на положительный эффект, который получают взрослые в семье и в детском саду от умения ребёнка играть. Одним из качеств любой успешной деятельности ребёнка является отсутствие психического насыщения от неё. Так, у ребёнка, который умеет играть, сюжет получает динамичное развитие, и, как следствие, игра становится продолжительной, что высвобождает время у взрослого. Если ребёнок играть не умеет, а просто повторяет одно и то же предметное действие, то он быстро пресыщается игрой.

К сожалению, в настоящее время игра постепенно уходит из жизни ребёнка. Всё больше становится однопотных семей, в которых ребёнку не у кого научиться играть. Функция передачи ребёнку способов игры всё больше становится задачей взрослого. В программе «Успех» формированию у ребёнка игровых навыков уделяется большое внимание, тем не менее родители тоже должны интересоваться этим вопросом.

Как взрослый может помочь ребёнку научиться играть, подробно и доступно описано в замечательной книге Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой «Как играть с ребёнком». А здесь мы кратко рассмотрим основные моменты передачи ребёнку способов игры и

подбора игрушек для его свободной самостоятельной деятельности.

Самая первая игра ребёнка происходит с матерью или другим близким ему взрослым. Очень часто она заключается в прятанье яркой и привлекательной игрушки под одеяло со словами: «Ку-ку». Эта незамысловатая игра, заключающаяся в повторении последовательных действий прятания и появления игрушки, очень важна для ребёнка. Она служит основой для развития игры в дальнейшем.

В период от одного года до трёх лет в жизни ребёнка появляется и развивается сюжетная игра. Имея в своём распоряжении игрушечную посуду, он подражает матери, которая готовит ему обед. Во время обеда требует, чтобы рядом с ним посадили куклу, которую он будет кормить самостоятельно. Создавая и развивая воображаемую ситуацию, ребёнок моделирует окружающую действительность. Какова же роль взрослого на этапе развития сюжетной игры у ребёнка? Прежде всего она заключается в предоставлении ему необходимых игрушек для развёртывания игрового сюжета. Тематику сюжета предусмотреть несложно — ребёнок черпает её из ближайшего окружения. А структура его деятельности такова, что количество игровых действий равно количеству игрушек, которые предложит ему взрослый. Так, если у ребёнка будет кукла, он её «покачает»; если к кукле будут прилагаться тарелка и ложка, кукла будет ещё и «накормлена». При наличии коляски с куклой обязательно «погуляют».

Большое значение имеет и внешний облик игрушки. Она должна быть похожей на реальный предмет, который она моделирует. В игрушке должны быть как бы «выпячены» все её характерные черты.

**Мы рекомендуем для детей в возрасте 1—3 лет следующие игрушки:**

- крупные и средние куклы;
- мягкие антропоморфные (человекоподобные) животные;
- большой грузовик или тележка с ящиком;
- набор кухонной и столовой посуды;
- набор овощей и фруктов;
- набор пластмассовых инструментов;
- конь-каталка (качалка);
- звери и птицы на колёсах со шнурком;
- кукольный набор мебели;
- ширма.

Все предметы должны быть соразмерны друг другу. Так, куклы и мягкие игрушки должны помещаться в машину или быть без особого труда усаженными за столик.

Большое значение играет ширма. Она позволяет создать ребёнку некое игровое пространство, символически отделённое от реального мира. Куклы должны быть одеты, их кровати — застелены постельным бельём с подушками и одеялами. Словом, игрушек, предлагаемых ребёнку, должно быть достаточно для моделирования большинства реальных ситуаций.

У ребёнка также должны быть и предметы неопределённого назначения, которые могли бы заменить недостающую игрушку, необходимую именно сейчас ребёнку для развития сюжета. Так, например, небольшая деревянная палочка может заменить ложку, а палочка подлиннее — коня.

Если в семье нет старших детей, то, кроме создания предметно-игровой обстановки, перед взрослым стоит задача показать ребёнку, как играть с игрушками. Взрослый должен заинтересовать ребёнка привлекательностью воображаемой ситуации, в которой может произойти всё, что он пожелает. Так, можно показать, что кукла или плюшевый мишка «голодны» и их надо «покормить», у них что-то «болит» и их надо «лечить». Также надо стремиться к тому, чтобы сюжет игры последовательно разворачивался, а не замыкался на

одном циклическом действии, например «кормлении». Это легко сделать, предложив ребёнку, который уже «покормил» куклу, с ней «погулять». Делать это надо ненавязчиво. Обычно достаточно заметить: «Ляля, наверное, уже наелась. Погулять хочет». Если этого оказывается недостаточно, можно самому поиграть с другой игрушкой — параллельно, но в более развёрнутой форме.

В период от трёх до пяти лет в игровой деятельности ребёнка появляется роль. Принимая на себя роль, ребёнок не просто выполняет специфические предметные действия, характерные для неё. Внешне ребёнок может очень похоже играть роль, например, «шофёра». Но очень важным для его развития является осознание себя в игре другим человеком. Взрослый может в этом помочь. Например, в ситуации, когда ребёнок катает куклу в игрушечной коляске, уместным будет замечание: «Маша, ты как тётя Света!» Изменяется и состав игрушек ребёнка. Большое значение начинают выполнять ролевые атрибуты, то есть игрушки, используя которые ребёнок может обозначить роль. Это набор медицинских принадлежностей, милицейский жезл, руль, штурвал. Куклы и другие игрушки теперь могут быть меньше по размерам. Очень важны мелкие игрушки, объединённые в различные тематические наборы, например, по принципу известных ребёнку сказок и мультфильмов. У всех игрушек должен быть соразмерный им приклад: машинки, в которых они могут «ездить» (пусть даже и в кузове), мебель, кухонная посуда и пр.

Совершенно необходимым игровым предметом является кукольный дом. Кукольный дом, укомплектованный мебелью, — одна из важнейших игрушек вплоть до младшего школьного возраста и непреходящий атрибут большинства игр с мелкими игрушками. Большое значение в игре выполняют тематически неопределённые игрушки: детали конструктора, катушки из-под ниток, пробки, кусочки фанеры и картона.

**Обычно к 3—5 годам** у ребёнка накапливается слишком много игрушек, которые ему больше мешают, чем помогают играть. Особенно это касается очень крупных мягких игрушек, которые любят дарить ребёнку приходящие в гости взрослые. Если ребёнок редко использует их в игре и не выражает к ним особенных положительных эмоций, желательно избавляться от них под различными благовидными предлогами. Как это ни парадоксально, избыток игрушек приносит обычно больше вреда, чем их дефицит. Хорошо, если ребёнок в игре способен выполнять поочерёдно несколько ролей. Задача взрослого — продемонстрировать ему, как это можно сделать. Так, например, если ребёнок сидит на стульчике и крутит игрушечный руль, возьмите сначала на себя роль пассажира. Затем можно придумать какое-либо событие. Например, в «автомобиле» может кончиться «бензин», и надо «заехать» на «бензозаправку». Тут взрослый должен выступить в качестве служащего, который заправляет бензин, или в качестве кассира. Эту смену роли надо сделать понятной для ребенка: «Петя, у нас, кажется, бензин заканчивается, мотор у машины глохнет... Вот как раз к заправке подъехали... Давай я заправщиком буду... Товарищ водитель, вам какой бензин, 95-й или 92-й? А сколько литров налить?» (и т. д.).

В следующий раз постарайтесь сделать так, чтобы ребёнок сам выполнил две роли. В данном примере он может первоначально выполнить роль пассажира, а взрослый — водителя. В процессе разворачивания сюжета, узнав, что «автомобиль сломался», он с удовольствием возьмёт на себя роль механика автосервиса. Таким образом, в игре ребёнка появится важный способ развития игрового сюжета — смена роли.

В ролевых диалогах с ребёнком важно говорить искренне и заинтересованно.

**В возрасте шести-семи лет** игра ребёнка существенно усложняется, изменяется и состав игрушек. Игрушки становятся меньше по размерам, увеличивается доля сборно-разборных игровых предметов, обычно включаемых в состав различных конструкторов, например «лего». При создании предметно-игровой среды для ребёнка компетентный и заинтересованный взрослый сталкивается с некоторыми проблемами. Дело в том, что дети старшего дошкольного возраста предпочитают реалистичные игрушки, которые «как настоящие», и, разумеется, настаивают именно на их приобретении. Им очень нравится, когда, например, у игрушечного автомобиля открываются двери, капот. С другой стороны, для реализации потенциальных возможностей ребёнка в игре желательны игрушки условные, которые не связывают игру определённым содержанием. Объединить различные игрушки в одном игровом сюжете ребёнку призваны помочь различные игровые макеты. Это могут быть как макеты-модели, например кукольный дом, так и макеты-карты, напоминающие изображение в плоскости некоего условного пейзажа. Их можно изготовить вместе с ребёнком. Объединяя различные игровые предметы в общем сюжете игры, макеты вместе с тем не ограничивают фантазию ребёнка. Желательно, чтобы макеты были универсальными и ребёнок мог развернуть с их помощью любой сюжет.

В поездке или в другой ситуации, где ребёнок по каким-либо причинам лишён игровых предметов, можно поиграть и без них. Известный детский психолог Н. А. Короткова предлагает использовать для этого сюжетную схему сказки. Дело в том, что большинство волшебных сказок имеют в своей основе идентичную структуру.

Обычно сюжетная коллизия начинается с нехватки какого-либо предмета. Например, царь желает во что бы то ни стало иметь Жар-птицу, живую воду и т. д. Выполнение этого задания поручается главному герою, который отправляется в путешествие и там встречает, например, Серого волка или Бабу-ягу, которые помогают герою решить поставленную перед ним задачу. Раздобыв требуемый предмет, герой возвращается домой и получает заслуженную награду, например царевну.

Для начала надо предложить ребёнку рассказать известную ему сказку по очереди. Затем, используя предложенную выше схему, взрослый в совместном рассказывании сказки начинает использовать фрагменты из других сказок. Так, например, добрый молодец может найти не перо Жар-птицы, а чешуйку Золотой рыбки. Постепенно имеет смысл включить в игру реалистические элементы. Например, Емеля может поехать на печке не за дровами в лес, а забирать младшую сестру из детского сада, а Алёнушка с Иванушкой, убегая от гусей-лебедей, встретят по дороге не печку с пирогами, а магазин, где продаются ковры-самолёты, на которых можно улететь от преследователей.

Разумеется, ребёнок не должен знать об используемой взрослым схеме. Она предлагается только взрослому для облегчения совместного придумывания. Постепенно ребёнок интуитивно осознает предложенный принцип и будет использовать его в игре со сверстниками.

**Рассмотрим способы формирования у ребёнка игры с правилами**, которая также является важной формой культурно-досуговой деятельности. К играм с правилами относятся различные игры подвижного характера и настольные игры, в которых принимают участие несколько играющих. Если сюжетная игра может продолжаться, пока не иссякнет фантазия её участников, то игра с правилами оканчивается выигрышем одного из участников. Специфической чертой игры с правилами является именно

выигрыш, причём выигрыш честный, полученный при соблюдении всех правил игры. Игра с правилами появляется в жизни ребёнка сначала в форме последовательных действий со сверстником.

Это может быть, например, катание машинки или мяча друг другу. Здесь есть простейшее правило, но пока что нет выигрыша.

В возрасте четырёх лет ребёнку можно предложить для игры простейшие лото и домино. Лучше, если вместо картинок будут геометрические фигуры, окрашенные в известные ребёнку цвета. Поначалу ребёнок будет стремиться изменить правила во время игры в свою пользу. Это недопустимо, так как приведёт к потере развивающей ценности игры. Правила должны быть оговорены участниками игры до её начала и соблюдаться в течение всего игрового кона. Лучше прекратить игру, чем согласиться на изменение правил в соответствии с желаниями ребёнка.

Если ребёнок проигрывает, успокойте его возможным выигрышем в следующем коне. Если выиграл взрослый, он должен сдержанно, но понятно для ребёнка выразить свою радость.

Если возникает вопрос, кому первому «ходить», надо показать ребёнку простейшие способы жеребьёвки, например, с помощью палочек разной длины. Всякого рода считалки нежелательны, так как их результат пока неясен для ребёнка из-за того, что он не может разделить правильно слова на слоги.

Когда ребёнок научится соблюдать правила, можно переходить к играм типа «Гусёк». Играющие переставляют фишки на общем поле по очереди, определяя число «ходов» с помощью игральной кости. Для начала лучше выбирать игры с минимальным количеством пунктов маршрута. Сам маршрут должен быть умеренно извилистым и не образовывать петель.

В игре «Гусёк» важно чётко обозначить для ребёнка критерии выигрыша. Первоначально ребёнок будет стараться дойти до конца маршрута даже в том случае, если один из играющих уже достиг финиша. Однако при этом теряется смысл игры. Основная задача взрослого — не допустить этого. Поэтому первый кон взрослому лучше проиграть и потом предложить начать игру сначала. Личный пример взрослого будет более убедительным для ребёнка, чем всякого рода объяснения.

Очень большой развивающий эффект достигается в результате совместного придумывания правил игры с ребёнком перед её началом.

Взрослый вносит неоценимый вклад в развитие ребёнка, формируя у него способы игры в различные периоды дошкольного детства.