

Развитие сюжетной игры в раннем возрасте



В течение первых месяцев при обучающем воздействии взрослых ребенок проходит этапы игровой деятельности, которые представляют собой предпосылки сюжетно-ролевой игры.

Первым таким этапом является ознакомительная игра (с 3-4 месяцев до полугода). Взрослый организует предметно-игровую деятельность малыша, используя разнообразные игрушки, предметы. Ее содержание составляют действия-

манипуляции, которые ребенок совершает вместе со взрослыми, обследуя свойства и качества предмета, игрушки. В процессе самостоятельных манипуляций с игрушкой ребенок познает ее свойства. В ознакомительной игре прослеживается намеренность действий ребенка: тянется к погремушке, захватывает ее, рассматривает, стучит по краю манежа, бросает за борт манежа, слушает, как она загремела и т.д.

На втором этапе развития игровой деятельности (до 1 года) появляется отобразительная игра, в которой действия ребенка направлены на выявление специфических свойств предмета и на достижение с его помощью определенного эффекта. Взрослый не только называет предмет, но и обращает внимание малыша на его целевое предназначение: «Это чашка, из нее пьют. Это простынка, укроем мишку». Ребенка можно научить соотносить предметы по форме, по их физическим свойствам: снимать и надевать на стержень колечки, накладывать 2-3 кубика один на другой. Для становления сюжетно-ролевой игры важно научить ребенка обобщать действия.

Третий этап развития игры (от 1 года до 2-х лет). Формируется сюжетно-отобразительная игра, в которой дети начинают активно отображать впечатления, полученные в повседневной жизни (баюкают куклу, кормят мишку). Необходимо учить малышей отражать жизненные ситуации, знакомые им по личному опыту. Для развития сюжетно-отобразительной игры необходимы разные игрушки, с помощью которых педагог вовлекает детей в решение игровых задач («Мишка устал, уложи его спать» и т.д.). Перед ребенком ставится условно-игровая цель деятельности, которую он достигает игровыми способами и средствами, и получает воображаемый результат.

Итак, на втором году жизни развиваются игры, посредством которых ребенок знакомится с предметами, удовлетворяет потребность ориентироваться в окружающем мире. Меняется характер подражания: ребенок в игре передает те

действия взрослых, которые видел сам, а не только те, которым его обучали. К концу этого периода в играх детей видны ростки сюжетно-ролевой игры, а именно: подражание взрослым, создание воображаемых образов, стремление активно действовать, познавать окружающий мир.

Сюжетно-ролевые игры в их собственном смысле возникают к концу третьего года жизни ребенка.

Первые сюжетные игры протекают как игры безролевые или игры со скрытой ролью. Действия детей приобретают сюжетный характер и объединяются в цепочку, имеющую жизненный смысл. Эта цепочка, состоящая из 2-х - 3-х действий, многократно повторяется.

Во второй половине третьего года жизни в развитии сюжетных игр детей происходит значительный скачок - в игре появляется роль. Вначале она присутствует как бы в скрытом виде: ребенок, действуя определенным возрастом, еще не называет себя именем взрослого. Затем свою роль в игре ребенок обозначает словом (мама, врач, шофер), но только после того, как им был совершен ряд соответствующих действий. И наконец, уже в самом начале игры ребенок берет роль, обозначает ее словом и начинает действовать в соответствии с этой ролью. Благодаря умению переносить действие с одного предмета на другой развивается способность отождествлять свои действия с действиями других людей. Это и служит основанием для появления роли в играх детей. Игры становятся сюжетно-ролевыми.

Содержанием первых сюжетно-ролевых игр по-прежнему остаются разнообразные действия с предметами: мама готовит обед, укладывает дочку спать, врач ставит градусник и т.д. но наличие роли в игре приводит к быстрому увеличению разнообразных действий; обогащается и эмоциональное содержание игры: ребенок переживает чувства, связанные с конкретной ролью. Сюжет игры по-прежнему несложен: дети преимущественно отражают жизнь семьи, детского сада.

Таким образом, сюжетно-ролевые игры как таковые возникают к концу третьего года жизни ребенка вследствие накопления различных впечатлений от окружающей действительности.

**Марина Долгих,
воспитатель
(по материалам сайтов сети Интернет)**