Консультация для родителей на тему :

«Этапы развития детской игровой деятельности».

Воспитанникам моей группы 2 – 3 года и многие родители часто задают такой вопрос: « а мой ребёнок играет с другими детьми?» Так вот, отвечая на этот вопрос нужно обратиться к возрастным особенностям детей 2-3 лет и этапам развития детской игровой деятельности. Детской игровой деятельности посвящено много исследований и написано много работ и в советской педагогике и в современной.

Игра – это ведущий и самый доступный детям вид деятельности. Доказано, что речь, память, способность концентрироваться, внимание, наблюдательность и мышление развиваются именно в играх .

Детская игровая деятельность проходит длинный путь развития.

1её этап в педагогике называется это **ознакомительный .**Это младенческий возраст. Взрослый организует предметно-игровую деятельность малыша, используя разнообразные игрушки, предметы. Основу этой игры **с**оставляют действия-манипуляции, которые осуществляет малыш в процессе обследования предмета .

Следующий этап наступает тогда, когда сам ребёнок или с помощью взрослого обнаруживает в игрушке некоторые ее свойства (мячик катится, он упругий и гладкий). Постепенно дети усваивают способы действия с разными игрушками, связанные с их физическими свойствами (мячик можно подкинуть или оттолкнуть от себя) Этот эпат называется **отобразительный** этап игры , он характерен для ребенка от 6 мес. до 1 года 6 мес..

3 этап. Который выделяется в педагогике - это **Сюжетно-отобразительная игра (возникает в возрасте около 2 лет)**

Дети начинают активно отображать впечатления, полученные в повседневной жизни (баюкают куклу, покатает коляску). В конце второго и на протяжении третьего года жизни диапазон отображаемых в игре действий расширяется, в нее включается все большее число предметов. Игровые действия перестают быть случайными, все чаще связываются по смыслу, логически вытекают одно из другого. Например: 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. Откуда он это берёт, 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 предметов – заместителей.

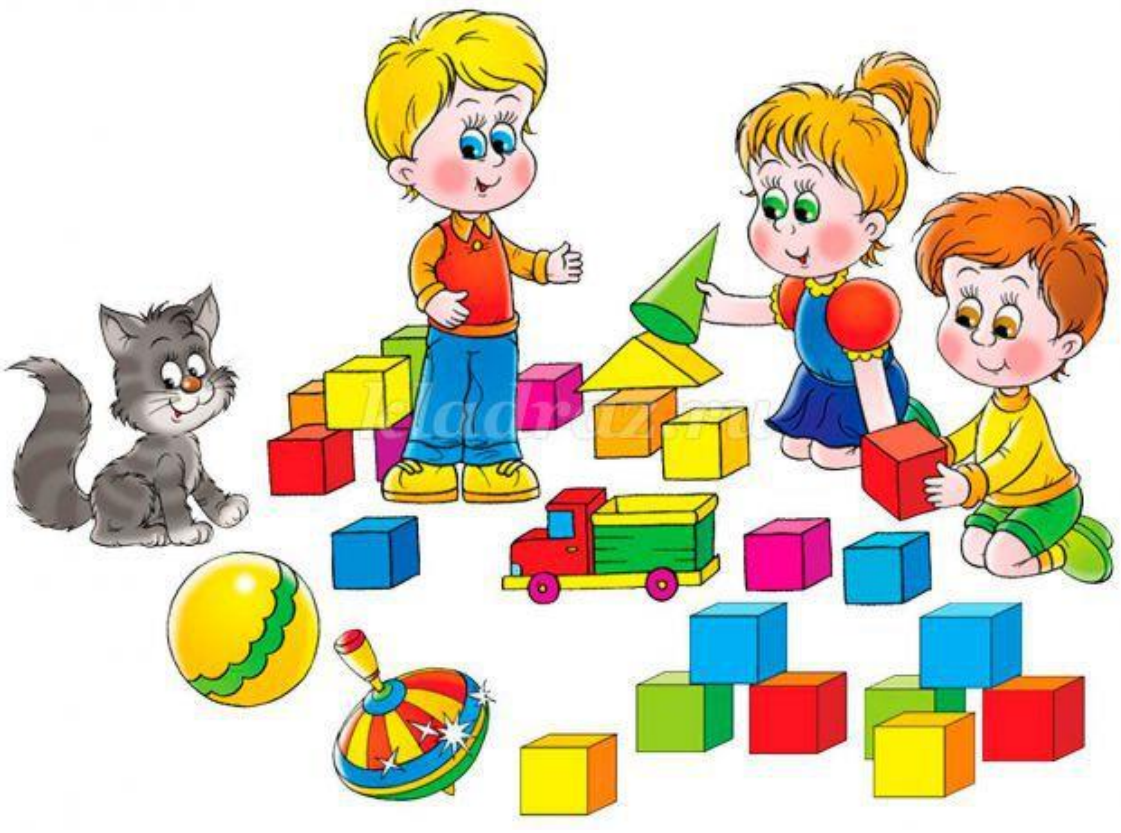
Замещение возникает в проблемной ситуации: что делать, когда кукла хочет есть, а ложки нет? С помощью взрослого ребенок находит подходящий предмет – карандаш будет вместо ложки. Первоначально использование замещений носит чисто подражательный характер: ребенок употребляет только те предметы, которыми 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.

Партнёров по сюжетной игре ребёнку пока ещё предлагает взрослый. Дети играют рядом друг с другом.

Но постепенно к трем годам дети как правило играют уже настолько свободно, что могут отказаться от предлагаемого взрослым сюжета и развернуть собственный, диктуемый не ситуацией, а замыслом,. 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.

По мере все больше расширяющегося представления ребенка о жизни взрослых будет происходить усложнение сюжета игры, в играх все чаще будет создаваться воображаемая ситуация – это свидетельство возникновения сюжетно-ролевой игры.

Сюжетно-ролевая игра (развивается и усложняется с 4 -7 лет) 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. Дети способны уже сами найти себе партнёров по игре, распределить роли, выполнять действия в соответствии с выбранной ролью. И если в 4 -5лет сюжетно – ролевая игра длиться 15 -20 минут, то в 6-7 лет она может длится до 1часа или нескольких дней.

Таким образом, наши дети (2 – 3 года) находятся на сюжетно – отобразительном этапе формирования игры. И играют в основном рядом друг с другом , проявляют интерес к играм со сверстниками и взрослыми, подражают действиям сверстников и взрослых, у них формируются предпосылки развития сюжетно – ролевой игры.